

**Пилот  
Супер Сайо  
часть 3  
ПОДЛИННЫЕ ЦЕЛИ ПРОБЛЕМЫ МАССЫ ЭТОЙ ВСЕЛЕННОЙ**

*Copyright 1996*

*Все коммерческие права зарезервированы за автором, который в настоящее время желает оставаться анонимным и поэтому он пишет под псевдонимом «Пилот». Отдельные люди могут свободно копировать эти файлы на Интернете для своего собственного использования и они могут быть сделаны доступными на любом web-сервере, который не взимает за это платы и который не изменяет содержимого этого файла.*

-----

Из многих исследовательских линий, которые были оставлены в Саентологии, эта вероятно наиболее известна среди высоко обученных одиторов.

Для тех из вас кто еще не обучен по этой теме, возможно будет лучше прочитать сначала документ №4, поскольку он вам предоставит более базовые материалы по одитингу.

Данный документ только обсуждает один из многих аберрирующих факторов. Он представлен в начале, потому что он наиболее легкий для понимания для обученных одиторов (потому что уже существует так много более ранних материалов по ЦПМ, которые были исследованы Роном) и потому что я надеюсь показать им что исследования в действительности не завершены (материалы, представленные здесь определенно должны были быть обнаружены в 60-х годы) и что исследование может быть продолжено кем-то еще, кроме Рона.

### 1. ПРЕДПОСЫЛКА

Это началось в 1959 году, когда Рон начал исследования в области целей человека, которые привели к наблюдению, что многие из личных проблем человека, овертов и расстройств были связаны с целями, которые он пытался достигнуть. Специальный Краткий Курс Сент-Хилла (The Saint Hill Special Briefing Course - SHSBC) изначально был организован, чтобы исследовать и обучать одиторов работе с целями. Процессинг более низких грейдов фактически был побочным продуктом этих исследований, имевший намерение иметь дело с теми факторами, которые были на пути процессинга Целей.

Настоящим источником беспокойств, который вскоре был вычислен, оказался более, чем просто целью (вы можете иметь простые цели без всяких проблем). Это была умственная масса, сформированная целью и её противоположностью с двух сторон сжимающих друг друга в своего рода суперпроблему. Соответственно эти вещи упоминались как ЦПМ (Цели - Проблемы - Массы, GPMs - Goals Problem Masses) чтобы избежать смешивания их с обычными ежедневными целями, которые по-видимому не являются источником аберрации (разве только огни не спрятаны на верхушке одной из этих ЦПМ).

Множество исследований было проведено в области анатомии этих вещей. Найденной целью было иметь терминал, который является бытийностью, которая используется, чтобы создать эту цель<sup>1</sup>. Например, цель «Держать Вещи Чистыми» может иметь «Уборщицу» в качестве этого терминала. Также было обнаружено, что должен быть противоположный терминал (терминал оппозиции, возражения) или Противотерм (OPTERM). В нашем примере им может быть «Грязнуля». Эти исследования записаны в лекциях на лентах SHSBC.

Вскоре они составили шаблоны (образцы, примеры, выкройки) терминалов и противотерминалов, которые показали как человек проживал эту цель. Он должен был быть одним терминалом и становится противоположным и терпит неудачу и затем пытается быть дру-

---

<sup>1</sup> The goal was found to have a terminal, which is the beingness that is used to do the goal.

гим терминалом и снова терпит неудачу и т.д., пока эта цель не была выведена из равновесия и разрушилась от своего собственного веса, в этой точке человек должен был бы принять новую цель ЦПМ, чтобы попытаться и разрешить ту проблему, в которую он попал с первой целью.

Эти терминалы и Противотермы упоминаются как «Пункты Надежности» ("Reliable Items", Ris - пункты, вопросы, параграфы надежности, доверия, достоверности - пер.) или ПН, потому что они надежно (достоверно) снова и снова дают реакцию на Е-метре и возможно также потому что человек полагается (надеется; доверяет) на эти вещи. Шаблон этих ПН в том виде как они противостояли от одного к следующему, были нарисованы в виде шаблона со стрелками, направленными от пункта до пункта, и это в конце концов привело к тому, чтобы называться "Диаграммой" ("Line Plot").

В 1963 было обнаружено, что иногда у разных людей получался тот же самый шаблон Целей и ПН и что эти шаблоны также могли реагировать у других людей. Из этого было сделано заключение, что эти шаблоны были имплантированы гипнотически (наркотически, во сне - hypnotically), используя электронику. Соответственно они стали упоминаться как «Имплантированные ЦПМ».

Эта исследовательская линия в конце концов привела к обнаружению большого количества имплантированных шаблонов, которые включали и те, которые в настоящее время используются на уровнях ОТ (и довольно много других, некоторые из которых можно найти в технических томах).

Параллельно с исследованием имплантированных ЦПМ была попытка обнаружить собственные подлинные ЦПМ личности. Они упоминаются скорее как его собственные аберрированные цели, нежели те, которые были имплантированы. Было замечено, что имплантированные получают свою силу от реальных. Если вы врежете человеку по зубам с помощью электроники с длинным списком целей, то некоторые из них будут соединяться с его реальными целями и будут причиной застревания (приклеивания) этого импланта. Имплантированные ЦПМ похоже будут иметь только второстепенное значение и низкую аберрирующую силу по сравнению с подлинными ЦПМ, которые были постулированы самим человеком.

Но это долгое и напряженное исследование подлинных ЦПМ просто привело к обнаружению даже еще более глубокого импланта, который является тем, который дается на клиринг-курсе. В тот момент Рон очевидно решил, что это были все импланты и оставил эту линию исследований. Возможно он намеревался в конце концов вернуться к нему, но если бы он это сделал, это определенно не было бы опубликовано.

Я интересовался этой теорией Подлинных ЦПМ в течении десятилетий, но она всегда казалась недостижимой. Мало того, что электронные импланты наносят вред, но и НОТ-ы также заставляют реагировать не те вещи. Прежде чем я смог подобраться к этим вещам, я должен был пройти гораздо дальше, улаживая вещи типа ранних наказательных вселенных, которые я буду обсуждать в другой работе. Только после всего этого я смог заметить реальную цель, согласно которой я фактически действовал. Этой целью было «Быть интеллектуальным (разумным)» и это было не только то, что я делал, но и то, что я ХОТЕЛ ДЕЛАТЬ. И с тех пор я изучил очень много относительно Подлинных ЦПМ и это именно то, к чему я с вами перехожу далее.

## 2. ЦЕЛИ В ОППОЗИЦИИ.

Работая во мраке, трудно найти эти вещи и разобраться в них. Но как только я добрался достаточно далеко, чтобы увидеть как они все друг другу соответствуют, все стало легко. Так что вы не сможете просто пройти дальше этого материала посредством некоторой механической процедуры. Сначала вам нужно достичь некоторого понимания. Хорошие новости в том что, как только вы знаете шаблон этих вещей, цель становится довольно просто заметить.

В текущей ЦПМ вся структура в целом не очевидна для вас, потому что она незакончена, вы все еще живете в ней. Поэтому я должен был пройти через законченную ЦПМ, которая предшествовала текущей, прежде чем я смог реально увидеть как все это работает.

У меня предшествующей ЦПМ была цель «Быть Святым» и текущая ЦПМ («Быть интеллектуальным») была ей в оппозиции к ней. Просто подумайте об интеллектуале, противостоящем святому человеку или об ученом, противостоящем священникам и вы увидите, что я имею ввиду.

Обратите внимание, что они обе являются «хорошими» целями. Вы никогда не могли бы иметь плохую цель в качестве Подлинной ЦПМ. Цель «Быть злым» никогда не могла бы быть использована в имплантах, она существует только в имплантах.

Но существует короткий хвостик, заканчивающийся целью "Быть Святым", где я пытался уйти от этой цели и моя цель в этой точке могла быть сформулирована как "НЕ быть Святым". В этом разделе подлинной ЦПМ вы могли бы подумать, что вы имеете злую цель, но это не так. В то время в моем существовании (много жизней назад) я насвершал много злых поступков, но не получил от них никакого удовлетворения. Было не похоже, что они способствовали цели, которую я имел, и не чувствовалось, что я чего-то достиг.

Негатив не работает в качестве цели. Вы не сможете прожить всю жизнь с одной целью "Не быть святым". Вы будете доведены до отчаяния. Вы будете дико метаться вокруг в поисках выхода из этой ситуации. И наконец вы понимаете, что была одна вещь, которая вам успешно противостояла, и это была интеллектуальность. И поэтому вы выбираете цель "Быть Интеллектуальным", потому что она выполняет роль оппозиции святым людям. И поэтому вы начинаете новую ЦПМ.

Есть и другая причина почему вы соскальзываете в следующую ЦПМ (и почему предыдущая становится такой ослабшей и вырожденной) и это то, что вы в конце концов прибегаете к совершению ужасных овертов против следующей ЦПМ, потому что она успешна в противостоянии вам. Иначе говоря, когда вы проживаете цель быть святым, вы продолжаете наезжать на интеллектуалов, которые создают вам проблемы и осмеивают вашу веру и т.д. и в конце концов вы начинаете их истреблять. И вы теряете в этом всякий здравый смысл и доходите до той точки, где вы пристрелили бы любого интеллектуала, даже если он был на вашей стороне. И поэтому вы истребляете друзей и союзников просто потому что они однажды были остроумны и казались слишком умными. И у этих преступлений нет никакого реального оправдания. И это является основной причиной таких диких реакций Е-метра, которые известны как обвал скалы (рок слэм). И после того как вы совершили слишком много тяжелых овертов против чего-то, вы имеете тенденцию перевернуться и стать этим чем-то.

До тех пор, пока я это не обнаружил, я испытывал неприязнь к священникам и святым людям. И это было из-за моего ужаса перед тем, чем я стал в конце этой ЦПМ. Как только это очистилось, я обнаружил, что я отказался от всех моих способностей исцелять и заботиться о людях, которые были связаны с целью быть святым. Это было всего лишь концом этой ЦПМ, который был ужасен. Эти вещи продолжают в течении многих жизней и с самого начала, когда это началось, эта цель была действительно прекрасной.

Возможно самым большим достижением, которое я получил от обнаружения этого, была моя способность удерживать концепты святости и интеллектуальности вместе без инстинктивного ощущения, что между ними существует непреодолимый конфликт. Конечно вам возможно пришлось бы проходить другую цель и вам удивительно почему я вообще имел какие-то проблемы с удержанием этих идей вместе, но все остальное дает основание думать, что на своем пути вы будете иметь что-то подобное этому (может быть конфликт между свободой и ответственностью, например).

С точки зрения того, что случилось с целью «Быть Святым», я также могу предсказать как могла бы закончить текущая цель «Быть Интеллектуалом», если бы я этого не обнару-

жил. Я уже могу увидеть, что сильные люди (в прежние времена я бы даже сказал «тупорылые сильные люди») являются теми, кто успешно изматывает и противостоит интеллектуалам. Если бы я дал немного больше жизней этой цели, я бы достиг той точки, где я бы отстреливал всех сильных крутых парней, возможно начав в благоразумной манере с казни членов бандитских банд, но в конце концов добрался бы до того, что истреблял бы силачей в цирке. И когда в конце концов все это провалилось, я бы попытался не быть интеллектуальным и окончательно я бы увидел, что единственным способом что-то сделать, было бы стать сильным и я бы запустил себя в новую ЦПМ с целью «Быть Сильным».

### 3. ДИАГРАММА (LINEPLOT).

Должно быть очевидно, что основной идентичностью или терминалом для цели «Быть Интеллектуальным» является «Интеллектуальная Личность». И основным противотермом должен быть «Тупая Личность». Но противоположность на самом деле разветвляется в этой точке назад к предыдущей ЦПМ («Тупые Священники») и вперед по направлению к следующей ЦПМ («Тупые Сильные Люди»). И базовая идентичность реально является слишком общей для того, чтобы прожить<sup>2</sup> жизнь. Хотя эти основные ЦПМ лежат в основе полной диаграммы (шаблона идентичностей), у вас будут другие характерные пункты, которые вы имели обыкновение пробовать и исполнять в качестве цели.

Для этих терминалов вы будете использовать (в нашем примере) что-то типа «свободный мыслитель» или «крутой ловкач». Противотермами будет что-то типа «неисправимые дураки» или «тупые фанатики». Возле начала этой цели Противотерм встречается часто, но не всегда имеет отношение к предыдущей ЦПМ (Противотермы типа узко мыслящие евангелисты, проповедники). Возле конца она часто имеет отношение к следующей приходящей сюда ЦПМ (Противотермы типа тупые громила). В середине (множество пунктов), Оппозиция является просто своего рода поиском (Противотермы типа глупых бюрократов) с единственными общим признаком своего рода отношения к глупости (в нашем примере) которая всегда присутствует.

На раннем этапе было много вещей, которые, как вы полагали, были на вашей стороне, такие как учителя (в нашем примере). Поэтому вы используете вещи такого рода в качестве терминалов (например, быть «блестящим учителем»). Но они постепенно деградируют. Поэтому вы отказываетесь от них и они становятся частью оппозиции. Я уже достиг точки, где «Тупые Учителя» были для меня противотермом в движении к цели быть интеллектуальным. Отсюда вы должны быть способны увидеть, что в конце концов, должна была быть достигнута точка, когда должно быть отвергнуто все, что я мог бы использовать для достижения этой цели, и превращено в оппозицию. Вот как деградирует цель.

Я могу оглянуться назад на цель быть святым и увидеть полный упадок. В конце концов это достигает точки, где я имел злых священников и лицемерных проповедников в качестве противотермов и не оставалось идентичностей, с которыми эта цель могла бы быть успешно достигнута.

Здесь на Земле один из этих пунктов будет обычно длиться в течении всей жизни и шок смерти и удара области между жизнями это то, что заставляет вас (является причиной) разочароваться в ней и постулировать новую бытийность для того, чтобы исполнить эту цель. Это является одной из причин почему вы забываете свои прошлые жизни, и сбор диаграммы текущей подлинной ЦПМ даст Вам некоторое воспоминание того, кем вы были прежде.

Есть несколько исключений из этого. Вы обычно не отказываетесь от пункта, если эта

---

<sup>2</sup> существовать - for living life. Далее в тексте Пилот, когда говорит о цели, пишет to live the goal, что по-русски буквально означает «прожить цель», я это понимаю как «жить в процессе достижения этой цели», т.е. акцент делается на цель не как результат, а как способ жизни, существования, как процесс. - пер.

жизнь либо очень-очень короткая (смерть в детстве), либо эта жизнь так чрезвычайно успешна, что вы чувствовали, что были победителем и повисаете на том же самом пункте. Также вполне вероятно, что если вещи были на самом деле ужасными, вы могли изменить пункты больше чем один раз за жизнь, возможно в результате этого переживая амнезию или тяжелый сдвиг личности.

Вы обнаружите, что до Земли вы в основном давали пункту гораздо более полную проработку (испытание) и удерживали его в течение многих жизней, прежде чем вы от него отказывались. Эти ЦПМ имели деградировали гораздо медленнее. Именно воздействие области между жизнями заставляет вас отказываться так легко.

#### 4. КАК ПОДГОНЯЕТСЯ ДИАГРАММА<sup>3</sup>

Вам нужно понимать как подгоняется диаграмма, но вы не должны пытаться собрать ее сами до тех пор, пока вы не удалите большое количество заряда из этой цели. Одной из самых больших ошибок в исследованиях SHSBC в области ЦПМ была опробование и нахождение пунктов диаграммы до отключения (кей аут) этой цели.

Вы можете проодитировать (удалить одитингом) проблемы, оверты и т.п. из цели до тех пор, пока вы не почувствуете себя хорошо по поводу ее. Вы действительно можете достичь этими средствами ПС (плавающей стрелке) этой цели на Е-метре и вы можете подойти к той точке, где вы начнете осознавать, чем эти пункты являются без их разыскивания. Затем эта диаграмма становится очень простой вещью.

Я не знаю, сможете ли вы построить диаграмму без использования Е-метра. Определенно вы сможете улаживать проблемы и оверты без одного (и вы должны быть способны к тому, что вы сможете продолжать продвижение вперед даже когда вы находитесь в бестелесном состоянии). Но Е-метр представляет собой огромную помощь в узнавании того, что вы правильно ухватили эти пункты. Я буду считать, что он у вас есть и вы кое-что знаете о Саентологической технологии листинга и нуллинга (L&N). Если же нет, то все равно вы можете это сделать, удалив настолько много заряда из этой цели с помощью основных процессов (обсуждаемых позднее), что эти пункты становятся сверх легкими для обнаружения. Это фокусы для без-Е-метрового листинга (который я буду обсуждать в другой работе), но они небезопасны, если в этой области накоплено слишком много заряда.

Тем не менее вы все же можете получать огромные успехи и доводить каждую серию ЦПМ до состояния релиза даже без работы с какими-нибудь диаграммами. Все же вам нужно видеть как диаграмма работает, чтобы вы знали как деградирует цель и могли узнавать пункт диаграммы, когда он показывается, если вы проходите основные процессы по этой цели.

Процедура должна быть следующей:

а) найти что является вашей текущей подлинной ЦПМ (обсуждается позже, вы это будете знать в конце прочтения этой работы).

б) проходить основные процессы по этой цели (обсуждается позже) до тех пор, пока вы не осознаете (будете иметь внезапное понимание) по тому, что является текущим пунктом, которым вы являетесь.

в) теперь вы можете либо строить диаграмму, либо продолжать основные процессы по этой цели.

г) вы начинаете диаграмму, взяв текущий пункт (который вы уже к тому времени обнаружите) и обрабатываете обратно по траку времени до той точки, где вы постулировали эту цель.

---

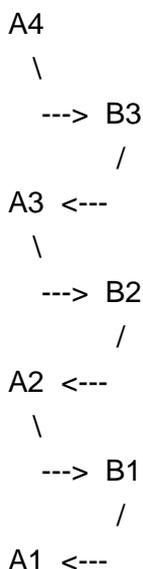
<sup>3</sup> FIT TOGETHER - подходить /соответствовать/ друг другу, т.е. каким образом элементы диаграммы подгоняются под взаимное соответствие. - пер.

Из-за такого способа прохождения пункт на вершине страницы является самым свежим (современным, недавним), а пункт внизу страницы - самым старым. Это обратно тому как шаблон импланта должен был быть записан, потому что у вас должен был бы быть первый (самый ранний) имплантированный пункт записан наверху страницы и должен был бы проходиться вперед по мере того как вы спускаетесь вниз по странице.

Иначе говоря, когда вы смотрите вниз страницы, у вас пункты расположены в том порядке, в котором вы их нашли (самые последние отрабатываются в обратном направлении), а когда вы смотрите наверх страницы, вы видите их в том порядке, в котором вы их проживали.

Мы записываем те вещи, которыми вы являетесь (терминалы) слева, а те вещи, которые вам противостоят (находятся в оппозиции к вам - ПротивоТермы) - справа. Направление стрелок показывает успешную оппозицию.

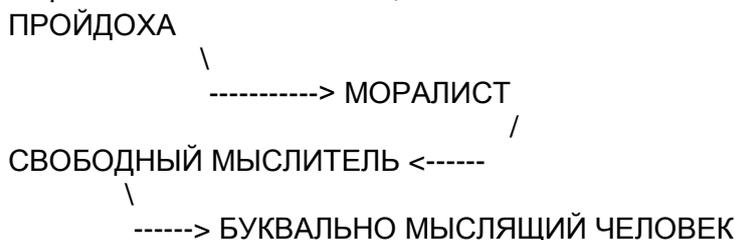
Ниже приведен пример, в котором буквами «А» обозначены терминалы, а буквами «В» - ПротивоТермы, и чем выше номер, тем позднее по времени. Направление стрелок показывает успешную оппозицию.



Вы должны были бы изначально найти пункт А4, который является, допустим, тем, чем вы в настоящее время являетесь. Вы стали этим, чтобы решить проблему, данную вам противотермом В3, который успешно противостоял вам, когда вы были А3.

Как только вы это получили, вы можете начать снизу и увидеть, что вы начали, будучи пунктом А1 и потом появился В1 и надавал вам по зубам. Поэтому вы стали А2, чтобы это разрешить и это сработало, но появилось В2 и успешно противостояло вам и поэтому вы отказались от А2 и стали А3 и т.д. Это является шаблоном текущего существования.

Что это сделать еще немного более очевидным, я дам вам кусочек диаграммы, до которой я добрался на моей цели «Быть Интеллектуальным». Помните, это является нашей подлинной ЦПМ и этот пункт должен быть другим у всех остальных, даже если они работают в направлении той же самой цели.





ма, который успешно ему противостоял первый раз, когда я прорабатывал свой путь обратно и нечаянно пропустил буквально мыслящего человека и человека обучающегося.

Способ справиться с этим состоит в том, что вы время от времени отзываете (убираете) пункты диаграммы и наблюдаете за тем, дают ли они ПС на E-метре, и когда ПС отключается, здесь что-то не так, обычно пропущена пара пунктов (или пара выпадающая из последовательности). Обычно все эти пункты правильные, потому что они давали ПС до этого, но шаблон пунктов может быть слегка нарушен.

Вот как вы должны были бы это сказать:

Пройдоха должен был противостоять моралисту Моралист должен был противостоять свободному мыслителю Свободный мыслитель должен был противостоять буквально мыслящему человеку и т.д., отработывая вниз страницы.

Потом вы отработываете страницу вверх, перечисляя их следующим образом:

Быстро соображающему должен был противостоять (он должен был быть остановлен) невежественным дурнем Невежественному дурню должен был противостоять (он должен был быть остановлен) человеком обучающимся. Человеку обучающемуся должен был противостоять (он должен был быть остановлен) буквально мыслящий человек и т.д.

Таким образом вы можете перечислять пункты в любой секции этой диаграммы и даже прорабатывать их вверх и вниз (изменяя направление вопроса) в той небольшой области, где у вас есть некоторая неопределенность. Когда вы таким образом зачитываете пункты своей собственной подлинной ЦПМ, они должны иметь для вас полный смысл и казаться совершенно очевидными, поскольку они являются анатомией того, как вы действовали и проживали жизни. Если это таким не выглядит, значит вы не ухватили правильные пункты. Конечно же чужие пункты (мои в этом примере) могут казаться немного неправильными, потому что они не являются вашими пунктами.

Если у вас плохой день, или есть другие ошибки, или цель все еще сильно перезаряжена, пункты могут давать чтение-ракету (rocket read, RR) вместо ПС. Это нормально. Но если вы получили ПС и потом пункт дает чтение-ракету, возможно здесь присутствует ошибка (обычно пропущенная пара или пара выпадающая из последовательности).

Эта процедура немного отличается от разных процедур Маршрута 3М (Routine 3M), которые Рон разработал для поиска диаграмм. Точные вопросы листинга и методы R3M приводят к обнаружению имплантированных ЦПМ и они не работают достаточно хорошо на Подлинных ЦПМ.

## 5. ДРУГИЕ ВЕЩИ, ПРИСОЕДИНЕННЫЕ К ЦЕЛИ

Кроме пунктов диаграммы есть еще ряд других вещей, близко связанных с целью, которые вы используете на всем пути существования ЦПМ.

Это будет базовый расчет ([basic computation](#)), который мы называем «Сервисное Факсимиле» (изначально считалось, что это должно быть факсимиле или картинка, но сейчас мы знаем, что это должен быть расчет (вычисление) и человек думает, что он оказывает ему услугу, помогая ему выживать). Это то, что индивид использует, чтобы сделать других неправыми.

Существует базовое основополагающее Сервисное Факсимиле для всей ЦПМ. Она получается из использования базовой характеристики Противотерма делать других неправыми. Для меня сервисным факсимиле на цели быть интеллектуальным было «Они идиоты» ([They're Stupid](#)). В предыдущей ЦПМ быть святым это было «Они Злые» ([They're Evil](#)). Это не является пунктом диаграммы. Это продолжается на всем протяжении существования ЦПМ.

В процессинге 4-го грейда мы пытаемся получить Сервисное Факсимиле путем перечисления ответов на вопрос «В этой жизни что вы используете, чтобы сделать других не-

правыми?» В некоторых случаях вы получаете базовое сервисное факсимиле, которое является частью ЦПМ. В других случаях вы получаете лок, оставшийся на её вершине (может быть «их глупость» или «невежество других людей» и т.д.)

Если вы нашли базовый серфак, проходя процессы 4-го грейда, вы смогли бы определить из него базовый терминал и обнаружить отсюда цель. Но иногда вы имеете только лок, а не базовый серфак. Также иногда базовый серфак более ранней ЦПМ, которая похожа на текущую, может иметь серфак, прикрепленный к текущему серфаку, и появляющийся на 4-м грейде. Одним из главных действий имплантированных ЦПМ было пытаться и обрушивать в кучу все вместе ваши подлинные ЦПМ, так, чтобы у вас всё было запутано.

Другой вещью, связанной с ЦПМ, является базовый объект, который символизирует бытийность этой ЦПМ. Для цели быть интеллектуальным это могут быть очки. Для цели быть святым это мог бы быть крест. Это является умственной массой и человек будет его использовать в качестве своей истинной точки зрения и духовного тела на всем пути существования ЦПМ. Это является опознавательным знаком (жетоном), который он использует, чтобы представить себя в игре, немного похоже на игровые жетоны в игре «Монополия». Он переносит их из жизни в жизнь и он будет стараться иметь проявления их в физической вселенной, но это не всегда возможно.

Этот объект является твердым как камень для индивида и он является исключительно привлекательным для него. Рон наткнулся на это в конце 50-х годов и назвал его «Камень» (The Rock), но у него в то время не было анатомии (устройства) ЦПМ и в результате все его попытки стереть его (одитингом) были неудачны. После этого эти исследования были в значительной мере заброшены, но это встречается здесь в нашей анатомии подлинных ЦПМ. Интересно отметить, что это было исходной точкой в которой была обнаружена реакция Е-метра, называемая «Обвал Скалы» (рок-слэм - [Rock Slam](#)). Камень текущей ЦПМ не будет давать рок-слэма до тех пор, пока вы не совершаете ужасных неоправданных овертов против следующей ЦПМ, в направлении которой вы сваливаетесь. Но камень предыдущей ЦПМ, против которой вы уже обернулись, будет давать на Е-метре дикий рок-слэм.

У вас не будет удачного одитинга камня до тех пор, пока эта ЦПМ не будет достаточно хорошо разобрана.

Не впадайте в ошибку, считая, что каждый, кто носит очки, делает это из-за цели «быть интеллектуальным». Мы всегда ошибаемся, когда мы пытаемся обозначить (озаглавить) специфический источник для состояний общего вида. Всегда существует много возможных причин и которая из них истинная - дело самого индивида. Один человек может одевать очки из-за инграммы (и избавиться от этого на Дианетике), а другой может иметь их из-за оверта (и это можно уладить на 2-м грейде) и возможно другой носит их из-за имплантов или чего-то еще. Мы можем даже не знаем всех возможных причин. Всё, что я с уверенностью могу сказать, это то, что если он их носит из-за камня текущей ЦПМ, у вас нет никакой надежды вылечить его с помощью Дианетики или любого другого процессинга ниже него уровня. И может быть даже вы не сможете заставить парня надеть контактные линзы.

Вот почему с любым уровнем одитинга вы никогда не пытаетесь ничего исцелять или обещать каких-то особенных результатов. Вы не имеете понятия откуда исходит его болезнь и есть шанс, что она находится не на том уровне, который вы собираетесь проходить. Это все равно как вы будете исправлять что-то, но вы не можете предположить заранее, что из этого получится.

## 6. ИСТОЧНИК ЭТИХ ЦЕЛЕЙ

Когда я начал проходить эти вещи, я верил, что эти цели должны быть индивидуальными. Было очевидно, что эти пункты были моим выбором и они не были имплантированы. Я предполагал, что то же самое было истинно для самих целей.

Но после того, как я прошел назад через цель быть святым и сразу за ней обнаружил

цель «Быть Могуущественным», я решил попробовать посмотреть к чему ведет вся эта мешанина, прыгая назад от одной цели к другой, используя процесс листингового типа для противостоящей цели. Когда две последние ЦПМ были разобраны и весь предмет этой подлинной ЦПМ достаточно хорошо остужен, показалось возможным это сделать (я не рекомендую вам пробовать это до тех пор, пока вы не разберете две последних цели).

Использовался следующий листинговый вопрос: «Кто или Что должно было бы успешно противостоять (или разрешать) (либо цель, либо первичный терминал)?» ("Who or What would (either the goal or the primary terminal) successfully oppose (or solve)". Любой из этих 4-х вариантов вопроса казался работающим и я в общем проверил, что эти другие приводят к тому же самому заключению, чтобы подтвердить то, что я их нашел правильно. Как только была обнаружена более ранняя ЦПМ, я только немного прошел «какой оверт должен был бы совершить (более ранний терминал) по отношению к (более поздний терминал)?» ("what overt would (earlier terminal) do to (later terminal)"), чтобы позволить разрядиться какому-то самому худшему заряду и затем перейти к следующей цели. Этого недостаточно для того, чтобы действительно стереть эту ЦПМ или восстановить способности или открыть мой рикол этого временного отрезка, но этого достаточно, что бы позволить мне пройти еще раньше без того, чтобы быть погребенным под весом этой штуки. Я не рекомендую это в качестве хорошей техники для получения успехов кейса. Эти вещи должны проходиться очень тщательно. Но я пробрался с помощью этого и это было очень полезно в качестве исследовательского действия.

Я прошел назад путь до цели «Быть Свободным», которой противостоит «Быть Богоподобным», которая похоже является самой высшей целью в этой серии. И потом прошел дальше назад с Богоподобными противостоящими «Быть выносливым» и эта цель похоже должна быть внизу на дне шкалы и обрабатывать вверх как я уже проходил раньше. И в конце концов это было зациклено через Сильный противостоящий Интеллектуальному, опять противостоящему Святому, и весь путь назад вверх до Богоподобного. Весь шаблон повторяется снова и снова. Поэтому я попытался датировать первое появление «Быть Богоподобным» и получил 86 триллионов лет назад (эта дата скорее могла бы быть имплантированной, чем реальной). И здесь я нашел начало этой вселенной и Инцидент ! в его полном виде.

Все же было бы неправильно говорить, что эти цели были имплантированы, поскольку прохождение импланта, похоже, их не уничтожает. Лучше было бы сказать, что эти цели были "предложены» и что они были встроены в анатомию игры этой вселенной и что мы следуем им, потому что лежащая в их основе механика добивается, чтобы мы это делали.

Это работает следующим образом: Игрой этой вселенной является «ВЫЖИВАТЬ». Аберрированной имплантированной идеей является «ВЫЖИВЕТ ТОЛЬКО ОДИН, А ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ПОГРЯЗНУТ В ГРЯЗИ». Деструктивным хомутом, который она вам показывает является «ЧТОБЫ БЫТЬ ТЕМ ЕДИНСТВЕННЫМ, КТО ВЫЖИВАЕТ, ВЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПРЕВОСХОДЯЩИМ ДРУГИХ». И они показывают вам как быть превосходящим других. И это делается посредством бытия богоподобным, святым, интеллектуальным, сильным и т.д. И как минимум, вы можете по крайней мере стойко держаться, а не погружаться в грязь.

Потом они показывают вам последовательность целей посредством наличия различных фигур (которые являются частями значимостей из более ранних вселенных), которые выходят и утверждают цели и то, как они связаны друг с другом. Это является реальной анатомией инцидента, который я получил на ОТЗ. Если Вы прошли этот уровень, то просто отметьте возникшего, говорящего "ЧТОБЫ ВЫЖИВАТЬ, НУЖНО БЫТЬ МОГУЩЕСТВЕННЫМ" и осознайте, что вы отметили крошечную долю гораздо большего инцидента.

Я испытываю крайне неприятное чувство, говоря это, но ОТЗ исследовался в очень небрежной манере. К счастью, мы избегаем неприятностей с определением только крошечного кусочка инцидента 1, потому что этот инцидент не имеет много силы или заряда на нем. Его едва ли можно рассматривать в качестве тяжелого импланта. Чем он действитель-

но является - так это своего рода церемония приветствия (радушного приема) или слабый курс, через который людей заставляют пройти, когда они входят в эту вселенную, чтобы показать им, как здесь устроена игра.

Вот небольшой кусочек того, в чем я боле всего уверен:

Волны черноты и резких звуков и т.п. Херувим дует в рожок. Священник выходит и говорит: «ВЫЖИВАТЬ - ЭТО БЫТЬ СВЯТЫМ» ("TO SURVIVE IS TO BE HOLY"). Священник смотрит в направлении, в котором ушел предыдущий персонаж и говорит: «БЫТЬ СВЯТЫМ - ЭТО ПОЛОЖИТЬ КОНЕЦ ГНЕТУ МОГУЩЕСТВЕННЫХ ЛЮДЕЙ» ("TO BE HOLY IS TO SOLVE THE OPPRESSION OF POWERFUL PEOPLE"). Священник смотрит в другую сторону и говорит: «БЫТЬ СВЯТЫМ - ЭТО БЫТЬ ПРЕТИСНЯЕМЫМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ ЛЮДЬМИ» ("TO BE HOLY IS TO BE OPPRESSED BY INTELLIGENT PEOPLE"). Священник уходит.

Волны черноты и резких звуков и т.п. Херувим дует в рожок. Выходит Ученый и говорит: «ВЫЖИВАТЬ - ЭТО БЫТЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ» ("TO SURVIVE IS TO BE INTELLIGENT "). Ученый смотрит в направлении, куда ушел священник и говорит: «БЫТЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ - ЭТО ПОЛОЖИТЬ КОНЕЦ ГНЕТУ СВЯТЫХ ЛЮДЕЙ» ("TO BE INTELLIGENT IS TO SOLVE THE OPPRESSION OF HOLY PEOPLE"). Ученый смотрит в другую сторону и говорит: «БЫТЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ - ЭТО БЫТЬ ПРЕТИСНЯЕМЫМ СИЛЬНЫМИ ЛЮДЬМИ» ("TO BE INTELLIGENT IS TO BE OPPRESSED BY STRONG PEOPLE"). Ученый уходит.

Волны черноты и резких звуков и т.п. Херувим дует в рожок. Выходит Атлет и говорит: «ВЫЖИВАТЬ - ЭТО БЫТЬ СИЛЬНЫМ» ("TO SURVIVE IS TO BE STRONG "). Атлет смотрит в направлении, куда ушел ученый и говорит: «БЫТЬ СИЛЬНЫМ - ЭТО ПОЛОЖИТЬ КОНЕЦ ГНЕТУ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ» ("TO BE STRONG IS TO SOLVE THE OPPRESSION OF INTELLIGENT PEOPLE"). Атлет смотрит в другую сторону и говорит: «БЫТЬ СИЛЬНЫМ - ЭТО БЫТЬ ПРЕТИСНЯЕМЫМ ХИТРЫМИ ЛЮДЬМИ» ("TO BE STRONG IS TO BE OPPRESSED BY CRAFTY PEOPLE").

Обратите внимание на то, что я считаю, что следующим после сильного является «Быть Хитрым», но я этого не могу гарантировать. Я также могу ошибаться по поводу возничего и цели «Быть Могушественным», идущим сразу перед целью быть святым, потому что я на самом деле не проходил еще эту цель. Я, однако, абсолютно уверен относительно Святого, за которым следует Интеллектуал, за которым следует Сильный.

Мне не следовало бы стараться выписать всю эту вещь, потому что я прошел всю эту серию очень неаккуратно и у меня нет большой уверенности в том, что я получил их верно. Я дам вам приблизительный шаблон целей, которые я обнаружил, но вы сможете стереть (одитингом) ту подлинную ЦПМ, в которой вы застряли и ту, которая перед ней, и сделать исправления и корректировки, когда нужно.

Любые исследования шаблонов имплантов на самом деле должны проводиться командой. Разные люди будут иметь реальную определенность по различным кусочкам этого шаблона и, соединив их вместе, вы должны будете получить полную картину. Как я это понимаю, шаблоны Клиринг-Курса, используемые в Саентологии, были собраны воедино усилиями группы из нескольких десятков человек. То же самое нужно сделать и здесь. Законченный и точный шаблон легче будет сделать тем, кто идет за нами.

Но прохождение этого инцидента не освобождает вас от целей. Это только дает вам простой способ заметить подлинную ЦПМ, в середине которой вы находитесь, и это дает вам некоторую ориентацию о том, что происходит. Заряд на действительной ЦПМ не истекает от импланта и не исчезает, когда вы конфронтируете этот имплант. Заряд истекает от ваших собственных овертов и т.д. в борьбе против других согласно этого шаблона.

Вы также обнаружите, что вы не отказываетесь от этих целей, когда вы их стираете. Вместо этого, вы станете способны к выполнению большего их количества одновременно. Со стертым предметом в целом, вы должны быть способны, быть святым и интеллектуальным и сильным и свободным и ответственным и стойким и богоподобным, все это в одно и

то же время. Это хорошие цели. Вы не были имплантированы, чтобы дать вам эти цели. Вы были имплантированы, чтобы поставить эти цели в конфликт и настроить вас против самого себя.

Есть некоторые трудности с полным списком целей. Прежде всего это является переводом, поскольку имплант не был сделан по-английски (как, впрочем, и по-русски - пер.) и мы можем иметь разные слова для одной и той же вещи. Во-вторых, есть те, которые переживаются как подлинные ЦПМ и ваше точное выражение (утверждение) цели может слегка меняться всякий раз, когда вы переживаете его в цикле, поэтому ваш точный шаблон может иметь отклонения. И, конечно же, возможно я допустил ошибки, особенно в виде пропущенных целей или расположение целей в неправильной последовательности, потому что я старался бегом просмотреть их без действительного их стирания.

СЛЕДУЮЩИЙ СПИСОК ЯВЛЯЕТСЯ ТОЛЬКО ОТПРАВНОЙ ТОЧКОЙ; НЕ ПОЛАГАЙТЕСЬ НА ЕГО ТОЧНОСТЬ.

Каждая цель противопоставлена (или угнетается) той, которая в следующей строке, и она сопротивляется (угнетает или кладет конец гнету) той, которая над ней. Первая (Быть Богоподобным) угнетает последнюю (Быть выносливым), поэтому всё идет по кругу. Большие неоправданные исходят от каждой цели против той, которая её ниже.

БЫТЬ БОГОПОДОБНЫМ (GODLIKE)

БЫТЬ СВОБОДНЫМ

БЫТЬ ОТВЕТСТВЕННЫМ

БЫТЬ СОЗИДАТЕЛЬНЫМ (CREATIVE)

БЫТЬ ВАЖНЫМ (IMPORTANT)

БЫТЬ ВОСПРИИИМЧИВЫМ (PERCEPTIVE)

БЫТЬ УСПЕШНЫМ (SUCCESSFUL)

БЫТЬ ПРАВЫМ (RIGHT)

БЫТЬ ПОПУЛЯРНЫМ (POPULAR)

БЫТЬ УМЕЛЫМ (SKILLFUL)

БЫТЬ МУДРЫМ (WISE)

БЫТЬ ПРЕКРАСНЫМ (BEAUTIFUL)

БЫТЬ ПРОДУКТИВНЫМ (PRODUCTIVE)

БЫТЬ МОГУЧИМ (POWERFUL)

БЫТЬ СВЯТЫМ (HOLY)

БЫТЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ (INTELLIGENT)

БЫТЬ СИЛЬНЫМ (STRONG)

БЫТЬ ХИТРЫМ (CRAFTY)

БЫТЬ НЕЗАВИСИМЫМ (INDEPENDENT)

БЫТЬ ХОРОШИМ (GOOD)

БЫТЬ РИСКОВЫМ (ADVENTUROUS)

БЫТЬ ДИСЦИПЛИНИРОВАННЫМ (ORDERLY)

БЫТЬ ОСОБЕННЫМ (DIFFERENT)

БЫТЬ УВАЖАЕМЫМ (RESPECTED)

БЫТЬ СЧАСТЛИВЫМ (HAPPY)

БЫТЬ ЖАДНЫМ (ACQUISITIVE)

БЫТЬ ЧУВСТВЕННЫМ (SENSUAL)

БЫТЬ ДЕСПОТИЧНЫМ (DOMINEERING)

БЫТЬ ХУЛИГАНОМ (ЖЕСТКИМ) (TOUGH)

БЫТЬ СТОЙКИМ (ENDURING)

(есть возможно 30 из 36 целей)

Другие возможные цели: причинный, желанный, компетентный, живой, энергичный, ценный, этический, эстетический, известный, гордый, богатый. (causative, desirable, competent, lively, energetic, valuable, ethical, aesthetic, famous, proud, wealthy)

Для тех редких кейсов, которые находятся в перевернутом (обратном, инвертированном) завершающем разделе ЦПМ, вам может быть придется проходить это как "НЕ БЫТЬ ...".

## 7. ПРОЦЕССЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ПРОВОДИТЬСЯ

Более подробно о том, как одитировать, я напишу в следующей работе. Сейчас я просто упомяну о том, что вы обычно проходите команды процесса снова и снова, постепенно пробиваясь все глубже и глубже, до тех пор, пока что-нибудь не высвободится (не облегчится).

В той области, которая значительно аберрирована, недостаточно пройти один процесс или найти только один ключевой ответ или иметь только одно новое понимание. Вам обычно бывает нужно наносить удары по ней с нескольких сторон и разобрать большое количество материала, чтобы действительно растворить большую область умственного заряда. Когда вы имеете что-то типа одной из этих ЦПМ, она имеет тенденцию к разложению, и большое количество меньших вещей повисает на ней. Вы просто продолжаете ослаблять её с помощью различных процессов и в конце концов весь предмет начинает рушиться.

Когда я начал прояснять свою цель быть интеллектуальным, я просто использовал мешанину процессов, основанных на всем, что когда-либо пробовал Рон в этой области, и я обратился к другим низшим типам процессов грейдов, где какая-нибудь часть цели (обычно терминал цели - в нашем случае интеллектуальный человек) могла быть преобразована в команду. В конце концов, пока я так барахтался, я понял, какой была предыдущая цель, какой пункт диаграммы я в настоящее время драматизировал, и много другого материала, и в конце концов цель стала давать ПС на Е-метре и в значительной степени была отключена. Только потом я попытался составить диаграмму.

Для обычного использования, и основываясь на опыте, я попытался собрать процессы в одну соответствующую процедуру, которая должна была быть легче и быстрее, чем те шаги, которым я следовал изначально. Но я должен вам напомнить, что это не было проверено тщательными исследованиями, проведенными на других.

В некоторой степени это упрощенный набор процессов низших грейдов, нацеленных на определенную область. Это отнюдь не тоже самое, что расширенные низшие грейды, потому что у нас есть узкая мишень, и мы не хотим, чтобы взлетно-посадочная полоса была слишком длинной.

Должно быть возможным для обученного соло одитора проходить их самому. Остается посмотреть, смог бы нетренированный человек сам их одитировать. Я думаю, что это можно сделать, если у вас есть достаточно решимости и желания пройти через это. Определяющим фактором является насколько специфическими (конкретными, подробными) являются команды по отношению к тому, как много этот человек сможет конфронттировать. Самые специфические команды в книге "Само-Анализ" могут одитироваться самостоятельно практически каждым в самой неряшливой манере и все еще давать результаты. Некоторые из более туманных процессов низших грейдов не могут одитироваться самостоятельно до тех пор, пока вы не пройдете вверх по шкале. Здесь мы имеем преимущество в том, что наша цель является очень конкретной и (если вы нашли правильную цель) максимально интересной для человека.

В общем команды процесса меняются между вами, другим человеком (что означает отдельных конкретных людей), и другими (что означает группы или общества). Это имеет тенденцию откреплять самостоятельно сконцентрированные точки зрения, делает вас внешним по отношению к действиям терминала, в котором вы возможно застряли, и очищает потоки, которые идут большим чем один количеством путей (есть входящий поток, который вы получаете, исходящий поток, который вы выпускаете, и перекрестные потоки вашего наблюдения взаимодействия других). Здесь я просто расположил их в чередующихся сериях команд, как это было обычно в прежнем одитинге, а не пытался проводить каждую отдельную команду многократно до точки релиза. Я думаю, что это было бы слишком трудно и ненужно в данном случае. Я попробовал оба этих способа, и этот путь, похоже, является лучшим.

Эти процессы особенно важны, когда вы пробиваетесь к ранним ЦПМ. Я обнаружил, что я смог прорисовать диаграмму прямо до цели быть святым (непосредственно моей предыдущей ЦПМ), а вам может потребоваться сделать это вначале, чтобы пройти назад через завершающий период угасания этой цели, но я не смог получить ничего более раннего путем простого прохождения по диаграмме. Цель была слишком далеко в прошлом и далеко за пределами моей теперешней жизни. Вам требуется проходить эти общие процессы, чтобы вернуть себе достаточно риколы и понимания того, кем и чем вы были, когда вы имели эту цель, прежде, чем вы сможете реально стереть эту ЦПМ.

#### 7.1. Объективные Процессы

(Объективные процессы проводятся на окружении.)

Одной из причин, почему цель разрушается, заключается в том, что, пока вы ее проживаете, вы постепенно накладываете характеристику противотерма на других людей. Если целью является быть интеллектуальным, то вы склонны делать других тупыми. Эти процессы предназначены для того, чтобы развернуть эту тенденцию.

Есть два процесса, каждый из которых проводится по отдельности. Выполняйте это действие снова и снова до тех пор, пока что-то не произойдет, такое как появление осознания или внезапное улучшение самочувствия и т.п.

- а) Найдите людное место, выхватите одного человека, и постулируйте ему способность терминала цели. Если, к примеру, цель - быть интеллектуальным, то вы постулируете людям интеллектуальность.
- б) Найдите людное место, выхватите одного человека, и в каждом из них найдите какой-то оставшийся кусочек способности цели (такой, к примеру, как интеллектуальность), которая все еще у него присутствует и признайте её действительной и поддержите её. Это делается телепатически. И не суть важно, реально ли он получает эту коммуникацию, или вы просто представляете её себе, важно ваше намерение по отношению к нему и ваше осознание того, что существует по крайней мере последняя крошечная искорка способностей у каждого, не важно, как глубоко он похоронен (т.е. всегда есть какой-то последний клочок интеллекта даже у самого глупого человека).

#### 7.2. Простое Вспоминание.

Вспоминание позитивной или приятной стороны чего-то имеет тенденцию успокаивать расстройства и неудачи, связанные с негативной стороной. Самые ранние и самые мощные проявления проживания цели до того, как она зачахла, были очень позитивными (это может быть не так легко увидеть в нынешней жизни). Мы хотим вновь разжечь кое-какую их силу прежде, чем мы примемся за какой-то из негативных факторов.

Также, когда мы это проходим, мы хотим включить осознание других людей, проводящих эту цель. Это не просто позволяет человеку удалить самостоятельно сконцентрированные точки зрения, но и помогает ему посмотреть на эту цель со стороны.

Это один процесс, в котором команды проходятся попеременно, друг за другом. На место пропуска вставьте способность цели. Т.е. интеллектуальный, святой, или что угодно.

- ◇ а) вспомни бытие \_\_\_\_\_ (как ты был \_\_\_\_\_ )
- б) вспомни бытие \_\_\_\_\_ другого (как другой был \_\_\_\_\_ )
- в) вспомни бытие \_\_\_\_\_ другими (как другие были \_\_\_\_\_ )<sup>5</sup>

#### 7.2. Вспоминание АРК.

Аффинити (симпатия), Реальность (согласие) и Коммуникация являются ключевой основой в проживании жизни. Мы называем это треугольником АРК, и когда присутствуют все эти три фактора, мы обнаруживаем, что у нас есть также и Понимание. Все они могут быть использованы, чтобы чуть больше открыть память человека и оттащить его дальше от негативных факторов, в которых он мог залипнуть.

Это 4 процесса. Каждый из них проводится по отдельности и имеет свой собственный набор из 6 команд, которые проходятся попеременно друг за другом.

Пустое место заполните терминалом (т.е. интеллектуальный человек, святой человек, или кто угодно) из ЦПМ.

##### 7.2.1. Вспомни Коммуникацию

- ◇ а) Вспомни время, когда ты был в хорошей коммуникации с \_\_\_\_\_.
- б) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ был в хорошей коммуникации с тобой.
- в) Вспомни время, когда другой был в хорошей коммуникации с \_\_\_\_\_.
- г) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ был в хорошей коммуникации с другим.
- д) Вспомни время, когда другие были в хорошей коммуникации с \_\_\_\_\_.
- е) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ был в хорошей коммуникации с другими.

##### 7.2.2. Вспомни Согласие

- ◇ а) Вспомни время, когда ты был согласен с \_\_\_\_\_.
- б) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ был согласен с тобой
- в) Вспомни время, когда другой был согласен с \_\_\_\_\_.
- г) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ был согласен с другим
- д) Вспомни время, когда другие были согласны с \_\_\_\_\_.
- е) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ был согласен с другими

##### 7.2.3. Вспомни Аффинити

- ◇ а) Вспомни время, когда ты ощущал аффинити к \_\_\_\_\_.
- б) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ ощущал аффинити к тебе
- в) Вспомни время, когда другой ощущал аффинити к \_\_\_\_\_.
- г) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ ощущал аффинити к другому
- д) Вспомни время, когда другие ощущали аффинити к \_\_\_\_\_.
- е) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ ощущал аффинити к другим

##### 7.2.4. Вспомни Понимание

- ◇ а) Вспомни время, когда ты понимал \_\_\_\_\_.
- б) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ понимал тебя
- в) Вспомни время, когда другой понимал \_\_\_\_\_.

<sup>5</sup> а) Recall being \_\_\_\_\_ б) Recall another being \_\_\_\_\_ в) Recall others being \_\_\_\_\_

- г) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ . понимал другого
- д) Вспомни время, когда другие понимали \_\_\_\_\_ .
- е) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ . понимал других

### 7.3. ПРОЦЕСС КОММУНИКАЦИИ

Он полезен для открепления коммуникационных потоков, путем некоторой их тренировки и пролезания через всякие барьеры. И снова здесь мы заинтересованы скорее в позитивном действии, чем наблюдать за всяким негативом.

Лучше всего представить себя беседующим с кем-нибудь и говорящим множество конкретных (особых, специфических) вещей. Здесь важен объем потока, который вы при этом сможете протаскивать через барьеры, которые вы могли выстроить. Вы можете представить себя говорящим всякого рода чудные вещи, просто удерживание движение потока. Вы можете произвести большое словоизвержение на одну команду и когда вы закончите, переходите к следующей команде.

- ◇ а) Представьте себя говорящим специфические вещи \_\_\_\_\_ (кому)
- б) Представьте себе \_\_\_\_\_ (кого), говорящим специфические вещи вам
- в) Представьте себе другого, говорящего специфические вещи \_\_\_\_\_ (кому)
- г) Представьте себе \_\_\_\_\_ (кого), говорящим специфические вещи другому
- д) Представьте себе других, говорящих специфические вещи \_\_\_\_\_ (кому)
- е) Представьте себе \_\_\_\_\_ (кого), говорящим специфические вещи другим

### 7.4. ПРОЦЕССЫ ПОМОЩИ

Частично распад цели состоит из накопленного веса неудач в помощи другим. Но ловушка устроена так, что человек принимает каждую неудачу очень серьезно и держится за них и никогда не уравнивает их с теми случаями, когда он помогал успешно. Так что вы улаживаете это, находя те времена, когда он помогал успешно.

Когда человек сильно разрушен, и неудачи кажутся далеки от того, чтобы быть уравновешены успехами, вы видите конец длинного цикла. Он всегда опускается из состояния могущества и вы будете находить много успехов, если вы пройдете достаточно далеко назад (раньше по времени). Если вы сможете увидеть более ранние жизни, где победы были многочисленны, то это будет просто. Если нет, то вы все еще можете это делать, отмечая даже самые крошечные успехи в этой жизни, потому что они будут заново подтверждать большую кучу положительных действий, которые лежат раньше по времени вне поля зрения.

- ◇ а) Вспомни время, когда ты помогал \_\_\_\_\_ .
- б) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ помогал тебе
- в) Вспомни время, когда другой помогал \_\_\_\_\_ .
- г) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ . помогал другому
- д) Вспомни время, когда другие помогали \_\_\_\_\_ .
- е) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ . помогал другим

### 7.5. ПРОЦЕСС ЗАЩИТЫ

Неудачи в защите похожи на них, но обычно они более острые, чем неудачи в помощи. Здесь вы будете находить множество любви и потери, доверия и предательства и т.п. Если ребенок теряет родителя, независимо от того насколько он сам мал и слаб, он имеет тенденцию чувствовать, что он потерпел неудачу в защите этого родителя от причинения ему вреда.

И опять вы не можете проходить эти неудачи путем простого вспоминания. Это просто

похоронит человека под грузом его потерь. Вместо этого вы должны значительно расшевелить позитивную сторону. Даже если недавние жизни кажутся мрачными, помните, что мы все были тут в течении долгого времени, и каждый из нас имел и хорошие периоды и плохие.

Как и в других процессах, проходите команды попеременно, друг за другом, до большой победы.

- ◇ а) Вспомни время, когда ты защищал \_\_\_\_\_.
- б) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ защищал тебя
- в) Вспомни время, когда другой защищал \_\_\_\_\_.
- г) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ защищал другого
- д) Вспомни время, когда другие защищали \_\_\_\_\_.
- е) Вспомни время, когда \_\_\_\_\_ защищал других

### 7.6. ПРОЦЕСС ПРОБЛЕМ

Теперь мы готовы взглянуть на один из механизмов, посредством которого человек будет портить себя. Происходит вот что - он будет иметь проблему, и затем он ее решит и отольёт это решение в бетоне, и оно будет приводить его в еще большую неприятность и будет приводить к еще большим проблемам. В конце концов он имеет огромную кучу этих вещей, и старые решения не применимы больше ни к чему, но он все еще держит все их на месте.

Это очень близко к распаду ЦПМ. Пункты надежности (те вещи, которыми он пытается быть) можно было бы даже рассматривать как серии решений для противотермов (те вещи, которые противостоят ему). Здесь мы не ищем пункты или противотермы, но иногда они могут попадать в поле зрения и должны тщательно записываться.

Процедура состоит в том, чтобы отметить (найти) проблему, и потом отметить одно или больше решений (столько, сколько легко получается) и потом отметить другую проблему и её решения и т.д. В основном вы будете отмечать все более ранние проблемы (но если какие-то из них являются более поздними, это нормально) и будут появляться решения, которые все еще находятся на месте, но больше не подходят, и распад которых в свою очередь будет вызывать появление более поздних проблем (которые возникают из-за этих более ранних решений), для того чтобы это начало разваливаться и затем внезапно весь этот беспорядок развалится.

Это довольно сложно, поскольку каждое направление потока должно проходиться как отдельный процесс. Каждый процесс будет иметь две команды. Для использования соло вы должны будете повторять команду решений столько раз, сколько она кажется указанной. Если проводите это кому-то другому (как в ко-одитинге), то просто перемежающиеся команды работают достаточно хорошо и это позволяет избежать критической точки в определении когда пк имеет больше решений для этой проблемы (он просто будет приниматься за ту же самую проблему снова, если есть еще решения).

Заполните пустое место терминалом цели (интеллектуальный человек, святой человек, или кто угодно).

#### 7.6.1.

- ◇ а) Какую проблему мог бы \_\_\_\_\_ иметь с другим или с другими
- б) Какие решения мог бы \_\_\_\_\_ иметь для этой проблемы.

#### 7.6.2.

- ◇ а) Какую проблему мог бы другой или другие иметь с \_\_\_\_\_
- б) Какие решения могли бы они иметь для этой проблемы.

## 7.6.3.

- ◇ а) Какую проблему мог бы \_\_\_\_\_ наблюдать между другими
- б) Какие решения мог бы \_\_\_\_\_ иметь для этой проблемы.

## 7.6.4.

- ◇ а) Какую проблему мог бы \_\_\_\_\_ создать для себя
- б) Какие решения мог бы \_\_\_\_\_ иметь для этой проблемы.

Имейте ввиду, что есть несколько способов построения этих вопросов (смотри Саентологические процессы Грейда 1). Я выбрал то, что показалось мне самой могучим вариантом.

## 7.7. ОВЕРТЫ / ВИСХОЛДЫ (Проступки - Утаивания)

Здесь мы затрагиваем по-настоящему причинную сторону. Человек делает какие-то вещи, и потом он их скрывает и отказывается от действия. Возможно он хотел нанести вред, или возможно он просто избегал неприятностей с чем-нибудь, или, возможно, он даже имел хорошие намерения, а всё пошло не так, как хотелось. Часто человек опускается до точки, когда он удерживает себя от того, чтобы что-то делать, потому что это могло бы причинить ущерб.

Поэтому мы спрашивает, что человек сделал, потому что мы прорабатываем градиентную шкалу ответственности за совершение поступков. Мы не настаиваем на том, чтобы то, что «сделано» должно быть вредным действием, потому что любое признание в совершении действия - это положительный шаг. На этих вопросах вредные действия должны и будут появляться, но не принуждайте к этому. И мы перемежаем вопросы типа «сделано» с вопросами типа «утаивается» чтобы раскрепить то продолжающееся утаивание, в котором живут большинство людей.

Опять мы будем проходить каждое направление потока как отдельный процесс.

Оверты находятся среди наиболее существенных вещей, которые накапливаются когда человек проживает ЦПМ, и повышение их конфронта может быть причиной распутывания существенного количества заряда. Это должно дать возможность стать немного более внешним по отношению к ЦПМ, поэтому мы, чтобы помочь, будем добавлять другой поток в конце.

## 7.7.1.

- ◇ а) Что мог бы \_\_\_\_\_ сделать другому
- б) Что мог бы \_\_\_\_\_ скрыть от другого

## 7.7.2.

- ◇ а) Что мог бы другой сделать \_\_\_\_\_
- б) Что мог бы другой скрыть от \_\_\_\_\_

## 7.7.3.

- ◇ а) Что мог бы \_\_\_\_\_ сделать другим
- б) Что мог бы \_\_\_\_\_ скрыть от других

## 7.7.4.

- ◇ а) Что мог бы \_\_\_\_\_ сделать себе
- б) Что мог бы \_\_\_\_\_ скрыть от себя

## 7.7.5.

- ◇ а) Что мог бы ты сделать \_\_\_\_\_

б) Что мог бы ты скрыть от \_\_\_\_\_

Обратите внимание, что последний процесс чрезвычайно важен, если ваша цель уже значительно разрушена.

### 7.8. ИЗМЕНЕНИЕ

Изменения является важной кнопкой. Если человек не может изменять, но может стать лучше.

Настаивание на и сопротивление изменению являются и значительными источниками овертов и обычно основополагающей причиной во многих расстройствах, происходящих между людьми.

Те идентичности, которые используются в ЦПМ, являются фиксированными решениями для проблем жизни и следовательно имеют тенденцию сопротивляться изменению, даже тогда, когда это изменение должно улучшить ситуацию.

#### 7.8.1.

◇ а) Что мог бы \_\_\_\_\_ хотеть изменить в другом

б) Чему мог бы \_\_\_\_\_ помешать измениться в другом

#### 7.8.2.

◇ а) Что мог бы другой хотеть изменить в \_\_\_\_\_

б) Чему мог бы другой помешать измениться в \_\_\_\_\_

#### 7.8.3.

◇ а) Что мог бы \_\_\_\_\_ хотеть изменить в других

б) Чему мог бы \_\_\_\_\_ помешать измениться в других

#### 7.8.4.

◇ а) Что мог бы \_\_\_\_\_ хотеть изменить в себе

б) Чему мог бы \_\_\_\_\_ помешать измениться в себе

#### 7.8.5.

◇ а) Что мог бы ты хотеть изменить в \_\_\_\_\_

б) Чему мог бы ты помешать измениться в \_\_\_\_\_

### 7.9. РАССТРОЙСТВА

Расстройства (огорчения) происходят между людьми из-за того, что потоки аффинити, реальности, коммуникации или понимания навязываются или подавляются. Отметить (указать) в точности то, что происходило с этими потоками, в этом заключается базовая техника, которая используется в Саентологическом процессинге для улаживания расстройств между людьми (которые мы называет Разрывами АРК). Полный список того, что может произойти с потоком, что приводит к рАРК такой: Любопытный, Желательный, Навязанный, Запрещенный, НЕ (т.е. отсутствие чего-то) и Отвергнутый.

Когда происходит Разрыв АРК, обычно реакция неадекватна тому, что в действительности произошло. Когда вы заставляете человека отметить это, предположим, он расстроился, потому что ему было отказано в коммуникации, он немного успокаивается. И если вы затем отработаете назад к более ранним подобным расстройствам (потому что эти вещи накапливаются со временем), то это может действительно принести значительное облегчение.

В данном случае мы не стараемся уладить какое-то конкретное расстройство, вместо этого мы пытаемся подрезать всю массу расстройств, связанных с конкретным терминалом.

Чтобы не растягивать удовольствие, мы ограничимся тремя самыми общими кнопка-

ми, которыми являются запрещать, навязывать и желать, поскольку они должны подбирать здесь достаточно для наших целей (мы только улаживаем один терминал, а не пытаемся произвести полный релиз Грейда 3).

В данном случае различные направления потока лучше улаживаются перемежающимися командами, а не отдельными процессами. Отрабатывая определенную кнопку (такую как сдержанная коммуникация) с помощью конкретного процесса, это должно привести человека назад к основе (бейсику) этого конкретного вида расстройств и удалить его.

Отмечу также, что это является новой процедурой, которая в настоящее время не является частью процессинга 3-го Грейда. Обобщенная его версия (со всеми 6 кнопками) действительно должна быть добавлена к этому грейду. Кроме того, по-настоящему ранний трак разрывов АРК (до домашней вселенной) требует добавления Не-Знать к списку кнопок.

#### 7.9.1. Запрещенная (сдержанная) Коммуникация

- ◇ а) Какую коммуникацию мог бы \_\_\_\_\_ запрещать другому
- б) Какую коммуникацию мог бы другой запрещать \_\_\_\_\_
- в) Какую коммуникацию мог бы \_\_\_\_\_ запрещать другим
- г) Какую коммуникацию мог бы \_\_\_\_\_ запрещать говорить себе
- д) Какую коммуникацию ты мог бы запрещать говорить \_\_\_\_\_

#### 7.9.2. Навязанная Коммуникация

- ◇ а) Какую коммуникацию мог бы \_\_\_\_\_ навязывать другому
- б) Какую коммуникацию мог бы другой навязывать \_\_\_\_\_
- в) Какую коммуникацию мог бы \_\_\_\_\_ навязывать другим
- г) Какую коммуникацию мог бы \_\_\_\_\_ навязывать себе
- д) Какую коммуникацию ты мог бы навязывать \_\_\_\_\_

#### 7.9.3. Желаемая Коммуникация

- ◇ а) Какую коммуникацию мог бы \_\_\_\_\_ желать от другого
- б) Какую коммуникацию мог бы другой желать от \_\_\_\_\_
- в) Какую коммуникацию мог бы \_\_\_\_\_ желать от других
- г) Какую коммуникацию мог бы \_\_\_\_\_ заставить себя желать
- д) Какую коммуникацию ты мог бы желать от \_\_\_\_\_

#### 7.9.4. Отвергнутое Согласие

\* здесь похоже отвергнутый соответствует лучше, чем запрещенный

- ◇ а) Какое согласие мог бы \_\_\_\_\_ отвергнуть с другим
- б) Какое согласие мог бы другой отвергнуть с \_\_\_\_\_
- в) Какое согласие мог бы \_\_\_\_\_ отвергнуть с другими
- г) Какое согласие мог бы \_\_\_\_\_ заставить себя отвергнуть у
- д) Какое согласие ты мог бы отвергнуть с \_\_\_\_\_

#### 7.9.5. Навязанное Согласие

- ◇ а) Какое согласие мог бы \_\_\_\_\_ навязать другому
- б) Какое согласие мог бы другой навязать \_\_\_\_\_
- в) Какое согласие мог бы \_\_\_\_\_ навязать другим
- г) Какое согласие мог бы \_\_\_\_\_ навязать себе

д) Какое согласие ты мог бы навязать \_\_\_\_\_

#### 7.9.6. Желаемое Согласие

- ◇ а) Какого согласия мог бы \_\_\_\_\_ желать от другого
- б) Какого согласия мог бы другой желать от \_\_\_\_\_
- в) Какого согласия мог бы \_\_\_\_\_ желать от других
- г) Какого согласия мог бы \_\_\_\_\_ заставить себя желать
- д) Какого согласия ты мог бы желать от \_\_\_\_\_

#### 7.9.7. Запрещенное аффинити

- ◇ а) Какое аффинити мог бы \_\_\_\_\_ запрещать другому
- б) Какое аффинити мог бы другой запрещать \_\_\_\_\_
- в) Какое аффинити мог бы \_\_\_\_\_ запрещать другим
- г) Какое аффинити мог бы \_\_\_\_\_ запрещать себе
- д) Какое аффинити ты мог бы запрещать \_\_\_\_\_

#### 7.9.8. Навязанное аффинити

- ◇ а) Какое аффинити мог бы \_\_\_\_\_ навязывать другому
- б) Какое аффинити мог бы другой навязывать \_\_\_\_\_
- в) Какое аффинити мог бы \_\_\_\_\_ навязывать другим
- г) Какое аффинити мог бы \_\_\_\_\_ навязывать себе
- д) Какое аффинити ты мог бы навязывать \_\_\_\_\_

#### 7.9.9. Желаемое аффинити

- ◇ а) Какого аффинити мог бы \_\_\_\_\_ желать от другого
- б) Какого аффинити мог бы другой желать от \_\_\_\_\_
- в) Какого аффинити мог бы \_\_\_\_\_ желать от другим
- г) Какого аффинити мог бы \_\_\_\_\_ заставить себя желать
- д) Какого аффинити ты мог бы желать от \_\_\_\_\_

Этих девяти процессов должно хватить. Если нужно, вы можете также пройти эти кнопки на Понимании. Они могут также проходиться на Реальности либо в дополнение к либо вместо Согласия. Также, как упоминалось ранее, возможны более трех процессов по каждой кнопке. Этот шаблон процессов на треугольник АРК может также проводиться на треугольнике бытийность/делательность/обладательность.

#### 7.10. ОПРАВДАНИЯ

В этой вселенной индивид борется за выживание и позволяет себе на этой основе совершать свои самые тяжкие оверты. Потом он хоронит их под тяжелым слоем оправданий. Здесь вы можете получить много ответов на вопросы б) и г) для каждого ответа на вопросы а) и в) соответственно.

- ◇ а) Что должен был бы делать \_\_\_\_\_ для обеспечения своего выживания
- б) Какие оправдания он должен был бы иметь для этого
- в) Что должен был бы \_\_\_\_\_ останавливать делать других для обеспечения своего собственного выживания
- г) Какие оправдания он должен был бы иметь для этого

#### 7.11 ПРАВОТА и НЕПРАВОТА

Теперь мы хотим прочистить «Сервисные Факсимиле» (расчеты, которые он использует, чтобы сделать других неправыми).

#### 7.11.1

Это повторяющийся процесс. Мы проводим его вначале, чтобы удалить заряд.

- ◇ а) Каким образом \_\_\_\_\_ мог бы сделать себя правым
- б) Каким образом \_\_\_\_\_ мог бы сделать других неправыми

#### 7.11.2.

Теперь мы должны составить список ответов. Часто это будет расчет в форме "Они - ....", но принимайте все, что всплывает. Смотри следующую работу для получения дополнительной информации о листинговых техниках, если вы уже им не обучены.

Вопрос листинга следующий:

- ◇ а) Что мог бы использовать \_\_\_\_\_, чтобы сделать других неправыми.

Обратите внимание на то, что мы не ограничиваем ответы этой жизнью (как это обычно делается на 4-м грейде). Ограничение нужно там, чтобы удержать его от ускользания в множественные ЦПМ (каждая из которых имеет различный ответ на этот вопрос). Здесь мы получаем тот же самый эффект путем обращения к конкретному терминалу ЦПМ.

#### 7.11.3.

Когда предыдущий вопрос не дает в результате базового ответа в форме «Они - », тогда листинг будет следующий:

- ◇ а) С точки зрения \_\_\_\_\_, что касательно них, что делает их такими неправыми<sup>6</sup>

#### 7.11.4

Взяв самый главный ответ из вышеприведенных листинговых вопросов, проведите следующее:

- ◇ а) Как мог бы \_\_ (ответ) \_\_ делать других неправыми
- б) Как мог бы \_\_ (ответ) \_\_ делать \_\_\_\_\_ правым

### 7.12. ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

Хотя процессинг такого рода используется в Саентологии на 0-м грейде, он в действительности является очень продвинутым процессом и наносит хороший заключительный штрих в наше улаживание терминала ЦПМ. Это должно помочь вам стать внешним по отношению к нему.

- ◇ а) Откуда ты мог бы коммуницировать к \_\_\_\_\_
- б) Откуда мог бы \_\_\_\_\_ коммуницировать к тебе
- в) Откуда мог бы \_\_\_\_\_ коммуницировать к другим
- г) Откуда мог бы \_\_\_\_\_ коммуницировать к себе

### 8. РАСШИРЕННЫЕ ПРОЦЕССЫ НА ПРОТИВОТЕРМАХ

К этому моменту терминал должен быть довольно хорошо прочищен и должно быть удалено много заряда из противотермов, так чтобы они сейчас были очень легки для прямого прохождения.

#### 8.1. БАЗОВЫЙ ПРОТИВОТЕРМ

Будет базовый противоположный терминал, который является противоположностью терминала. Для интеллектуального это должен был бы быть «тупой человек» или «тупые

<sup>6</sup> а) From the viewpoint of a(n) \_\_\_\_\_, what is it about them that makes them so wrong.

Нам скорее нужна основополагающая характеристика, чем конкретный противотерм, поэтому листинговый вопрос должен быть следующим:

◇ а) Какие люди могли бы быть противоположны \_\_\_\_\_<sup>7</sup>

Это должно родить базовый противотерм. Но есть шанс, что вы получите предыдущий противотерм (терминал предыдущей цели, например "тупые святые люди").

Если нужно, вы также можете перечислить:

◇ а) Каким людям мог бы быть противопоставлен \_\_\_\_\_.

И снова это должно родить базовый противотерм, но тут вы могли бы получить будущий противотерм (терминал следующей цели, например, «тупые сильные люди»).

Если ни один из списков не рождает базового противотерма, то укажите общую основополагающую характеристику обоих ответов.

## 8.2. ПРОЦЕСС ПРОТИВОТЕРМА

Проводится на том базовом противотерме, который найден выше.

◇ а) какое действие или поведение мог бы иметь (противотерм) по отношению к (терминал)

б) какое действие или поведение мог бы иметь (терминал) по отношению к (противотерм)

в) какое действие или поведение мог бы иметь (противотерм) по отношению к (терминал)

г) какое действие или поведение могли бы иметь другие по отношению к (терминал)

д) какое действие или поведение мог бы иметь (противотерм) по отношению к другим

е) какое действие или поведение могли бы иметь другие по отношению к (противотерм)

ж) какое действие или поведение мог бы (противотерм) утаивать от (терминал)

з) какое действие или поведение мог бы (терминал) утаивать от (противотерм)

(это основано на процессе Маршрута 3D полного трака Овертов/Висхолдов, созданного ЛРХ)

## 8.3. ПОИСК СЛЕДУЮЩЕЙ ЦЕЛИ

Когда вы проходите ранние ЦПМ, предшествующие текущей, вы уже имеете улаженной следующую более позднюю по времени (потому что вы работаете назад) и вы уже будете знать, что она из себя представляет.

Но для новой ЦПМ, которую вы проживаете прямо сейчас, вы можете не знать, какой должна быть следующая. Она может быть понятна, исходя из процессинга, который вы уже провели по цели, или же она может быть понятна, исходя из общего шаблона, который внушается Инцидентом 1 (который обсуждался ранее). Но мы это не можем гарантировать, потому что эти цели были только настойчиво рекомендованы и ваш собственный постулат каждой цели может немного отличаться от шаблона.

Здесь вопрос также в том, насколько глубоко вы находитесь в текущей ЦПМ. Вверху, возле вершины, вы могли бы еще не иметь никакого контакта со следующей ЦПМ в серии и поэтому вам может быть нужно было бы пропустить какое бы то ни было её улаживание, потому что здесь нечего проходить. Если Вы уже выходите снизу текущей цели, то здесь могли бы быть серьезные оверты и заряд на следующей, которая уже появляется.

Чтобы найти следующую цель, которая появляется в будущем, можно использовать

---

<sup>7</sup> a) What kind of people would a(n) \_\_\_\_\_ oppose.

- ◇ а) Какая Цель могла бы успешно противостоять цели (текущая цель)

Вы также можете получить её путем листинга будущего противотерма следующим образом:

- б) Какого рода человек мог бы успешно противостоять \_\_\_\_\_  
или даже  
с) Какого рода человек мог бы быть опасен для \_\_\_\_\_

Как только у вас есть цель, вы можете получить терминал этой цели, посредством листинга «кто или что мог бы хотеть (цель)».

Как только у вас есть терминал (в случае будущего противотерма это должен будет быть терминал следующей цели), вы можете получить цель посредством листинга «какую цель мог бы иметь \_\_\_\_\_».

Вы можете поработать со множеством этих вопросов и удовлетвориться тем, что эти ответы соответствуют друг другу и имеют смысл. Когда вы закончите, вы должны будете знать каковы ваши следующая цель и ее терминал (который является будущим противотермом текущей цели), или же вы можете удовлетвориться тем, что в поле зрения еще нет никакого будущего противотерма.

Для более ранних ЦПМ вы уже знаете ответы на эти вопросы, поэтому вы просто проверяете их, чтобы убедиться в том, что вы всё правильно ухватили.

#### 8.4. ПРОХОЖДЕНИЕ БУДУЩЕГО ПРОТИВОТЕРМА

Здесь мы воспользуемся тем же самым процессом из п.8.2, но возьмем будущий противотерм вместо непосредственного противотерма.

Когда вы улаживаете вашу ЦПМ настоящего времени, здесь может не быть много заряда. Но если вы близки к концу полного цикла распада, то здесь будут ужасные неоправданные оверты против следующей появляющейся ЦПМ и вы даже можете включить на Е-метре реакцию Рок-Слэм на этом процессе.

Если это кажется необходимым, вы можете пройти больше процессов на оверты, совершенные против будущего противотерма.

Также, если включается РС, или (при работе без Е-метра) если вы становитесь очень ненавистны и злобны по отношению к будущему противотерму, то найдите и остудите более раннее ложное намерение. Также, если нужно, найдите исходную сцену в инциденте 1, которая создает вам весь этот беспорядок.

Как только вы прошли ранние ЦПМ, вы уже будете иметь эту область пройденной, потому что будущая цель уже будет проодитирована. Но вы должны проверить, нет ли здесь еще заряда на совершении овертов против будущего противотерма. Если так, то вы можете пройти процесс Овертов/Висхолдов, такой как «что мог бы (терминал) сделать (будущему противотерму)», «что мог бы (терминал) утаивать от (будущего противотерма)».

#### 8.5. ПОИСКИ ПРЕДЫДУЩЕЙ ЦЕЛИ

Теперь нам нужна та цель, которая появляется сразу перед той, которую мы уже уладили. Эта более ранняя разрешается с помощью текущей.

Листинг для этой цели будет такой:

- ◇ а) Какая цель могла бы успешно противостоять цели (текущая цель)

Вы также можете получить её посредством проведения листинга предыдущего противотерма следующим образом:

- б) Какого рода человек мог бы успешно противостоять \_\_\_\_\_

Вы можете также использовать «разрешать, распутывать» вместо «успешно противостоять»

Это действует так же как шаг 8.3 выше за тем исключением, что теперь вы смотрите в обратном направлении.

#### 8.6. ПРОХОЖДЕНИЕ ПРЕДЫДУЩЕГО ПРОТИВОТЕРМА

Теперь мы будем использовать тот же процесс, что и в п. 8.2. выше, но вместо прямого противотерма будем использовать предыдущий противотерм.

Он может внезапно обнаружить ужасную массу неоправданных овертов, которые вы совершили в то время, пока вы отработывали предыдущую цель. Если так, то получите их столько, сколько сможете, потому что это то, что будет реально восстанавливать способности и открывать ваш рикол более ранней цели.

Область ранних ЦПМ может быть очень горячей, поэтому вам может потребоваться проходить дополнительный процесс:

- ◇ а) какой оверт мог бы совершить (предыдущий противотерм) против (терминал)
- б) как он мог бы его оправдывать

Также, если включается РС, то найдите и остудите более раннее ложное намерение. Также, если нужно, найдите исходную сцену в инциденте 1, которая создает вам весь этот беспорядок.

#### 8.7. ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ

К этому моменту текущая ЦПМ возможно должна была рассыпаться у вас в руках и вы должны были иметь некоторое осознание более ранней ЦПМ, от которой вы отказались.

Теперь вы должны быть способны легко создать диаграмму (см. выше).

Когда вы строите диаграмму, вы проходите весь путь назад до деградировавшего завершающего раздела предыдущей цели (найденной в п. 8.5) и стараетесь вернуться к точке, где вы сделали постулат не отработывать эту цель.

После прохождения диаграммы вы можете (не обязательно) пройти по ней снова и попытаться датировать и идентифицировать те жизни, которые вы прожили с этими пунктами. Вы уже должны иметь о них некоторое представление из построения диаграммы, но это помогает вам открыть рикол, чтобы получить даты.

В качестве завершающего шага, датировать когда вы постулировали цель. Затем найдите и запишите другие постулаты, которые вы сделали по поводу этой цели.

После этого вы сможете легко проходить камень или же просто начать прохождение следующей более ранней ЦПМ (которую вы должны были уже установить выше).

#### 9. ПРОЦЕССИНГ КАМНЯ

Камень представляет собой базовый объект, который символизирует всю ЦПМ.

Человек использует камень в качестве заменителя себя.

Зачастую он будет повсюду таскать с собой деградировавшую версию камня (например, интеллектуальный человек может носить очки).

Тэтан будет прятать модель (мок-ап) камня в каком-то пространстве за пределами физической вселенной и будет передавать всю свою коммуникацию к физическому телу через него. Он намеренно забывает и прячет его из страха, что кто-нибудь прочтет его помыслы и укокошит их и уничтожит его. В какой-то мере он пользуется этим как своего рода духовным телом высокого уровня, срок жизнь которого продолжается на всем пути существования этой ЦПМ.

Вы не избавитесь от камня на ранней стадии процессинга. Он слишком сильно предан

ему и думает, что он потеряет свою память и идентичность, если останется без него. И мы проходили через этот цикл целей много раз, так что будут более ранние такие же камни, которые создают тенденцию к продолжению его существования даже после того, как текущая ЦПМ удалена.

Здесь мы просто пытаемся удалить из него заряд и убрать его. Это можно пробовать только после полного процессинга ЦПМ и их диаграммы.

На более ранних ЦПМ, он больше не использует камень, который он установил для них, но одитировать его все еще важно, потому что он имеет тенденцию навязчиво создать всё, что похоже на какой-нибудь камень, которым он когда-то пользовался. Это создает тенденцию делать физическую вселенную очень твердой и неуправляемой.

В лекциях 20-го и 21-го Расширенного Клинического Курса (Advanced Clinical Course) есть множество ранней теории о камне. Эти курсы (АСС) не были успешными. Слухи говорят, что студенты заканчивали их похожими на камни. Проблема была в том, что еще не была разработана анатомия ЦПМ, а эти вещи нельзя успешно проходить без предварительного улаживания ЦПМ.

Это остается определить, совпадают ли эти камни от человека человеку на той же самой цели.

### 9.1. ПОИСКИ КАМНЯ

Вы можете определить его листингом либо по цели, либо по терминалу. Вопрос может быть таким:

◇ а) Какой Объект мог бы обозначать (представлять) \_\_\_\_\_

Например, для цели быть святым, вы могли бы поставить вместо пропуска либо «святой человек» либо «цель быть святым».

Найденный камень используйте, чтобы заполнить пропуски в процессах ниже.

### 9.2. ПРИЯТНЫЙ ЛЮДЯМ

В курсе АСС Рон обнаружил, что человек использует камень в качестве вещи, приятной людям (people pleaser). Он мог бы воздвигать его вместо себя, чтобы притягивать восхищение, и т. п. Конечно могли быть люди, которые бы им не восхищались, и это могло бы заставить его залипнуть.

#### 9.2.1

◇ а) какого рода \_\_\_\_\_ мог бы быть приятным для людей (угождать людям, пользоваться у них успехом)

б) назови мне человека, который был бы приятен (мог бы понравиться)

#### 9.2.2

◇ а) найди время, когда другой восхищался твоим \_\_\_\_\_

б) найди время, когда другой обесценивал твой \_\_\_\_\_

в) найди время, когда ты восхищался \_\_\_\_\_ других

б) найди время, когда ты обесценивал \_\_\_\_\_ других

#### 9.2.3

◇ а) Создайте (смоделируйте) толпу аплодирующих людей и восхищающихся камнем. Продолжайте это делать, пока вы не почувствуете себя очень хорошо.

### 9.3. ПОДДЕРЖКА (ПОМОЩЬ, СОДЕЙСТВИЕ) КАМНЯ

Предположительно камень помогает вам выживать.

◇ а) как мог бы \_\_\_\_\_ помочь тебе

- б) как мог бы ты помочь \_\_\_\_\_
- в) как мог бы \_\_\_\_\_ помочь другому
- г) как мог бы другой помочь \_\_\_\_\_
- д) как мог бы \_\_\_\_\_ помочь себе

#### 9.4. ЗАЩИТА КАМНЯ

Камень может потеряться или повредиться и это является постоянным источником страха и беспокойств.

- ◇ а) как мог бы \_\_\_\_\_ защищать тебя
- б) как мог бы ты защищать \_\_\_\_\_
- в) как мог бы \_\_\_\_\_ защищать другого
- г) как мог бы другой защищать \_\_\_\_\_
- д) как мог бы \_\_\_\_\_ защищать себя

#### 9.5. ОСТАНОВЛЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Камень имеет тенденцию останавливать движение и для этого накапливает массу.

- ◇ а) какое твое движение остановил \_\_\_\_\_
- б) какое движение другого остановил \_\_\_\_\_
- в) какое движение других остановил \_\_\_\_\_

#### 9.6. СОПРОТИВЛЕНИЕ

- ◇ а) Какая бытийность могла бы сопротивляться \_\_\_\_\_
- б) Какой бытийности мог бы сопротивляться \_\_\_\_\_

#### 9.7. ОБЪЕКТИВНАЯ ЭКСТЕРИОРИЗАЦИЯ ОТ КАМНЯ

Для этого вам нужно использовать реальный физический объект. Вы уже можете иметь копию теперешнего камня (очки или крест или что угодно, что обозначает вашу текущую цель). Почти гарантированно у вас не будет такового для непосредственно предшествующей ЦПМ (потому что вы скорее всего отказались от неё с большой решимостью), поэтому вы либо найдете его, либо слепите из пластилина, либо еще что-то. Важно иметь какую-нибудь физическую массу, чтобы с ней работать.

Положите объект на стол, чтобы его можно было легко достать. Частью этого упражнения является действительно доставать до него, хватать его и потом убирать от него руку. Вам нужно перемещать свою руку взад-вперед по крайней мере на треть метра.

- ◇ а) схватите объект и не давайте ему уходить
- б) отпустите его
- в) схватите объект и держите его совершенно неподвижно
- г) отпустите его
- д) схватите объект и (в мысленном представлении) сделайте его более твердым
- е) отпустите его

#### 9.8. РАСТРАЧИВАНИЕ КАМНЯ

##### 9.8.1

- ◇ а) создайте (смоделируйте) способ растрачивания (истощения, иссякания) \_\_\_\_\_

##### 9.8.2

- ◇ а) создайте (смоделируйте) для другого способ растрачивания \_\_\_\_\_

## 9.8.3

◇ а) создайте (смоделируйте) для других способ растрачивания \_\_\_\_\_

## 9.9. СОЗДАНИЯ (МОК-Апы) ОБЛАДАТЕЛЬНОСТИ

Они основаны на процессинге БД (брать и давать, GITA - give and take) из Филадельфийского Докторатского Курса (Philadelphia Doctorate) и Исправления Обладательности, использованными Роном в конце 50-х годов.

Здесь Вы создаете большие количества этого камня в окружающей вас сфере. Продолжайте делать копии все более и более ветхими и деградированными и меняющими свои цвета и создавайте их все больше и больше, пока вы не сможете заставить их начать лавиной втекать в тело.

Продолжайте их создавать все больше и заставляйте их втекать до тех пор, пока вы не будете этим удовлетворены и не захотите их куда-нибудь выкинуть.

Тогда создавайте все больше и больше их, растекающихся наружу (взрывом) и улетающих далеко.

Когда это покажется остывшим, вернитесь к первому шагу, но на этот раз создавайте более красивые копии и заставьте их лавиной появляться (приходить), до тех пор, пока вы не получите их достаточное количество.

Попеременно продолжайте с входящим и исходящим потоком со все более лучшими и лучшими копиями до тех пор, пока вы не сможете справиться с замечательными прекрасными копиями и легко с ними справляться.

## 9.10. Процессинг Точки Зрения

◇ а) откуда мог бы ты коммуницировать к \_\_\_\_\_

б) откуда мог бы \_\_\_\_\_ коммуницировать к тебе

в) откуда мог бы другой коммуницировать к \_\_\_\_\_

г) откуда мог бы \_\_\_\_\_ коммуницировать к другому

д) откуда мог бы \_\_\_\_\_ коммуницировать к себе самому

## 9.11. Память

Тэтан часто использует объекты в качестве хранилища для памяти. В частном случае этого камня он вываливает туда память всех жизней, так что он может забыть их без риска потерять их полностью.

◇ а) Какие воспоминания мог бы \_\_\_\_\_ хранить для тебя

б) Какие воспоминания мог бы \_\_\_\_\_ хранить для другого

в) Какие воспоминания мог бы \_\_\_\_\_ хранить для других

г) Что ты мог бы позволить \_\_\_\_\_ забыть

## 9.12. Мышление

Тэтан также имеет дурацкую тенденцию позволять объектам думать за него.

◇ а) Какие мысли могли бы \_\_\_\_\_ иметь от вашего имени

б) Какие мысли ты мог бы иметь в отсутствии \_\_\_\_\_

## 9.13. Навязчивое Созидание

◇ а) откуда ты мог бы создавать \_\_\_\_\_

б) откуда мог бы \_\_\_\_\_ создавать тебя

Проходите их попеременно до тех пор, пока команда б) внезапно не покажется нелепой и что-нибудь не уйдет. Потому что еще немного поделайте команду а), чтобы застabilизировать.

ровать результат. Это кажется нелепым, но в некоторой степени вы возможно скорее имее- те камень, который создает вас, чем наоборот.

Потом проходите:

- ◇ а) откуда мог бы другой создавать \_\_\_\_\_
- б) откуда мог бы \_\_\_\_\_ создавать другого

#### 9.14. Процесс ОТ

Держите объект в руках.

Закройте глаза.

- ◇ а) отметьте три точки в объекте
- б) отметьте три точки в комнате

Выполняйте их попеременно. Ваше восприятие не обязательно будет хорошим или очень уж реальным. Просто продолжайте отмечать точки.

Если Вы внезапно ощутите будто бы есть другая копия камня, появляющаяся из како- го-нибудь странного пространстве где-нибудь, то добавьте его к процессу и отмечайте 3 точки также и в нем (в этом случае вы могли бы чередовать между объектом в руках, в ком- нате, и в этом другом удаленном объекте).

В начале этого процесса объект у вас в руках станет гораздо более реальным и твер- дым, чем остальная комната. Продолжайте до тех пор, пока либо этот эффект не прекра- тится (и объект и комната воспринимаются одинаково), либо вы с уверенностью не экстери- оризуетесь из камня.

### 10. ПОСЛЕСЛОВИЕ

Примечательно, что богоподобное существо на вершине шаблона отвечает ударом на удар (платит той же монетой) стойким людям. Вы можете это видеть в ранних книгах Библии, где Бог всегда говорит, что Дети Израиля - упорные (неподатливые) люди и продолжат давить на них, чтобы подчинить их Его воле.

Такие притеснения стойких людей означают, что когда вы были богоподобными, вы не могли относиться терпимо и следовательно гарантированно цель будет деградировать. Также, вам постоянно докучают свободные существа, которые выходят из-под вашего кон- троля, и в конце концов вы совершаете ужасные оверты против них. Так начинается цикл.

Обратите внимание на то, что те люди, которые, как вы могли бы думать, являются стойкими или свободными в данном примере, совсем необязательно имеют эти цели в качестве своих собственных ЦПМ. Если вы богоподобны и кто-то реально создает вам про- блемы, то есть тенденция предполагать, что он является свободным существом (потому что это навязывает имплант), тогда как на самом деле это может быть кто-то, кто отрабатывает цель, предположим, быть популярным, или даже другой человек, отрабатывающий цель быть богоподобным (но с вашей точки зрения кажется, что он является свободным).

Существуют более ранние вселенные до этой (смотри «Космическую Историю»). Каж- дая из нескольких последних вселенных имела свои собственные серии подлинных ЦПМ, которые формируют анатомию игры в этой вселенной.

Основопологающей целью этой вселенной является выживать. И она включает в себя искаженную ложную идею о том, что выжить может только один, поэтому вам нужно превос- ходить других.

Преыдущей вселенной была Магическая Вселенная. Основопологающей целью там было Получать Удовольствие (Enjoy). Это была жизнелюбивая вселенная. Искаженная ложная идея состояла в том, что вы получаете удовольствие за счет других. Иначе говоря, хорошо, когда ты трахаешь, но плохо когда трахают тебя. Эта идея все еще в ходу, даже не

смотря на то, что это очевидная ложь. Из этой ранней вселенной берут свое начало всевозможного вида темные импульсы в пределах от сексуального безумия до желания превратить всех остальных в рабов.

Когда вы пришли в эту вселенную, вы приняли серии текущих целей и это стало главным мотивационным фактором. Но просто то, что вы проживаете эти ЦПМ, не означает еще, что вы полностью отказались от серии целей магической вселенной. Вы также продолжаете проживать и их, но они ослабли до того, чтобы быть вторичным фактором, и у вас есть тенденция продвигаться через эти пункты медленно и со слабой выразительностью. Также эти более ранние цели стали очень деградированными, потому что они уже проживались так много раз и ухудшались на каждом прохождении через эти серии.

Я еще не уладил в достаточной мере серию целей магической вселенной. Они затемняются текущей серией подлинных ЦПМ. Вы должны знать об этом, потому что вы будете видеть внезапно появляющиеся несвязные вещи, появляющиеся оттуда (пк проживает цель «быть ответственным», но он имеет жуткое желание надраться ночью, и т.д.). Не запутайтесь, когда вы внезапно столкнетесь с кусочком более ранней ЦПМ, которая логически не соответствует той подлинной ЦПМ, которую вы проходите.

Собственное причинное поведение индивида (в противоположность тому, что ему навязывается другими) происходит из следующих источников:

- а) текущая подлинная ЦПМ
- б) другие ЦПМ, которые он все еще проживает из более ранних вселенных
- в) свои собственные предыдущие постулаты, которым, как он верит, он должен соответствовать
- г) свобода воли

Никогда не совершайте ошибки, считая, что все поведение происходит из-за aberrаций. Человек может стать заинтересованным в чем-то. Он может принимать решения без всякой предшествующей этому причины. Различие здесь в том, что он может думать об этих вещах и изменять свое мнение, если он того хочет.