

**Пилот  
Супер Сайо  
часть 4  
СОВЕТЫ ПО ОДИТИНГУ И ТЕХНИКАМ**

*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.*

---

Чтобы вместить всё, что у нас есть сейчас на предмет одитинга, потребовалась бы большая книга. Это во истину изучение на всю жизнь и те немногие, кто стал настоящими профессиональными одиторами (таковые имеются, как внутри Церкви, так и за её пределами) заслуживают всяческого одобрения.

Здесь я лишь предпринимаю краткую попытку записать некоторые из тех факторов, которые я считаю важными. Это моя собственная интерпретация.

**СОДЕРЖАНИЕ:**

1. Главная основа одитинга
2. Виды одитинга
3. Методология
4. Ассисты
5. Уровни облегчения (грейды релиза)
6. Восстановительные и ускорительные процедуры
7. Ошибочные идеи в стандартной технологии

-----

**1. ГЛАВНАЯ ОСНОВА ОДИТИНГА**

Существование аберрации проистекает от нашей нужды создавать все и переживать (узнавать на личном опыте). Но для богоподобного существа это гораздо больше похоже на просмотр фильма с редкими (случайными) ужасными моментами для того, чтобы уберечь желательное состояние от превращения в слишком монотонное. Здесь нет ничего, что бы требовало продолжения существования или увековечивания аберрации. Вы должны были быть способными легко избавляться от таких штук.

С другой стороны, продолжение существования аберрации является смертельной ошибкой и это приводит в результате к конфликту между неверной информацией, которой нас напичкали (смотри «драгоценный камень знания» во 2-й части, «Космической Истории»), и истинной природой нашего существования. Конфликтующими факторами являются:

В начале нашего существования нас обманом заставили поверить в то, что мышление, восприятие, переживание на своем опыте или создание определенных вещей могло бы быть постоянно опасно для нас. Отсюда мы начали избегать или уклоняться от различных вещей. И эти вещи потом были использованы (каждым из нас против других) для дальнейшего, приводящего в уныние наблюдения, и бытия, и мышления, и делания, до тех пор, пока мы все не погибнем в трясине умственной слепоты и неспособностей.

Но, если мы действительно уравниваем ничто (nothingness) с бесконечностью созидания (как я предположил в "Космической Истории"), то мы никогда не отчего не избавимся, пока мы не будем способны снова создавать это в будущем, потому что мы не хотели бы ничего терять навсегда. Это могло бы означать, что вы никогда не будете рассоздавать что-нибудь, пока вы не рассмотрите это настолько полностью, чтобы вы смогли создать его снова.

И такие вещи продолжают существовать, потому что мы ошибочно верим в то, что мы

не должны смотреть на них и не должны их создавать. Отсюда, если что-нибудь может быть полностью рассмотрено, оно должно по крайней мере десенсибилизировать (вернуться в нормальное состояние). И если бы человек смог бы создать безупречный дубликат, и значит увидеть, что он способен воссоздавать его по своей воле, то он должен был бы быть способен уничтожить объект или состояние, если он так решит.

И если бы мы далее осознали, что желание создавать что-то управляется желанием быть ответственным за существование этой вещи и тех эффектов, которые она создает, мы бы увидели, что ответственность является ключевой основополагающей кнопкой. И поскольку контроль чего-то является проявлением ответственности за те эффекты, которые этим чем-то создаются, мы следовательно видим, что контроль над чем-то является шкалой в направлении к полной ответственности. И чтобы чем-то управлять, вам определенно нужно об этом знать. Это дает нам применяемый в Саентологии треугольник «Знательность - Управление - Ответственность» (ЗУО, Knowingness / Control / Responsibility, KRC).

Подходя к этому с другой точки зрения, очевидно, что полное рассмотрение чего-то и бытие способным дублировать (копировать) это, управляется способностью человека коммуницировать с этим. А это также управляется восприятием реальности этого. И, следовательно, полное дублирование могло бы требовать, будем говорить, способности синхронизовать или войти с ним в симпатию, которая может быть описана как обладание аффинити или хорошего отношения к этому.

Эта последняя кнопка необходимости иметь аффинити может быть большой проблемой, потому что нам было показано, что нам не полагается любить те вещи, которые считаются плохими, и нам не полагается любить две вещи, которые находятся в конфликте друг с другом, и (самое убийственное), если вы что-то любите и потом меняете свое мнение, это считается предательством. Чтобы избавиться от плохого состояния, вам могло бы понадобиться (просто очень кратко) решить полюбить что-то, а это зачастую вступает в конфликт со всеми тремя вышеперечисленными вещами.

Факторы Аффинити, Реальности и Коммуникации известны в Саентологии как треугольник АРК.

И, таким образом, мы можем видеть, что для того, чтобы привести состояние к исчезновению, мы восстанавливаем способность создавать это состояние, и мы можем работать в направлении этого посредством постепенных шкал рассматривания, коммуницирования, знания, контролирования, взятия ответственности и т.д. Это в точности противоположно тому, как эти вещи обычно улаживаются в обществе, где нежелательные состояния похоронены, и подавлены, и удалены с глаз долой. Это, в качестве моего открытого замечания, должно гарантировать, что мы будем компульсивно создавать их вне нашего контроля.

Те из вас, кто обучены как одиторы, увидят, что я прошел другой маршрут, чем ЛРХ, когда он создавал теоретические основы одитинга, но мы пришли к тем же самым выводам.

#### СКОЛЬКО РАЗУМА ДОСТУПНО (НАСКОЛЬКО ДОСТУПЕН РАЗУМ)

Каждый разумный исследователь в этой области должен осознавать, что существуют части разума, которые индивид не осознает. Даже самые ориентированные на мясное тело теории вынуждены допускать огромную сферу ненаблюдаемой деятельности и достаточно широко признано утверждение, что вы используете только 5% своего мозга или разума.

Одним из ранних принципов Дианетики была идея о том, что если кто-то имеет какую-то врожденную умственную способность (типа полного рикола, способность вычислять быстрее молнии и т.д.), то эта способность должна быть врожденным свойством каждого человека и каждого ума, и должна быть в большинстве случаев похороненной и заблокированной в такой не осознаваемой области ума. Блеск этого наблюдения был частично запятнан неадекватным взглядом с точки зрения одной жизни и ошибочной идеей перенесения всей вины на современные инграммы. Тем не менее, это расширило концепт того, что должно быть скрыто в той невидимой области ниже уровня осознания.

Крупные достижения 1952 года открыли чрезвычайно большую сферу, в которой индивид должен был быть способен действовать, но где он знал даже еще меньше и где был неспособен. Проявление когда-то кем-то всяких способностей ОТ могло бы показать,

что к такому способен каждый, но он похоронил их далеко вне своей досягаемости. И такие вещи происходят, просто посмотрите на исследования Рейна или на бесконечную историю о наблюдаемых проявлениях полтергейста. Отклоняясь от темы, я хотел бы отметить, что любое такое проявление также обесценивает абсолютность физики и ставит ее в положение частного случая, почти так же, как современная физика (и Эйнштейновская и квантовая) превращает физику Ньютона в ограниченный частный случай (но чрезвычайно обычный и полезный).

Мы могли бы обозначить эту скрытую часть разума по-разному. Мы могли бы назвать его подсознательным, но это значение несет много нежелательных дополнительных побочных оттенков значения для наших здесь целей, также как это происходит с термином «подсознание». Даже обозначение «Реактивный Ум» имеет много смыслов, которые могут быть правильными для некоторых частей этой скрытой области, но которые не обязательно истинны для всей этой области.

Единственное широкое утверждение, которое мы может сделать с определенностью, это то, что эта часть разума является под-осознаваемой или ниже уровня осознания индивида. Поскольку здесь не содержится указания на то, что вся эта вещь является однородной, мы должны ясно себе представлять, что мы всегда имеем дело скорее с относительной правдой, чем с абсолютами. К примеру, точная анатомия инграмм является всего лишь картой одного кусочка этой скрытой области и гораздо больше оставляет того, что еще должно быть раскрыто. Одной из главных слабостей Рона была его тенденция схватывать один фактор, были ли то оверты или импланты или сущности или что угодно, и решать, что он имеет окончательное решение для всего.

Нашей первоначальной (первостепенной) задачей в одитинге является переместить вещи из этой скрытой сферы в сферу осознания.

Полезной (но не совсем точной) аналогией является такая - нарисуйте прямоугольник и через его середину проведите горизонтальную линию, и обозначьте верхнюю часть как осознаваемую, а нижнюю - как скрытую. Мы можем даже заштриховать нижнюю часть, чтобы представить таким образом тот мрак, который исходит от недостатка осознания. Нашей работой будет перемещать эту линию вниз до тех пор, пока весь прямоугольник не будет внутри осознания человека.

Но граница между осознаваемой и скрытой частями разума индивида не является простой линией. Лучше всего считать её серой областью, в которой он почти осознает. Эта полоса может быть тонкой или толстой и чем она шире, тем больше вещей, которые у него доступны для простого процессинга. Когда эта линия слишком тонкая, тогда может быть только горсточка вещей, на которые он может смотреть, чтобы повисить свое осознание, и в работе с ним требуются великое умение и понимание, чтобы получить хоть какие-то результаты. Когда серая область чрезвычайно широка, почти любая техника, когда-либо кем-либо придуманная, будет давать положительные результаты, потому что здесь так много того, что доступно.

По мере того, как индивид перемещает вещи из этой серой области в область полного осознания, серая область не сжимается, вместо этого она перемещается вниз, чтобы охватить еще большее количество вещей, которые были до этого недостижимы. Индивид имеет определенную терпимость (переносимость) к неизвестным, пугающим, или запутывающим вещам, и по мере того, как вы очищаете то, что в настоящее время доступно, он будет позволять, чтобы больше глубоко похороненного материала появлялось на поверхности. Это становится похожим на бесконечную работу, потому что всегда есть что-то еще, но это - неверное мнение, пришедшее из представления о том, что скрытая область по размерам больше, чем сознательная область. Никогда не беспокойтесь о том, сколько он еще там находит, потому что это может быть действительно положительным показателем того, что он способен быть терпимым к более широкой серой области. Вместо этого, уделите внимание тому, разрешает ли он вещи, и становится ли более способным и более осознающим.

Те вещи, которые находятся в вашем полном сознании, не являются источником ваших трудностей. А вещи, скрытые внизу в грязи, просто слишком глубоко погребены для вас, чтобы постигать их, пока вы не прокопали достаточно глубоко, чтобы поднять их в

серую область. Поэтому, единственные вещи, на которых вы можете делать успехи - это те, которые находятся в этой серой полосе. Те вещи, которые, будем говорить, наполовину затемнены, но частично находятся в поле зрения. По этой причине будут aberrации, до которых вы и близко не доберетесь для процессинга. Не имеет значения насколько слабым или глупым что-то кажется, причина этого может быть на десять футов глубже. Поэтому никогда не становитесь евангелистом (странствующим проповедником, миссионером) по поводу какой-нибудь неспособности, это может быть слишком жестоко. Вместо этого вы всегда работаете с тем, что доступно и продолжать идти еще глубже.

Но очень полезно расширять эту серую область. Больше вещей становятся доступными. Это дает вам больше точек зрения (а мы не знаем абсолютно правильного способа адресоваться к чему бы то ни было). Остается больше места для ошибки (т.е. цена ошибки снижается - пер.). И это позволяет вам проникать глубже и что-то подрезать и значит в целом приводит вас к более быстрому прогрессу.

Простые вещи, типа того, чтобы быть сытым и отдохнувшим, расширяют серую полосу, потому что вы сильнее желаете смотреть глубже. Вещи типа храбрости и уверенности, знания и устремленности, все они при этом играют роль. И чем большего вы добиваетесь, тем с большим вы хотите сразиться, так чтобы в конце концов вы откапываете это с помощью дизельного экскаватора, а не возитесь с крошечными кусочками грязи.

## 2. ВИДЫ ОДИТИНГА

Позвольте мне с самого начала предупредить вас, что ЦС в настоящее время считает само-одитинг опасным. Я не согласен с этим, поскольку именно здесь защита ума является наиболее эффективной. Кроме того, серая область доступности может становиться очень узкой, так что чаще всего само-одитинг является непродуктивным.

Различные виды одитинга имеют разный результат в зависимости от того, насколько широка полоса доступности. Если вас одитирует безопасный и хорошо осведомленный (умный) человек, вы захотите гораздо глубже погрузиться в скрытые части разума, чем вы хотели бы, если бы вы одитировали себя сами.

Также главным фактором доступности является соотношение совершаемых ошибок к получаемому успеху. На первых порах, пока вы знаете минимум и чаще всего способны завалить дело, вам лучше работать с кем-то, кто хорошо знает, что он делает. С другой стороны, плохой одитор, который портит дело, может действительно сделать пк менее податливым (достигающим) в сессии, чем если бы он оставался один, откуда иногда у людей бывали проблемы с само-одитингом (и они не очень преуспевали в нем) в промежутках между профессиональными сессиями, которые должны были приводить их порядок, но вместо этого создавали еще больший беспорядок.

Ниже приведен мой список видов одитинга, начиная с того, который дает самую большую доступность (если проводится правильно), которая далее постепенно снижается.

### *А) Профессиональный Одитинг*

Здесь одитор, который должен быть очень знающим и умелым, одитирует преклира (ПреКлир, по привычке мы даже ОТ называем преклирами). От пк не ожидается, что он много знает. От пк также ожидается, что он много платит, возможно с тем оправданием, что очень трудно сделать хорошего одитора и пк очень мало делает сам для себя. Именно неэффективные и проваленные действия приводят к тому, что люди криком кричат о ценах (кто же в здравом уме будет платить тысячи долларов, например, за неэффективную проверку на безопасность, секчек). Когда правильная вещь приводит к хорошему результату, вы вряд ли услышите какую-нибудь жалобу.

Лично я уверен, что этот вид одитинга является частью отговорок пк и способом переложить ответственность на одитора. Хотя он будет давать самую широкую полосу доступности в каждый данный момент, он не поощряет полосу расширяться в такой же мере как это делает изучение предмета. Таким образом, я считаю, что профессиональный одитинг лучше всего подходит для восстановительных действий и начальных действий (чтобы заставить кого-то двигаться) и не должен использоваться в качестве основного уклона.

Кроме того, преклир имеет мало понятия о том, что происходит, и его можно ввести в неприятности посредством плохого одитинга или неправильного Кейс Супервизирования (которое определяет, что нужно одитировать). Это - единственная ситуация (кроме использования наркотиков и т.п. для того, чтобы перегрузить свою голову), когда кому-то могло бы стать хуже, а не лучше, поскольку обычно он проникает гораздо глубже, чем обычно, потому что он ожидает, что одитор будет обеспечивать его безопасность.

#### *Б) Ко-Одитинг*

В этом случае человек изучает материалы и объединяется с другим человеком, который делает то же самое. Они по очереди одитируют друг друга.

В данном случае ко-одиторы могут работать с самой сырой техникой и тем не менее получать фантастические результаты друг у друга, потому что человек, которого одитируют, хорошо понимает эти процедуры, её цели и принимает ответственность. Единственно действительно критическими факторами являются АРК и желание помогать. Даже простое присутствие кого-то, кто хочет выслушивать и оказывать содействие, дает огромное ускорение этому фактору доступности.

Я уверен, что это хороший путь для большинства людей, до тех пор, пока они не достигнут момента, когда они смогут иметь хороший прогресс на соло-одитинге.

Идеальной ситуацией было бы иметь под руками профессионального одитора, чтобы оказывать содействие в случае возникновения проблем.

#### *В) Соло-Одитинг*

В этом случае человек действует самостоятельно, но с соблюдением полной формальной процедуры одитинга. Он пользуется Е-метром и в профессиональной манере всё записывает.

В ЦС соло-одитинг всегда проводится с Кейс-Супервайзером, который читает сессии и выдает инструкции. Это обеспечивает, что все еще остается внешняя коммуникационная линия и что есть кто-то другой, кто должен обеспечивать пропущенное знание или внешнюю точку наблюдения.

Хотя полоса доступности будет уже, чем в ко-одитинге, этот вид имеет большое преимущество в том, что человек, в качестве своего собственного одитора, имеет внутреннюю коммуникацию вместо необходимости передать все в словах, и это также еще больше повышает ответственность человека.

Те же самые формальные процедуры будут работать и без кейс-супервайзера, если человек имеет достаточное понимания предмета. Сессии все же должны записываться, потому что это помогает сделать все внешним по отношению к этому человеку. Вы найдете полосу доступности более узкой, потому что здесь нет больше никого, кому можно было бы поручить вытащить вас, если вы попадете в неприятности, но если она уже является чрезвычайно широкой, благодаря обширному изучению и устремленности, то это всё еще может соответствовать поставленной задаче.

#### *Г) Само-Одитинг*

В конечном счете, единственным выходом становится полностью самоклирующийся индивид. Если вы плаваете вокруг в бестелесном состоянии без книги и без Е-метра и никого нет вокруг, кто бы достаточно знал, чтобы подать вам руку, вы все еще должны быть способны во всем разобраться и освободиться.

Но вы не сможете само-одитироваться в отсутствии понимания и без работоспособных техник. Люди славятся тем, что они просто бесконечно крутятся, просто рассчитывая расчеты, и ничего не добиваются. Если бы люди могли инстинктивно поступать правильно, мы бы уже выбрались отсюда. Проблема в том, что мы проглотили целую кучу неправильной информации в начале своего существования и это побуждает нас становиться аберрированными. Поэтому человеческий инстинкт часто дает сбой и ввергает его в нисходящую спираль.

Кроме того, в этом случае полоса доступности наиболее узка, потому что индивид не имеет помощи. Если он чрезвычайно продвинут и много знает, то это не имеет такого

большого значения, потому что эта полоса всё еще чрезвычайно широкая, но если же он просто новичок и мало знает и имеет мало настойчивости и устремленности, эта полоса может стать такой узкой, что может быть достигнут только очень маленький прогресс.

Существует также исследовательский вопрос развития методов, способствующих успешному само-одитингу. К сожалению ЦС далеко отклонилась от этого. Существуют некоторые исключения, подобно книге "Само Анализ", но в целом это нетронутая область.

Моим личным опытом было то, что я был способен к успешному само-одитингу процедур маршрута 1 из «Создания Способностей Человека», основываясь на кратком прочтении этой книги, сразу после того, как я прочел эту книгу. Хотя это полностью не включило способности ОТ, это было очень забавно, и я уверен, что это подготовило меня к тому большому отключению ОТ, которое было у меня в следующем году.

По материалам лекций Филадельфийского докторского курса, упражнения ОТ пригодны для само-одитинга, если вы достаточно хорошо знаете материалы, и их можно немедленно проводить на некотором проценте новых людей, когда они только входят в двери (это было то, что потом упоминалось в качестве «кейсов Шага 1», т.е. людей, которые могли проходить шаг один без подготовки). Но эта исследовательская линия была в значительной мере заброшена.

С другой стороны, Дианетические техники в книге "ДИАНЕТИКА: Современная Наука Душевного Здоровья" абсолютно не могут быть само-одитируемыми. Что-то вроде техники Дианетического репитера является почти опасным даже в профессиональных руках, нечего даже говорить о том, чтобы советовать людям пытаться проходить её самостоятельно. Но это главным образом потому, что это вообще слабая техника. Методы современной Дианетики более гладкие и более легкие, и они возможно могли бы быть само-одитируемыми очень продвинутыми кейсами, но такой кейс уже будет вероятно Дианетическим Клиром, и эта техника действительно могла бы ему встретиться и была бы непригодной для использования.

Но техника для прохождения инграмм в само-одитинге существует. Она состоит из последовательного отмечания чего-то в инциденте и чего-то в комнате. Она действительно может позволить вам восстановить период бессознательного действия и вытащить слова, которые были сказаны, и все остальное. Вам просто нужно продолжать это делать достаточно долго. У нас все еще существует проблема доступности. Некоторые кейсы просто еще не поднялись до прохождения инграмм. Но если они поднялись, то этот фокус будет работать почти также хорошо как и современная Дианетическая процедура R3R, с той разницей, что он медленнее, но не требует ни одитора, ни Е-метра.

Почти преступно не иметь техники подобно этой и не обучать ей людей, как только они поднимутся до прохождения инграмм. А что, если человек должен умереть? Это - один из тех немногих способов, которыми они могли бы успешно стирать переживание смерти.

Кроме того, она работает для Дианетических Клиров без необходимости прохождения R3R (что может полностью взбудоражить все НОТ-овские аспекты кейса, если её проводится слишком много после клира).

Такой техникой могла бы быть: "Найдите инцидент, лежащий в основе (состояния)" и затем попеременно отмечайте что-нибудь в инциденте и что-нибудь в комнате, пока что-то не произойдет. Потом отметьте другой инцидент, лежащий в основе ... и т.д. до тех пор, пока это состояние не будет улажено. В общем, вы не должны запрашивать "Более Ранний Похожий" инцидент, когда вы проводите её на клире, потому что механизм "инграммной цепи" функционирует не полностью после того, как кто-то становится Клиром. Более свободный вопрос позволяет проходить более ранний похожий, если такой имеется, но не принуждайте к этому. Это на самом деле является более мощным процессом вспоминания, чем настоящее прохождение Дианетических картинок.

### 3. МЕТОДОЛОГИЯ

#### 3.1. ИТСА

Прежде всего это означает просто смотреть и видеть "Что Это". Поскольку это дает в результате высказывание "Это - ...", в Саентологии мы это называем ИТСА ("It is a ..." =

ITSA, иногда в переводах можно встретить термин Этонье - пер.). Напротив, когда говорят "Что это такое?", это принято упоминать, как ВОТСА ("What is it?" = WHATSIT).

Реальные наблюдения за преклирами в одитинге показывают, что если ПК продолжается ИТСить, он будет продвигаться вперед, а если он концентрируется на ВОТСе, то он будет застревать и толочь воду в ступе до полной остановки. Это не означает, что вы не можете поинтересоваться, что же это такое. Но это означает, что если вы концентрируете свое внимание на всех тех вещах, которых вы не знаете, то вы будете увязать. Фокус здесь в том, что всегда ИТСы должно быть больше, чем ВОТСы, если Вы хотите добраться до чего-нибудь.

Если у вас есть что-то, чем вы заинтересовались, или стараетесь понять, или если вы пытаетесь проходить вопрос процессинга, то вы уже имеете одну ВОТСУ, над которой вы и работаете. В этот момент вы просто будете себя тормозить, если вы начнете думать о том, чего вы еще не знаете. Вместо этого вы должны сконцентрироваться на тех вещах, которые вы можете определить или увидеть или узнать о них.

Когда вы не знаете сколько сейчас времени, а вам нужно знать, вы не должны справляться с этим, размышляя также и на тему того, что вы не знаете даты, и не помните, где вы оставили свои часы. Это все и есть ВОТСА и если вы будете продолжать это делать достаточно долго, вы просто завязнете и решите, что весь процесс безнадежен. Вместо этого вы смотрите вокруг и пытаетесь найти часы («Вот часы и они говорят, что сейчас 5 минут седьмого» - это и есть ИТСА). И если вы не можете найти часов, тогда вы ищите вещи, которые скажут вам о времени. Может быть вы вспомните, что солнце садится и т.п.

Никогда не бойтесь обдумывать что-то, чего вы не знаете, но всегда уравнивайте это большим количеством ИТСы. Это - самый быстрый способ прогрессировать.

Когда вы пытаетесь понять что-то, часто бывает полезно постигнуть те вещи, которые, как вы знаете, имеют отношение к данной проблеме.

Это также говорит нам, что вы гораздо лучше продвигаетесь, расширяясь наружу из областей, о которых вы что-то знаете, чем погружаясь в полностью неизвестные области.

### 3.2. ПОВТОРЯЮЩЕЕСЯ ОБНАРУЖЕНИЕ<sup>1</sup>

Чтобы вбить гвоздь, вы ударяете по нему молотком снова и снова. Часто трудно начинать и потом все получается. Вы не пытаетесь сделать это все одним махом. Вы также не ударяете по нему только один раз и потом держите молоток на гвозде и пытаетесь сильно давить на него, чтобы остаток гвоздя вошел по самую шляпку.

Самое большое улучшение в восприятии бывает тогда, когда вы посмотрите на что-то в первый раз. Просто продолжайте пристально смотреть на него до тех пор, пока есть даже небольшие изменения в восприятии пропорционально количеству потраченного на это времени. Если вы хотите увидеть что-то более ясно, продолжайте смотреть на него, и попеременно еще на что-то, или лучше перемещайте взгляд между различными точками на большом объекте, нежели чем пристально смотреть на него. Это будет улучшать восприятие и это можно легко попробовать.

Вы также можете это проделать физически, реально дотягиваясь и прикасаясь к чему-то и потом отпустить это снова и снова.

Среди прочего мы тренируем также и способность привлекать и убирать свое внимание. Когда область является аберрированной, человек либо заливает своим вниманием на чем-то, либо уклоняется от чего-то и совсем не может смотреть на него. В любом случае контролируемое направление внимания на него и удаление внимания с этого может восстановить способность думать об этом и справляться с ним.

Кроме того, при тренировке точного управления своим вниманием, как любое другое упражнение, оно улучшается с практикой, и вы «наращиваете мускулы».

Процессы лучше всего выполнять с помощью чередующихся команд (это естественным образом сдвигает ваше внимание туда и обратно) или с помощью какого-

---

<sup>1</sup> REPETITIVE SPOTTING - что означает снова и снова найти (указать, определить, заметить) что-то. Например, «найди момент, когда ты был причиной того, что другой совершил оверт».

нибудь естественного изменения внимания (отметить другой объект или вспомнить другое время, когда ...) или очень тщательно заканчивать каждое действие в точности перед тем, как выполнять его снова.

Иногда вы можете получать то, что хотите, и с зафиксированной концентрацией, но обычно это долгий путь по задворкам, и есть тенденция к увеличению сопротивления, когда вы упираетесь против чего-нибудь слишком долго и жестко. В восточных практиках они часто тренируются, удерживая свое внимание на отдельной точке вместо чередования точек, и эти тренировки печально известны тем, что требуют многих лет упорной работы прежде, чем они добиваются результата. Тибетские монахи, как известно, замуровывают себя в пещерах на годы, чтобы завершить одну из таких тренировок. Различие в скорости составляет по крайней мере сто к одному. Просто посмотрите, сколько времени вам потребуется, чтобы запихать гвоздь куда-нибудь без ударов молотком, и вы поймете, что я имею в виду.

Существует также проблема сужения внимания человека до той точки, где он имеет шанс пробраться через что-нибудь. Есть вещи, которые являются просто слишком большими для преклира на этой стадии его существования и вы справляетесь с этим, обращаясь к одному кусочку за один раз, а не пытаетесь справиться со всем сразу. Вы могли бы возможно дать ему конфронтацию потерю своей авторучки, если он в то же самое время не думает о том, как босс собирается кричать на него. И потом, может быть, вы могли бы поднять его конфронтацию кричащих людей, которые не являются его боссом, и потом вы могли бы дать ему конфронтацию своего босса, когда тот не кричит. Наконец вы сможете приняться за предмет его босса, кричащего на него за утерю авторучки, и добиться цели, тогда как иначе вы могли бы потерпеть неудачу.

В основе процесса лежит идея о том, что нужно обращаться к конкретной вещи и не влезать в это же самое время во все остальное, что с ним не так. Вы работаете с одной вещью, имея в виду, что вы побеспокоитесь обо всем остальном позже. Это то, где вы можете потерпеть неудачу, потому что если внимание преклира залипло на какой-то другой ужасной вещи в его жизни (проблема или что-то такое), то он будет вытаскивать ее посреди процесса, который вы пытаетесь с ним пройти.

И поэтому вы не должны упустить то, на чем застряло внимание преклира. Если оно застряло до такой степени, что он не может это отложить даже на короткое время, чтобы сделать что-то еще, то нет ничего другого, что вы можете проходить в данный момент, поэтому вы будете проходить то, на чем зафиксировано его внимание, нравится вам это или нет.

Есть простые процессы, такие как просто осматривать комнату и отмечать те вещи, которые вам нравятся, они будут одитировать точку зафиксированного внимания без непосредственного (прямого) к ней обращения. Но поймите, что вы на самом деле одитируете ту зафиксированную точку путем её тренировки, помещая свое внимание куда-то еще под своим собственным контролем. Вы можете также проводить этот процесс в отсутствие зафиксированного внимания, и он будет хорошим процессом для улучшения восприятия комнаты. Но он проводится в этом случае как другой процесс, потому что вы с помощью него делаете не совсем то же самое.

И здесь снова мы имеем фактор доступности. Процесс, который будет действительно излечивать то, на чем залипло его внимание, может не быть в полосе доступности. И поэтому вы подлизываетесь и даете обещания и стараетесь временно убрать его внимание оттуда и потом наращиваете его мускулы, улаживая то, что доступно, пока он не достигает состояния, когда он действительно сможет добраться до той вещи, которая его заваливает.

### 3.3. УПРАЖНЕНИЯ

Вы можете натренировать способности и восприятия, упражняя их. Эти упражнения имеют форму повторяющегося отмечания (или повторяющегося выполнения), и ориентированы на повторение действия. Они больше адресованы на текущее окружение, чем на прошлое, и работают, скорее чтобы повысить непосредственно способности, чем чтобы затрагивать то, почему этот человек является неспособным.

На нижних уровнях Саентологии используются упражнения на физическом окружении



и работают через тело. Например, у вас может быть человек, который осматривает комнату (с помощью глаз тела) и отмечает то, что ему нравится. Вы можете делать это снова и снова, пока этот человек не просветлеет.

На верхних уровнях эти техники часто проводятся снаружи тела. Вы могли бы, например, закрыть глаза, принять идею (получить представление о том), что вы висите над городом, и отмечаете то, что вам нравится.

Оба метода действенны и очень полезны. Если мы забудем о дурацкой кнопке статуса по поводу того, находится ли кто-то на определенной ступени продвижения кейса или нет, становится совершенно очевидно, что оба эти метода могли бы применяться на любом уровне. Часто лучше всего сначала проводить физическое упражнение на комнате, используя тело, и затем переходить к проведению ОТ-версии того же самого упражнения. ОТ-версии этих упражнений полезны, даже если восприятия смутные и нереальные. Они становятся лучше по мере вашего продвижения.

Достижение успехов посредством одних этих упражнений к сожалению очень ограничено. Определенное их количество может расширять способности и наращивать мощь, но потом вы начинаете сталкиваться с различными умственными барьерами, которые вы сами же и установили, и с границами физических правил, с которыми вы находитесь в компульсивном согласии.

Я решил по этому поводу, что можно было бы иметь короткий уровень (ступень) упражнений перед каждым основным уровнем, который направлен на стирание чего-либо в одитинге. Они должны включить несколько физических упражнений (также в Саентологии называемых "объективными" процессами) и несколько упражнений ОТ. Иначе говоря, пусть человек делает какие-то из них всю дорогу, это лучше, нежели поместить их в каком-то специальном супер-уровне ОТ. И выполняя их, знайте, что они сначала будут смутными и отрывочными, и будут становиться всё лучше по мере вашего продвижения.

Вам не нужно напирать на скорость выполнения команд, если только вы не отрабатываете точность, потому что количество выполненных команд несколько важнее качества, с которым они выполняются, и еще потому, что более быстрый темп имеет тенденцию поднимать уровень тона (см. лекции 1-го АСС). Это не означает, что вы прохлаждаетесь и на самом деле не выполняете команд, или стараетесь прорваться через все в безумной спешке, это просто означает, что бодрый темп более предпочтителен, если он преклиру по зубам. Но точность зачастую вырабатывается (что является главным принципом боевых искусств или игры на фортепьяно, и т.д.). Хорошая методика, когда вы делаете упражнения соло, состоит в том, что вы очень точно выполняете несколько команд и затем быстро выполняете большое их количество и затем выполняете еще несколько команд с большим вниманием к качеству и точности и т.д.

### 3.4. ПРОЦЕССЫ

Повторяющиеся процессы в основном нацелены на то, чтобы пробиться через что-нибудь, всё глубже и глубже, до тех пор, пока вы не сможете ухватить базовый ответ или конфронтировать базовый инцидент, что приводит к развалу всей области аберрации.

Конечно упражнения тоже можно считать процессами, но здесь я говорю о вопросах, которые заставляют вас конфронтировать какие-то вещи. Как это упоминалось при обсуждении повторяющегося отмечания (указывания), эти вопросы часто бывают чередующимися, так чтобы вызывать естественное смещение внимания с этой области и снова на неё же, поскольку это дает вам максимальное вхождение в наблюдение этой области.

Примером могут служить одитирование «Что это за Проблема?», «Какие коммуникации, касающиеся этой проблемы, ты оставил незавершенными?». Эти две команды выполняются поочередно и они позволяют человеку сдвигать своё внимание туда и обратно, так чтобы он не застревал на одном вопросе или на другом. Чтобы прочистить конкретную проблему в само-одитинге, вам лучше всего использовать «Опиши проблему» вместо «Что это за Проблема?», потому что это содействует лучшей ИТСе и этот процесс будет лучше работать на конкретной проблеме путем поочередной ИТСы о самой этой проблеме и о незавершенных коммуникациях. Проблема будет меняться по ходу процесса и

вы может быть даже передвинетесь к более базовой проблеме.

### 3.5. ОЦЕНИВАНИЕ

Очень полезной методикой является прохождение по заготовленному списку пунктов и наблюдение за тем, какие из них дают реакции. Существует множество её вариаций. Среди прочих она используется для проведения оценивания исправительного списка возможных вещей, которые могут быть не в порядке, чтобы посмотреть, сможете ли вы найти то, что не так.

По-настоящему это должно делаться с Е-метром, так чтобы вы могли видеть, что реагирует. Это дает вам легкий способ обнаружить что нужно удалять. Обученные одиторы должны знать как это делается. Соло одиторы, использующие Е-метр, могут справиться с этим, даже действуя очень небрежно, потому что они сами знают, что происходит. Проводить это кому-то другому должны только очень обученные профессионалы или друг другу только очень много знающие ко-одиторы, потому что это может быть очень оценивающим процессом для преклира и может завалить ему весь кейс, если одитор запутается и скормит преклиру неверные пункты или прозевает правильный.

Обратите внимание на то, что из-за того, что этот список является обобщенным и каждая тема (такая как исправление того, что было неправильно пройдено) может иметь более чем один правильный ответ, он в основном не используется для поиска одного-единственного ответа, а вместо этого он используется для получения областей, нуждающихся в проработке. Самые значительные из них могут даже не быть доступны в тот момент, когда вы начинаете проходить эту методику, поэтому сначала улаживаются меньшие области.

На основе само-одитинга вы может просто проверить пункты подготовленного списка, чтобы посмотреть, сможете ли вы найти (ухватить) те пункты, которые кажутся вам отмеченными. Кто-то сможет на самом деле даже зачитать весь список подлинных целей ЦПМ (смотри предыдущую часть на тему подлинных ЦПМ) и просто узнать свою, когда он подойдет к правильной.

Вы сможете также просмотреть список возможных ошибок (т.е. корректирующий список) и сразу же найти (ухватить) что пошло наперекосяк.

Когда вы не уверены в том, что нашли правильную вещь, но все еще довольно ясно соображаете, вы можете испробовать парочку из них и посмотреть какая из них работает. Это возможно, когда у вас еще есть достаточно свободного внимания, чтобы допускать (выдерживать) несколько неправильных ответов и немного ВОТСЫ, прежде чем вы доберетесь до того, который правильный.

Трудности появляются когда вы действительно запутались и застряли, и все это слишком туманно и запутано и перезаряжено, и вы может быть уже получили много пунктов неправильно, так что ответ совсем не очевиден. В этом случае все, что вы можете сделать, это продолжать исправлять отдельные вещи, с которыми что-то не так, до тех пор, пока эта область не остынет и вы не сможете снова ясно видеть, а это очень трудно без Е-метра. На самом деле это именно та область, где мы могли бы воспользоваться командой первоклассных профессионалов, поддерживающих клубы ко-одита и группы само-клиринга и т.п.

В Саентологии существует множество списков для оценивания. Современная Саентология особенно хороша в том, чтобы собирать корректирующие списки, чтобы использовать их для оценивания и исправления того, что было сделано неправильно в случае каких-либо проблем. Эти корректирующие списки разрабатывались путем накапливания большого числа историй того, как что-то было сделано неправильно и как это потом было исправлено. Позднее я расскажу о нескольких наиболее критических ошибках, но это не заменяет скрупулезного изучения восстановления кейсов.

Вы также можете сами собрать список для оценивания, если вы знаете достаточно про эту область. Если, например, вы знаете как ремонтировать автомобили, вы сможете составить список того, что может быть неисправно, который вы затем можете просматривать, когда к вам привозят автомобиль для ремонта. При разработке такого списка вам нужно быть очень внимательными, чтобы собрать в общий список все, что

может быть неисправно (или того, что вам угодно) без необходимости поиска конкретно того, что неисправно. Этот вопрос, о том что неисправно, обычно не должен приводить к одному завершённому ответу, потому что обычно бывают неисправны сразу много вещей, и часто сначала проходит накапливание ошибок, прежде чем что-то на самом деле сломается.

Никогда не путайте методы оценивания с листинговыми техниками, приведенными в следующем разделе. Списки для оценивания являются полезными списками тех вещей, которые нужно рассматривать.

### 3.6. ЛИСТИНГ И НУЛЛИНГ (Лин, L&N)

Это чрезвычайно мощная, но потенциально опасная техника. Я не рекомендую её для начинающих, но у вас должно быть некоторое её понимание.

Вы начинаете с вопроса, который ведет в точности к одному правильному ответу (вот почему это не срабатывает на вопросах типа: «Что со мной не так?»).

Потом вы записываете ответы на вопрос. Само по себе действие листинга будет улучшать ваш конфронт в этой области и имеет тенденцию удалять заряд. Если в этой области слишком много заряда, вы можете во время перечисления не найти ответа (который называют «Пунктом»), вместо этого вам сначала может потребоваться получить список, содержащий много ответов. Вам нужно поймать момент, когда весь заряд выйдет и вы будете готовы найти пункт.

Потом вы проходите список ответов сверху вниз, обнуляя те, которые больше не действительны (это шаг Нуллирования), до тех пор, пока вы не найдете Пункт, который является одним-единственным в это время для вас точным ответом на этот вопрос.

Затем вам нужно осознать, что это и есть тот самый ответ. Во время сессии одитинга одитор будет указывать, что «...» является вашим пунктом. В соло вы сами себе это указываете.

Это очень рискованная процедура, когда проводится в присутствии тяжелого заряда и её нужно оставить профессионалам.

Но листинг легко заряженного пункта - очень легкий. Вы просто находите пару ответов и знаете, какой из них тот, который вам нужен (как правило листинг на НОТах работает именно так, потому что это не ваш заряд). Обычно вы будете просто перечислять до появления правильного пункта без проведения шага нуллирования пунктов.

Если есть тяжелый заряд, то что вы можете сделать в таком случае - это сначала удалить большую часть заряда с помощью повторяющегося процесса. Часто вы будете способны осознать, что это за пункт даже вовсе без проведения листинга. В само-одитинге начинайте листинговую технику только тогда, когда ответ находится уже почти на кончике вашего языка. Это медленнее, зато гораздо безопаснее.

Среди того, что вы можете сделать неправильно, это список, который является слишком длинным (overlisted - пере-листинг): вы продолжали слишком долго и похоже, что заряд становится тяжелее и тверже; или же этот список все ещё не закончен (вам все еще нужно удалить слишком много заряда и много ответов, и похоже на то, что все еще остается больше, чем один возможный ответ). Иногда, когда вы пропускаете правильный ответ при нуллировании списка, похоже на то, что все ответы правильные, поэтому найдите тот, который вызвал то, что происходит. Часто (но не всегда) тот, который отключает, оказывается первым в списке. Просмотрите «Законы Листинга и Нуллинга» (Laws of Listing and Nulling) в технических томах и не листингуйте ничего, что сильно заряжено, до тех пор, пока вы действительно не будете хорошо знать, что вы делаете.

Самой худшей ошибкой является указание неверного пункта. Если он кажется (чувствуется, воспринимается) плохим, это не он. Правильный пункт всегда поднимает вам настроение, и не важно насколько глупым может казаться ответ, потому что нахождение правильного ответа начнет расправлять (прояснять) и, как минимум, приносит ощущение облегчения. Если после нахождения пункта все кажется мрачным или безнадежным, это гарантирует, что это не тот пункт. Когда такое случается, немедленно укажите себе, что этот пункт - неверный (что будет остужать большую часть этого побочного эффекта неверного

пункта). Неверный пункт может сделать вас больным. То же самое может произойти, когда у вас был правильный пункт, но потом вы его обесценили. Каким бы способом это не случилось, если вы внезапно ужасно себя почувствовали, то измените указание на обратное.

Не становитесь чересчур озабоченными неверными пунктами и ошибками листинга. Я провел себе многие тысячи листингов и получил сотни неверных пунктов без каких бы то ни было серьезных болезненных эффектов. Даже когда листинг мне проводил кто-нибудь другой, случайные неверные пункты обычно не имели большого эффекта, за исключением тех нескольких раз, когда я сходил с ума и расстраивался. Только два раза за все время у меня действительно была плохая реакция и в обоих случаях это был листинг, проводимый мне другим в той области, которая была чрезвычайно сильно заряжена. В одном из этих двух случаев я сильно заболел, а в другом я на короткое время испытал истерическую слепоту, неспособность ничего видеть и полную темноту с открытыми глазами (но все это произошло мгновенно и это сделало ошибку очевидной, мое зрение резко исправилось при простом изменении указания на обратное).

Немного отклоняясь от темы, люди всегда по жизни указывают друг другу неверные вещи. Вам нужно научиться определять такие вещи и отвергать их и вы увидите, что жизнь - гораздо более приятная штука. Даже когда что-то действительно правильно, а вы не готовы принять этот пункт, то он не даст вам ничего хорошего, поэтому его вы также можете отбросить. Если вы продолжаете развиваться, вы в конце концов вернетесь к нему, и как правило вы обнаружите, что даже то, что казалось логически правильным (но не ощущаются таковыми) были слегка неуместны (ошибочны).

Находить (отмечать) вещи легко и просто (типа того, что с вами не в порядке и т.п.) и справляться с ними без впадения в лихорадочные поиски правильного ответа. Если вы усиленно работаете над поиском одного правильного ответа (особенно с помощью вопроса, который имеет много допустимых ответов), вы обретае тенденцию впасть в непрерывную ВОТСу, которая вас поглотит.

Если вы продолжаете находить правду и не беспокоитесь о том материале, который еще не доступен, вы будете расширять сферу правоты (правильности) и понимания, и постепенно темные области будут очищаться и проясняться.

### 3.7. ПРЕОДОЛЕНИЕ АВТОМАТИЧНОСТИ

В Саентологии одна старая базовая идея утверждает, что вам нужно заставить преклира делать сознательно то, что он уже делает автоматически.

Раз уж мы занимаемся увеличением богатства созидания, тогда он сможет позволить себе прекратить делать что-то, как только у него будет полный контроль над сознательным выполнением этого, когда бы он того не пожелал. Тогда он не потеряет этого, когда остановится.

Но если вы подавляете что-то, что происходит автоматически, он не может позволить этому уйти, поэтому он продолжает это делать тайно и вы оказываетесь и с автоматичностью и с её подавлением, которые постоянно воссоздаются. В результате это может привести к тому, что все выглядит так, будто ничего не происходит, но эти вещи становятся твердыми и напряженно активными внутри (они неподвижны из-за уравновешивающих их сил, а не из-за простого отсутствия движения) и, чтобы удерживать эти вещи приостановленными (в подвешенном состоянии). расходуется много его сил

Хорошим методом будет заставить преклира поочередно увеличивать и уменьшать это действие. Если мускул напряжен, попеременно делайте его более напряженным и более свободным и т.д. Если человек заикается, заставьте его поочередно заикаться больше и меньше в следующих друг за другом предложениях.

Это ведет к более экзотическим методам, основанным на предположении о том, что человек делает неосознанно. Очевидно, что он автоматически делает стену твердой, поэтому вы заставляете его делать её более твердой и т.д.

### 3.8. ПРОЦЕССИНГ СОЗИДАНИЯ (МОДЕЛИРОВАНИЯ, МОК-АПОВ)

Поскольку основополагающим базисом является созидание (вещей), предельным

процессом могло бы быть сознательное и под своим собственным контролем созидание (вещей). Если вы можете создать что-то причинно, то вам не нужно создавать этого компульсивно.

Это является основной техникой Филадельфийского Докторского Курса (ФДК) и Рон очень много говорил о ней.

Если вы обеспокоены автомобильными авариями, то создавайте картинки (мок-апы) автомобильных аварий до тех пор, пока эти картинки не окажутся под вашим контролем. Тогда вы прекратите беспокоиться, а также будете иметь достаточно конфронта в таких ситуациях, чтобы иметь хорошие шансы избегать аварий, а не попадать в них.

На самом деле вам нужно послушать лекции ФДК, но я дам вам здесь несколько ключевых моментов. Прежде всего создавайте множество копий, а не просто одну. Меняйте их цвет и изменяйте их разными способами, чтобы взять их под свой контроль. Двигайте их вокруг себя и перемещайте в различные места. Работайте во всех направлениях, а не только перед собой (существует автоматическая тенденция помещать картинки за спину, чтобы продолжать их скрывать, поэтому создавать картинки позади себя особенно полезно). Последующие исследования Рона в конце 50-х годов (16-й АСС и т.д.) показали, что вам нужно что-то делать с создаваемой картинкой (мок-апом), что-то типа сделать её более твердой или менять её без конца, убедиться, что она скорее является вашим собственным созиданием, чем просто удерживанием старых картинок.

Последней проблемой с процессингом созидания (смотри 1-й Мельбурнский АСС) было то, что он иногда расшевеливал заряд на «Создавать/Разрушать». По этой причине от него отказались, не смотря на тот факт, что он срабатывал на большом проценте кейсов. В 60-е годы, было открыто, что «Создавать/Разрушать» было ключевой имплантированной кнопкой, и эта проблема в основном была решена, но процессинг созидания никогда больше не возвращался в широкое использование.

Основным принципом безопасного применения этой техники является никогда не давить на преклира, заставляя его выполнять команды, потому что иногда на кнопке «Создавать» есть заряд. Но вы сами используйте эту технику всякий раз, когда вы чувствуете себя хорошо по поводу нее, потому что она является одной из самых быстрых и самых мощных техник, и даже в ранние дни Рон недвусмысленно утверждал, что она может быть успешно использована для само-одитинга.

Если на созидании есть заряд, то вы возможно могли бы разрядить его путем нахождения (отмечания, указания) вершины первой штрафной вселенной. Первым пунктом является «Создавать - это Естественное Состояние» (*To Create Is Native State*). Затем эта штрафная вселенная показывает вам, как это приводит к смерти и разрушению. Вы можете удалить всё это путем нахождения того, что было укутано (скрыто) и засунуто в штрафную вселенную, и затем нахождением того, как других запыкали в нее. Сопутствующая этому информация дана в «Космической Истории» и более детально появится позднее в этой серии.

### 3.9. КАК ПРОВОДИТЬ ПРОЦЕССЫ

Самое главное при проведении процесса - это продолжать его выполнять до тех пор, пока он не будет закончен.

При выполнении процесса в поле зрения будет попадать что-то другое. Существует сильная тенденция погнаться за только что обнаруженными новыми вещами, вместо того, чтобы завершить то, что вы делаете, а это грубая ошибка. Если вы увидите, что что-то ценное вас преследует, запишите это на потом и продолжайте делать то, что вы делали.

Это действительно проблема - узнать когда нужно остановиться. Всегда заканчивайте на победе или на чем-то типа успеха или улучшения. Не впадайте в бесконечные попытки добиться каких-то больших успехов и не обесценивайте действительную победу только потому, что она выглядит слишком маленькой. Само по себе обесценивание служит препятствием дальнейшему прогрессу. Это как обучать чему-нибудь маленького ребенка. Вы должны поощрять самые крошечные наполовину неуверенные шажки вперед, так чтобы он мог продолжать становиться все лучше и лучше.

Мы в основном работаем в направлении достижения отключения (кей аута), что означает, что вы не удаляете полностью триллионы лет, когда вы, допустим, разбивали автомобиль (или космический корабль или что угодно), при попытке добраться на работу. Вместо этого вы отмечаете несколько вещей и внезапно накопленный вес этого спадает с вас и вы чувствуете себя лучше и у вас победа. Это момент, чтобы остановиться. Если вы продолжите, то вы просто начнете взбалачивать тонны более раннего материала, связанного с областью, которую вы улаживаете, а этот материал может быть слишком ранним и слишком далеким от нынешнего жизненного опыта, чтобы обращаться к нему прямо сейчас. Поэтому вы принимаете победу, которую вы получили, и продолжаете что-то другое. В конце концов вы вернетесь снова с более широкой и более ранней сферой, доступной вам теперь, и вы сможете добраться до более мощной победы. В конце концов вы должны быть способны найти исходные (первоначальные) постулаты, решения, действия и ложные данные, которые отправили вас на путь падения.

Процесс может быть недоделан (андеран - underrun), что означает, что он выполнялся недостаточно долго, или он может быть переделан (оверран - overgun), что означает, что он выполнялся слишком долго.

Когда вы оставляете процесс незавершенным (т.е. недоделанным, андеран), то иногда это может оставить у вас ощущение раздражения или даже бесполезности, потому что вы что-то взбудоражили, рассчитывая это уладить, и вместо этого потом отказались от него. Обычно само-одиторы оставляют процессы незавершенными, расхолаживаются и потом все бросают.

Когда вы переделываете (оверран) процесс, появляется тенденция к тому, что все становится более твердым и часто приносит вам ощущения тяжести и усталости. Процесс также становится более трудным для прохождения и все, что было легко конфронтировать, когда процесс шел успешно, может начать казаться трудно улаживаемым. Если вы начинаете чувствовать, что возвращается тот материал, который уже уходил, это почти наверняка - оверран. По моему опыту оверран является самой распространенной ошибкой, когда люди одитируют друг друга. Они хотят, чтобы один процесс сделал все, тогда как истина в том, что обычно вам нужно много процессов, каждый из которых довольно быстро приводит к маленькому шагу вперед.

Именно поэтому само-одитор должен продолжать вести записи выполнения процесса, чтобы он смог вернуться назад и проверить несколько последних шагов, если он начинает чувствовать в себе раздражение или безнадежность (недовыполнение) или тяжесть и твердость (оверран).

Когда недовыполнение, завершите незаконченный процесс.

Когда оверран, найдите момент, когда вы прошли момент релиза (облегчения) в этом процессе и восстановите его. Вы можете отметить победу или новое осознание, которые имели место. Вы можете отметить обесценивание продолжения и едва уловимое действие по притягиванию всего обратно (что тотчас же улучшит ваше самочувствие), которое произошло, когда вы продолжили проходить процесс. Вы можете даже подсчитать сколько раз вы проходили релиз, потому что длинные оверраны могут иметь множество точек релиза. Есть множество изощренных методов обучения в подготовке профессиональных одиторов, но все это вам не будет нужно до тех пор, пока вы не будете справляться с необученным и незнающим преклиром.

### 3.10. РУДИМЕНТЫ

Если человек имеет расстройство, проблему или утаивание (висхолд), о которых он беспокоится, то он будет не способен ни к какому прогрессу ни в чем другом, поскольку все это вызывает залипание его внимания. Эти вещи можно назвать рудиментами, поскольку сначала, прежде чем улаживать другие вещи, нужно позаботиться о них.

Обученные одиторы и даже соло-одиторы, обучены изощренным методам улаживания рудиментов с использованием Е-метра. Я не буду стараться здесь раскрыть все эти материалы.

Но все же необученным людям нужно что-нибудь, чтобы пробиваться через это. И даже профессионалам нужно иметь методы для само одитирования этого, если

потребуется, вы не всегда можете рассчитывать на наличие Е-метра и способность организовать формальную сессию (особенно когда вас переехал грузовик).

#### А) РАССТРОЙСТВА (ОГОРЧЕНИЯ)

Расстройство<sup>2</sup> (огорчение) лучше всего описывается как разрыв АРК (рАРК, АРСХ). В само-одитинге вам сначала нужно просто очень внимательно просмотреть инцидент, конфронтируя то, что произошло, и отмечая все в нем. Ударение делается на том, чтобы проговаривать то, что есть (ИТСА) и не беспокоиться о запутанных и нерешенных частях этого инцидента (которые будут улажены после). Это нужно, чтобы немного успокоить (смягчить) инцидент. Излишне говорить, что если это возможно, вы делаете это подальше от источника этого разрыва АРК.

Если вы крайне расстроены, в ярости или в истерии или что-то такое, то также проводите поочередное отмечание в комнате и в инциденте до тех пор, пока все немного не успокоится.

Когда будете готовы, рассмотрите моменты Аффинити, Реальности, Коммуникации и Понимания, и определите, что из них было самым значительным в расстройстве. Если таких больше одного, проделайте эти шаги снова. Это оценивание, которое мы обсуждали выше. Проводя его без Е-метра, вы просто берете ваш лучший выстрел и, если следующий шаг не приносит некоторого облегчения, вы пробуете снова.

Потом вы проверяете, является ли пункт, найденный выше, навязанным или запрещенным. Если ни один из них не проявляет себя сильно, то используйте более широкое оценивание, состоящее из а) Не-Известное (*Not-Known*), б) Любопытное<sup>3</sup>, в) Желаемое (*Desired*), г) Навязанное (*Enforced*), д) Запрещенное (*Inhibited*), е) Не .... (*No ..*), ж) Отвергнутое. Обратите внимание на то, что стандартная технология не включает кнопку «Не-Знать» в свои оценивания рАРК, но это следует из общей теории и больше проявляется, когда вы поднимаетесь выше на шкале.

Когда вы находите (отмечаете), что первичным источником расстройства была, допустим, навязанная реальность или запрещенная коммуникация, должно появиться ощущение облегчения. Если нет, то вы ошиблись и нужно переделать предыдущий шаг.

Облегчение при отмечании может быть частичным или полным. Если оно полное, то вы закончили. Если нет, то продолжайте следующим образом:

Прежде всего отметьте (найдите) первичное (главное) направление потока, т.е. вы запретили чью-то коммуникацию или кто-то запретил вашу. Это может быть даже кто-то другой, запрещающий коммуникацию других или кто-то (вы или кто-то еще), запрещающий свою собственную коммуникацию (или аффинити, или реальность или любую другую кнопку).

Затем отметьте в точности какая коммуникация (например) была запрещена и ясно её констатируйте.

Найдите, что вы сделали в инциденте.

Найдите, что вы решили в инциденте.

Найдите, что вы постулировали в инциденте.

Обратите внимание на то, что профессионалы не используют конкретно этот дополнительный набор вопросов, но они побуждают преклира к ИТСе об инциденте. В само-одитинге вам обычно нужны более точные вопросы, и те, что даны выше, как раз и нацелены на получение большей ИТСы.

Если иногда все же инцидент кажется неразрешимым или бесполезным, то поищите более раннее подобное расстройство и повторите вышеперечисленные шаги.

И не прозевайте оверран. Если становится все лучше и вдруг начинает выглядеть

---

<sup>2</sup> UPSET 1) опрокидывание, падение, .2) беспорядок, крушение (планов и т. п.), 3) ссора, размолвка, 4) недомогание, 5) расстройство, огорчение; потрясение, 6) неожиданное поражение (в соревнованиях, на выборах и т. п.)

<sup>3</sup> Curious - то, к которому было проявлено любопытство

более твердым, то вы пропустили точку релиза и вместо того, чтобы продолжать, вам нужно её реабилитировать.

#### Б) ПРОБЛЕМЫ

Если у вас простая проблема, то иногда достаточно просто отметить то, что в нее входит (ИТСА). Профессиональные одиторы обычно используют технику, состоящую только лишь из получения ИТСы и затем нахождения более ранней подобной проблемы и т.д. Это срабатывает в профессиональной сессии (где одитор обучен удерживать преклира продолжать ИТСить), но может не подходить для само-одитинга.

Чтобы с ними справляться, полезно знать, что проблема обычно имеет две стороны в конфликте, и знать, по крайней мере теоретически, что это вы что-то делаете, чтобы притягивать или поощрять это противодействие. Одним подходом могло бы быть просто попытаться определить эти две стороны в конфликте и потом поочередно находить (отмечать) что-нибудь про каждую из сторон.

Другой техникой, которая хороша в само-одитинге, является проходить процесс проблем и незаконченных коммуникаций, как я обсуждал в разделе 3.4. Хотя он используется как общий процесс при прохождении грейда проблем, он может проводиться и по конкретной проблеме, и такое использование применяется в восстановительных сессиях (смотри старые около 1966 года инструкции по проведению Зеленой Формы, которая является основной целью действий по восстановлению кейса). Хотя организации давным-давно отказались от ее использования таким образом, она работает и имеет преимущества в том, что она может применяться без большого обучения. Имейте ввиду, что применение её к конкретной проблеме обычно дает релиз этой конкретной проблемы и она позднее может быть применена снова к другой проблеме. Но когда вы получите крупный релиз на всем предмете проблем в целом, то похлопайте себя по плечу и отложите эту технику в сторону. Когда проблемы в конце концов снова включатся (что происходит, когда релиз происходит от единственного процесса), то переходите к другой технике проблем (такой как создание проблем сравнимой величины).

#### В) ОВЕРТЫ И ВИСХОЛДЫ (ПРОСТУПКИ И УТАИВАНИЯ)

Если вы действительно беспокоитесь о том, что вас поймут за то, что вы что-то натворили, то вероятно у вас есть то, что Саентология называет «Пропущенное Утаивание» (пропущенный висхолд, *Missed Withhold*).

Главная вещь, которая по-настоящему фиксирует ваше внимание, это когда кто-то сделал что-то, что заставляет вас сомневаться, знает ли он, но вы не уверены. Эта неуверенность по-настоящему Вас цепляет (подвешивает). Улаживание заключается в том, чтобы отметить (найти) того, кто почти догадался, и в точности что он сделал такого, чтобы вы думали, что он может знать.

Конечно, не обязательно, что вы сделаете какую-нибудь пакость и потом всю жизнь будете держать её в тайне, но это обычно можно уладить на основе постепенности и обобщения. Люди обычно совершают оверты, чтобы решить какую-то проблему, или потому что они вне коммуникации, или имеют непонимание в чем-то (что почти то же самое), или из мести (чтобы уладить рАРК), и есть целый грейд, полный процессов для прочищения этой области.

Это именно пропущенное утаивание (больше, чем сам факт наличия совершенного оверта или наличия утаивания) заставляет человека так залипнуть, что у вас нет никаких шансов провести какой-нибудь процесс, чтобы получить большое улучшение.

Если у вас залипшее внимание, полное улаживанием заключалось бы в том, чтобы записать в точности что вы сделали (включая все ужасные, смущающие или постыдные подробности), получить точно когда вы это сделали, дважды проверьте, что вы здесь все подобрали, потом отметьте (найдите) того, кто почти догадался, и что он сделал такого, чтобы показать это, и отметьте (найдите), не пропущен ли еще кто-то, и т.д. Если вы не получили полного облегчения, то поищите более ранний подобный и уладьте его таким же образом.

Я не прошу вас посылать эти листы бумаги кому-нибудь или даже кому-то



рассказывать об этом. Вы потом можете их сжечь, если захотите. Смысл в том, чтобы поднять ваш конфронт своих собственных действий и повысить ваш уровень ответственности. По крайней мере себе-то не лгите.

Если похоже, что оверт или утаивание фиксируют ваше внимание, а вы на самом деле не можете найти никого, кто пропустил его, то это возможно просто из-за неконфронта (вы могли бы даже повторяющимся образом отмечать (находить), за какую часть этого оверта вы могли бы желать быть ответственным) и из-за тяжести более ранних подобных действий (найдите их и уладьте).

#### Г. ДРУГИЕ РУДИМЕНТЫ

Есть и другие рудименты, такие как обесценивание (инвалидация), которое иногда может встречаться на вашем пути. Они не такие обычные как три вышеперечисленных, но они случаются. Кроме того всё, что может препятствовать одитингу в такой мере, очевидно является потенциальным уровнем (грейдом) релиза, который в конце концов должен быть пройден. Но здесь нужны дополнительные исследования. Требуется годы, чтобы собрать все основополагающие ключевые точки на каждом из вышеупомянутых рудиментов, и подобные работы не были проведены и в других областях.

На сегодняшний момент общей техникой (на чем-то таком как обесценивание) является получить возможно больше ИТСЫ и идти к более раннему подобному.

#### 4.0. АССИСТЫ

Очень важно знать некоторые техники, которые будут вас вытаскивать, когда вы попадаете в неприятности. В Саентологии об этом написаны тома материалов. Здесь я просто немного пройду по верхам.

Обычно, когда вы используете ассист, чтобы справиться с болью, будет момент, когда боль станет очень острой, прямо перед тем, как она исчезнет. Это происходит потому, что вы убираете умственный барьер, который вы используете, чтобы подавлять боль и держать ее под контролем. Вам нужно убрать этот барьер и полностью рассмотреть боль, чтобы избавиться от нее.

Если это физическое повреждение (кровотечение и т.п.), всегда вначале окажите первую помощь. И если дела действительно плохи, отправьте пострадавшего в больницу. Вы МОЖЕТЕ делать фантастические вещи и исцелять невероятно быстро, но обычно умственные техники слишком медленны для по-настоящему критических ситуаций. Но если вы делаете это в комнате оказания первой помощи, в то время пока доктора работают с вами, вы могли бы выйти из палаты интенсивной терапии за несколько часов вместо недель и избежать долговременных последствий.

Также имейте ввиду, что все, что вы делаете, чтобы подавить боль, будет препятствовать улаживанию её умственно. Есть вещи, которые вы можете делать, и они действительно уменьшают боль (убивая бактерии или уменьшая опухоль) и их нужно променять. Но не подавляйте боль такими вещами, которые только действуют как уничтожители боли, кроме экстренной помощи, и тогда используйте их только сиюминутно (типа анестезии, чтобы перенести операцию), и не применяйте что-то постоянно, что будет только притуплять ваш ум и блокировать ваши способности.

#### 4.1. Контактный Ассист (от боли при телесных повреждениях)

Это самый быстрый и самый легкий для выполнения, если вы просто стукнулись обо что-то. Он уже хорошо описан Роном, но он настолько полезен, что я дам вам здесь краткий обзор.

В идеале вы проводите его там, где произошло повреждение, используя объект, вызвавший это повреждение. Остудите любые горячие поверхности и затупите или как-то иначе закройте (заверните во что-нибудь) любые острые предметы (такие как нож, которым вы могли бы порезаться). Потом медленно повторите то действие, которое вызвало повреждение. Прделайте его несколько раз до тех пор, пока боль на мгновение не включится и потом начнет затихать.

Если нужно, вы можете попытаться приблизить объекты, участвовавшие в несчастном случае. Вы можете даже попытаться воспроизвести эти обстоятельства в другом месте,

если вам это нужно, но первоначальное местоположение лучше.

#### 4.2. Продвинутый Контактный Ассист (от боли)

Это один из основных используемых в Саентологии ассистов и существует большое количество материалов о том, как его проводить.

В настоящее время используемый в Саентологии метод состоит в том, чтобы побудить повредившегося человека "почувствовать мой палец", и это команда для применения её к не знающему и не обученному Саентологии человеку, потому что трудно обучать кого-то продвинутой методике, пока он погружен в боль и расстроен.

Но более старой и более эффективной командой было побудить человека закрыть глаза и «посмотреть на мой палец». Организации все еще используют ее на ОТ, но в старые времена она работала на новых людях, когда одитор был достаточно умел, чтобы мягко уговорить его это делать, и когда они не были настолько сырыми, что сама эта идея была слишком трудна для их понимания. Эта версия работает по крайней мере вдвое быстрее, чем другая.

Когда вы касаетесь человека, вы чередуете правую и левую сторону, и вы пытаетесь следовать за нервными каналами, и работаете и возле и далеко от места повреждения. И особое внимание вы обращаете на проработку каждого пальца рук и ног, а также позвоночника. В организации есть гораздо больше об этом, но основы - таковы.

Вы можете проводить его себе самому, касаясь попеременно сторон и, закрыв глаза, смотреть на те места, которых вы касаетесь. Если повреждена рука или вас отвлекают ощущения, исходящие от пальца, которым вы проводите касание, или вам нужно достичь трудно достигаемых областей, то вы можете использовать задний кончик ручки или карандаша, чтобы прикоснуться к себе.

Теперь по поводу продвинутой версии. В Саентологии она в настоящее время не используется. Я усовершенствовал её, взяв некоторые ранние исследования Рона (смотри Ноябрьские лекции 1952 года) на тему того, как тэтан управляет (справляется с) телом и соединил это с ассистом - прикосновением. Что он делал - это он побуждал человека двигать рукой или идти по комнате и, когда он это делал, стараться следовать энергетическим потокам через нервные каналы тела.

Продвинутая техника заключается в том, чтобы мысленно следовать нервными каналами от мозга вниз до точки на теле, которой вы касаетесь. Заставьте поток энергии течь по ним, если возможно, и пробирайтесь через любые спайки или стоячие волны. Если вы в хорошей форме, вы должны также сначала быть способны проникать в мозг, чтобы схватить нервные каналы. Меняйте стороны и следуйте обычному шаблону для ассиста - прикосновения. За исключением тех случаев, когда у вас неприятности с головой, животом или позвоночником, тогда также меняйте голову и живот (поскольку они расположены на противоположных концах крупных нервных каналов), как рекомендовал Рон для различных процессов в 1957 году.

Она может работать в десять раз быстрее, чем стандартный ассист - прикосновение, и часто срабатывает на тех нерегулярных соматиках (Саентологический термин для болей, которые происходят от психосоматики), с которыми не очень хорошо справляется обычная версия.

Обратите внимание на то, что даже крайнее физическое поражение (такое как обнаженный нерв в гнилом зубе) намного менее болезненно, чем это кажется, потому что 90% и более того, что вы ощущаете, является скорее накопленными в уме прошлыми болями, чем действительными сиюминутными болями (болью в момент повреждения). Вы увидите, что есть слабая физическая составляющая, которая не уходит без настоящего излечения (вы же не захотели бы онеметь после всего этого), но это тень тех мучений, которые вы обычно испытываете.

#### 4.3. ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ СОМАТИЧЕСКОЙ МЕХАНИКИ

ОТ-улаживание для любой боли, ощущения, эмоции, или даже последствий приема лекарств (наркотиков) заключается в том, чтобы упражнять способность помещать ощущения или что угодно в стены, пол, потолок, или в большие близлежащие объекты. Вы

можете также немного варьировать, иногда помещая ощущения в облака над далекими городами и т.д.

Время от времени в Саентологии все еще используется ограниченная версия этой техники. Более подробная её версия использовалась в 1953 году (смотри лекции 1-го АСС и т.д.). Но даже она не охватывает того, что можно сделать с помощью этой техники.

У вас есть механика и отколотые от вас части, спрятанные в разных скрытых областях, главным образом за пределами или сбоку (в четырехмерном направлении) физической вселенной. Это будет обсуждаться позднее в другой части, но основная идея состоит в том, что вы можете чувствовать только то, что вы сами создаете (мок-ап).

Много вашей механики тесно связано с телом, и когда вы спотыкаетесь, физическое действие обнаруживается механикой, которая потом создает боль, чтобы вы ее испытывали.

Вы также вполне можете мысленно рестимулировать и включить эту механику и испытывать боль или что угодно без какого бы то ни было физического воздействия или повреждения. Это - «психосоматика», но это та же самая боль и тот же самый механизм, который создает это ощущение. Единственной разницей является способ включения. Имейте в виду, что психосоматика совсем не то же самое, что ипохондрия, когда человек беспокоится о чем-то, чего нет.

Этот ассист может работать и с психосоматическими болями и с актуальными болями, создаваемыми физическим источником, потому что он адресуется к механизму, посредством которого вы создаете эти боли, так чтобы вы могли их чувствовать.

Если у вас есть боль, и вы интенсивно упражняетесь в помещении этой боли в стены и чувствуете её в этом месте, вы увидите, что вы постепенно начинаете чувствовать её там, а не в теле, и вы будете вытеснять механику и перенаправлять её туда, куда вы будете указывать. Это восстанавливает ваш контроль над механикой. Это также дает вам способность создавать боль по своему желанию, а если вы можете создавать её причинно (самоопределенно), то вы также можете освободиться от неё, если вы не в настроении чувствовать её прямо сейчас. Обратите внимание, что это не делает вас онемевшим. Это делает вас осознающим и удерживающим под контролем, и восстановившим право выбирать, что вам чувствовать.

Если же, с другой стороны, вы попытаетесь подавить боль, особенно с помощью наркотиков (лекарств), вы понизите свою способность создавать её и чувствовать, и по этой причине вы сделаете ее более твердой. Это может показаться удивительным и в это трудно поверить, потому что прямо сейчас вы возможно и не хотите восприятий, но глубоко внутри, в подсознании (так сказать), вы знаете лучше и вы не могли бы позволить себе потерять какое-нибудь восприятие, не имеет значения насколько оно ужасно, если только вы не знаете, что вы сможете вернуть его по своему желанию.

К сожалению, это упражнение не легкое, но его можно выполнить. Когда вы попробуете его в первый раз, вы сможете получить только смутное воображаемое представление о том, что могло бы быть слабым кусочком боли в стене, но способности растут по мере их применения (тренировки).

Не долбитесь слишком сильно в какую-то определенную точку на стене. Передвигайтесь от точки к точке довольно быстро, поочередно, или просто совершая обход комнаты. Лучше будет, если вы будете работать во всех шести направлениях вокруг себя, а не просто пользоваться той стеной, которая перед вами. Поэтому используйте и пол и потолок и стену за спиной и т.д. И потом для разнообразия выбирайте и крупные объекты.

Если нужно, после того, как это начнет хорошо получаться (вы помещаете большое количество, но не всю боль или что-то еще в стены), вы можете поработать вблизи и далеко от тела, подходя ближе и удаляясь, и потом в конце поместить боль в тело, но не в то место, где находится действительная боль. Потом вы можете поочередно помещать боль в тело и в стену. И в заключении вы можете помещать боль туда, где ей полагается быть и туда, где ей быть не полагается, поочередно, и заставляя полное восприятие возвращаться и уходить, и это должно будет дать вам полный контроль над ней.

Вы можете проделать то же самое с эмоциями, такими как страх. Это даст вам контроль над эмоциями.

То же самое пройдите для восприятий типа сексуальных ощущений. Это приведет к тому, что вы будете способны создавать восприятия без необходимости иметь тело.

Это также является тем пропущенным шагом, который нужен, чтобы по-настоящему освободить кого-нибудь от наркотиков. Всякое духовное или физическое улаживание, такое как различные наркотические программы или детоксикация, которые в настоящее время применяются в Саентологии, чтобы помочь кому-то избавиться от наркотиков, нацелены только на улаживание причин и эффектов. Они не восстанавливают способности личности создавать всякого рода причудливые ощущения, которые и были причиной его привязанности к наркотикам. Вы улаживаете это, подвигая человека создавать это ощущение в стенах, и в конце концов в теле, до тех пор, пока он не сможет это делать по своей воле без необходимости принимать наркотик. Тогда ему больше никогда не понадобятся наркотики (предполагая конечно что вы также уладили и причины, по которым он начал принимать наркотики и все остальное).

Имейте в виду, что все наркотические эффекты происходят от собственной механики человека. Попадание химических веществ в тело может заставить его механику вытворять всякого рода странные вещи, но все же это не кто-то другой, а именно он делает это себе.

Самым большим ограничением является то, что этот ассист (а также контактный и ассист - прикосновение) является чисто объективной техникой, а она не обращается к субъективным причинам, решениям и т.п., которые также присутствуют, когда кто-то попадает в неприятности. Кратковременная боль обычно может быть улажена таким способом, но хроническая боль потребует дополнительно к этому ассисту более субъективных техник, таких как прохождение инцидентов, нахождение овертов и т.п. Посмотрите в книге ассистов, которая включает в себя множество субъективных техник.

#### 4.4. КОПИРОВАНИЕ СОМАТИКИ

Это более трудная техника, но она способна обращаться к реальной физической структуре и особенно хороша для содействия исцелению. Она на самом деле не является ассистом от боли, потому что она во время стирания болей одитингом будет включать прежде похороненные боли, и принесет облегчение только в конце.

Эта техника берет свое начало на 3-м АСС, и она был ключевым ассистом, используемом на этом курсе, но я её значительно расширил и улучшил.

При её проведении соматики сходят слоями. Вы будете разряжать одну соматику только для того, чтобы на ее месте найти другую. Вы должны признать стирание этой соматики для себя действительным (дать себе подтверждение) и затем улаживать следующую по очереди, которая является фактически более ранней соматикой. Если, например, вы проводите ассист на больном (гнилом) зубе, вы увидите, что вы будете улаживать всевозможные боли, которые вы получали в этой области, и они будут появляться в обратном порядке, до тех пор, пока вы не доберетесь до первой боли, которая у вас была в этом месте в вашем нынешнем теле. Когда она уйдет, вам станет лучше и тело будет гораздо более способно к само-исцелению. В этой точке вам нужно сделать перерыв и быть внимательным, чтобы не перейти к следующей команде. Вы можете прекратить в этой точке или проверить её позднее, когда вы будете готовы снова погрузиться в неё. Если вы будете настаивать (давить), вы увидите, что вы проходите через более раннюю серию соматик, которая была у вас в этой области в предыдущем теле.

Когда вы проводите этот ассист на неповрежденной области, или области, которая была повреждена раньше, вы будете включать все подавленные боли и вам нужно будет пройти через всю серию соматик, чтобы снова её выключить.

Процесс проводится так:

Начните создавать копию соматики, а также поврежденную область с одной стороны от этой области, слегка сбоку. Создайте другую их копию с противоположной стороны. Потом одновременно запишите эти две копии в поврежденную область (как сжимают меха аккордеона).

Когда вы создаете копии, вам нужно немного их изменять, чтобы проявить свой контроль над ними и удостовериться, что вы не просто автоматически достаете модели (мок-апы, копии), что не принесло бы вам большого успеха. Поэтому всякий раз, когда вы создаете копию, вы с ней что-нибудь делаете. Лучше всего делать вот что: 1) сделайте её более твердой, 2) сделайте её более уродливой и поношенной (старой) (и возможно попеременно с тем, чтобы делать её красивее), 3) меняйте её цвет. Это не строго формально и вам не нужно следовать жесткой процедуре по изменению копий, но обязательно что-нибудь делайте.

Когда вы создаете каждый такой набор копий, меняйте ось, относительно которой вы это делаете. Как минимум вы можете менять право-лево, верх-низ, и перед-назад. Если вы сможете, то вы можете даже использовать 4-х мерные направления.

Когда вы начинаете в первый раз, вы просто создаете одну пару копий и запикиваете их. Потом начинаете увеличивать количество создаваемых вами копий. Вы выстраиваете их в ряд, одну за другой. Постарайтесь достаточно быстро дойти по крайней мере до 5 копий. Иначе говоря, вы получаете 5 копий с правой стороны и еще 5 копий - с левой, и потом запикиваете их все в эту область, что-то типа мехов аккордеона. Если вы выросли до этого, получайте больше 5. Процесс идет довольно быстро, если вы сможете довести количество копий прямо до бесконечности. Всегда запикивайте копии с обеих сторон одновременно.

Соматики должны меняться довольно быстро. В основном это микросекунды, и они уходят. Осознайте, что она разрядилась и вы добрались до более ранней. В этот момент переходите к противоположной стороне тела. Если здесь в соответствующей точке есть соматика, то копируйте её, в противном случае просто создавайте копии этой области. Если вы себя хорошо чувствуете после нескольких команд на этой стороне, то возвращайтесь на прежнюю сторону и копируйте то, что там, однако, если же соматика появилась (там где её не было), то меняйте копии, чтобы воспроизвести ее и удалить.

Иначе говоря, вы продолжаете менять стороны и копировать то, что у вас теперь есть. Вы увидите постоянно прогрессирующие изменения в этой соматике. Постарайтесь также хорошо скопировать её физическую структуру. Вы увидите, что сначала вы получаете очень упрощенные модели, которые будут постепенно становиться все более сложными, поскольку вы начинаете воспроизводить в этой области реальную структуру. Это упражнение довольно быстро повышает ваше восприятие этой области.

Иногда вы обнаружите вакуум в этой области. Постарайтесь скопировать его как и все остальное, но если похоже на то, что он зависает без изменений, то войдите в его центр и выбросите оттуда копии. Когда вы так делаете, вакуум обычно превращается в острую боль, которую затем можно пройти с нормальными копиями (в этом случае не меняйте сторону, а незамедлительно урегулируйте её).

Иногда вы обнаруживаете черные массы или энергетические поля в этой области. Копируйте их как просто что-то еще.

Я знаю, что это трудно и сложно, и могут включаться всевозможные боли, о которых вы и не думали, что они у вас есть. Но как минимум это заставит тело работать на самоисцеление, и как максимум вы можете восстановить способность создавать (и разсоздавать) тела по своей воле.

#### 4.5. УЛАЖИВАНИЕ ПОТЕРЬ

В настоящее время у нас нет большого количества техник для улаживания потерь. Это - серьезный недостаток и тут требуются дополнительные исследования.

В нашем существовании потери уходят намного дальше в прошлое, чем боли и инграммы.

Одна вещь, которую вы можете сделать - это стереть (одитингом) инцидент потери (путем поочередного отмечания чего-нибудь в инциденте и потом чего-то в комнате, или с помощью любой другой техники для прохождения инцидентов) с особым вниманием на том моменте, когда вы впервые обнаружили потерю.

Вы можете поискать более ранние подобные потери и пройти их, но это не так полезно как при стирании инграмм. Что касается инграмм, реальная боль ранних инцидентов давно

ушла, поэтому более ранние инграммы легче просматривать. Но что касается потерь, утерянный давным-давно пункт все еще тянется.

Что касается потерь инциденты легче всего конфронтировать в будущем. Одной техникой могло бы быть следующее: найти, как далеко в будущем могла бы быть эта потеря, чтобы вы могли посчитать её приемлемой. Иначе говоря, для вас было бы ужасно, если бы ваша жена умерла сейчас, но вы могли бы допустить это, если бы она умерла через сто или тысячу лет. Поэтому вы найдете, когда это могло бы быть допустимо, и создать инцидент потери, случившийся затем, и как бы это могло произойти и т.д. и поднять свой фронт. Теперь вы станете способны конфронтировать это событие немного ближе к настоящему времени, поэтому вы повторяете этот шаг, постепенно подтягивая эту потерю все ближе и ближе, до тех пор, пока вы не сможете конфронтировать реальную потерю, которая уже произошла.

При улаживании тяжелой потери, вы скорее хотели бы, чтобы текли слезы, чем сдерживать их за высокой плотной, поэтому не заставляйте людей прекращать плакать и считайте это хорошим показателем, когда они начинают плакать после того, как они все это держали в себе.

Поймите, что если кто-то начинает сильно плакать о чем-то, что кажется незначительным, он обычно плачет о чем-то еще (или в действительности у вас неверная оценка важностей). В этом случае вы могли бы найти, какая настоящая потеря скрывается за этим, но она может быть недоступна. Поэтому, научитесь терпеливо переносить то, что могло бы показаться глупой вам причиной для расстройства и улаживайте их очень осторожно, потому что это может быть вещь типа землетрясения, просто скрытая от нашего взора. Дети легко плачут по пустякам и обычно это потому, что они только что умирали и потеряли всё и всех, о ком они заботились в их последней жизни, и они даже потеряли память и осознание того, что произошло.

Окончательная власть над потерей включает в себя способность воссоздавать все по своему желанию (чтобы не было потери вещей) и восстанавливать контакт с любимым, не важно где он сейчас (например полная коммуникация, чтобы не было потери бытийностей, таких как друзья или любимые) и власть над временем (что есть то же самое, что и способность воссоздавать вселенные в их существовании в различные времена), чтобы вы могли все повторить и заставить все идти по-другому (чтобы не было потери делания).

Обратите внимание на то, что многие из наших аббераций являются фиксированными решениями, которые мы удерживаем на месте для того, чтобы улаживать потери. Мощный процесс, который я однажды разработал, был таким: «В этой жизни, что ты используешь, чтобы не дать другим уйти?» (*In this lifetime, what do you use to keep others from leaving*). Моим ответом было то, что я заболел. Другая вещь, которую мы предпринимаем в качестве решения для того, чтобы потери забывались, это мы разрываем АРК.

На предмет ассистов от потерь, одним (из первого АСС) является просто создавать потерянного человека (или что-то другое) и мысленно дотрагиваться и отпускать эту модель (мок-ап).

Другое, что вы можете сделать - это создавать модели (мок-апы) уничтожения этого человека (или вещи) самыми разными способами на все более большем и потом на меньшем расстоянии. То есть взрывать его, бросать его в солнце и т.д. до тех пор, пока вы не сможете конфронтировать то, что с ним действительно произошло.

Вы также можете пройти кнопку ЗАЩИТЫ, потому что обычно вы будете чувствовать, что вы потерпели неудачу в защите этого человека (или чего-то другого). Для этого вы обобщаете это взаимоотношение (используйте «жена» или «любимая», а не конкретная девушка, которая бросила вас или умерла и т.п.) и потом проходите «Как бы вы могли защитить \_\_\_\_\_» поочередно с «Как бы \_\_\_\_\_ могла защитить вас». Обратите внимание на то, что мы проходим позитивный аспект, а не текущую неудачу.

Есть различные виды потерь. Можно потерять группу или страну или даже чью-то веру или надежду или мечты. Для саентолога разочароваться может стать ужасной потерей, даже если он упорно продолжает оставаться в организации. То же самое можно найти и в других религиях, когда кто-то теряет веру после того, как он всю свою жизнь ориентировал

по ней. Это нужно улаживать как инцидент потери и мисэмоций, просто как если бы сгорел его дом или умер друг.

#### 4.6. УЛАЖИВАНИЕ ИМПЛАНТОВ

В Саентологии мы пользуемся термином «имплант», когда ссылаемся на тяжелые инциденты, в которых различные команды и т.п. были внедрены (имплантированы) в человека, чтобы контролировать его. Это сильное промывание мозгов и кондиционирование<sup>4</sup>, особенно когда это используется более развитыми цивилизациями.

В современных вселенных это обычно делается посредством силы (типа электронных, используемых путешествующими по космосу цивилизациями), но когда мы отправляемся в более ранние времена (когда человек был выше того, чтобы быть подверженным физическому повреждению), мы видим, что это делается средствами эстетических, эмоциональных волн, символов и т.д. и (раньше всего) просто средствами надувательства и ложной информации.

Импланты обычно имеют команды, выражаемые в качестве мысленных намерений (а не реальных слов, английских или русских и т.д.), но иногда состоят просто из картинок, которые показывают вам какие-то вещи. Обычно имеется некий шаблон, типа противостоящих пунктов или нисходящей шкалы.

Поскольку импланты часто использовали повторяющиеся шаблоны внутри шаблонов (это могли быть серии пунктов, которые повторялись в каждой серии целей), некоторые из ранних исследований Рона применяли листки бумаги, содержащие шаблон пунктов с вырезанными в них дырками, так, чтобы их можно было наложить на страницу, на которой были напечатаны только цели, чтобы облегчить составление сложных шаблонов, используя при этом поменьше бумаги. Поскольку эти листки с дырками могли называть пластинами (платенами<sup>5</sup> - *platens*), любые записанные шаблоны имплантов в конце концов стали называть платенами, даже не смотря на то, что они уже давным-давно обходятся без дырок.

Если бы у вас был шаблон для импланта, вы могли бы его удалить (стереть одитингом), используя Е-метр, посредством повторяющегося указания (отмечания) пункта, пока тот продолжает давать реакции на Е-метре, и потом перейти к следующему пункту и делать то же самое. Изредка бывает достаточно просто прочитать шаблон. Для самоодитинга без Е-метра, вам нужно перемещать свое внимание на пункт и с него (не просто уставиться на него), потому что у вас нет естественного сдвига внимания, которое возникает, когда вам нужно смотреть то на пункт, то на Е-метр. Одной техникой могло бы быть чередование взад-вперед между парой противостоящих пунктов. Вы должны продолжать повторять один пункт или пару, пока они не разрядятся или как-то иначе не облегчатся, прежде чем переходить к следующему.

Эти шаблоны не такие горячие или опасные, как в это верит ЦС. Тем не менее вы иногда можете рестимулироваться или расстроиться или даже заболеть, если будете беспечно бултыхаться с шаблонами имплантов. Если становится все хуже и хуже, рестимуляция через некоторое время ослабнет (как можно надеяться, за несколько дней). Но было бы неплохо иметь в запасе несколько приемов, чтобы остужать эти вещи незамедлительно.

Одним приемом, который часто срабатывает, когда вы попадаете в неприятности посреди прохождения какого-нибудь инцидента или импланта, является следующее: нужно указать (отметить) начало. Для импланта это означает снова отметить первый пункт, или отметить события, приводящие к первому пункту.

Общим способом остудить имплант в рестимуляции является найти (отметить) что-нибудь более раннее, что лежит в основе этого импланта, и что само по себе не несет в

---

<sup>4</sup> Кондиционирование - психологическая обработка, особенно с использованием условных рефлексов, приведение в надлежащее состояние, регулирование.

<sup>5</sup> платен (*platens*) - металлическая пластинка с дырками в ней, используемая, например, на старых печатных машинках для удержания валика на месте, чтобы предоставить печатающей головке доступ к бумаге.

себе большой силы. Это обычно будет выдергивать вас прямо из импланта и вам станет лучше. Обычно вам нужно только несколько раз найти (отметить) эту вещь, поскольку это срабатывает очень быстро.

Рон сам пришел к идее об отмечании того, что он называл «инцидент 1», чтобы остудить и ослабить (подрубить) «инцидент 2» на ОТIII. «Инцидент 1» находится в "начале времен", прямо перед тем, как вы входите в эту вселенную (что означает, что фактически это очень поздно в нашем существовании) и там есть возница на колеснице и херувим и т.д. и должно быть довольно просто отмечать что-то такое смутное. Этого вполне достаточно, чтобы остудить любой из имплантов, используемых в этой вселенной. У него не было даже реального устройства и деталей этого инцидента (см. мою работу по подлинным ЦПМ), но почти любого кусочка этого инцидента будет достаточно, чтобы вырвать вас из любых более поздних имплантов.

Но если вы будете пытаться исследовать магическую вселенную, которая существовала до этой, Инцидент 1 не будет срабатывать, потому что он более поздний. Есть подобный (но другой) инцидент в начале магической вселенной, который можно использовать вместо него. У меня нет всех деталей, но похоже он должен включать в себя своего рода Арабский корабль, плывущий по воде, и разных терминалов, включая колдуна (или волшебника, мага, чародея), держащего в руках святающийся хрустальный шар, который приближается к вам, скользя над водой от корабля. Если вы сможете найти такой образ колдуна, просто его отмечание будет вытаскивать вас из имплантов, сделанных впоследствии.

Когда вы идете назад по тракту, вам нужно отметить вершину наказательных вселенных, которая является пунктом «Созидать - это естественное состояние» (*To create is native state*) (смотрите мою работу по наказательным вселенным эпохи домашних вселенных).

Если пройти еще дальше, тут будет часть толпы, спешащая к согласию, проходящая через перевернутые золотые пирамиды и получающая пункт «Соглашаться - это естественное состояние» (*To agree is native state*) в начале вселенной согласия.

Или, что самое раннее, отметьте вхождение в камень знания. Но это трудно, потому что существуют слишком много ложных камней, которые лежат позднее по тракту (включая модель камня, который использовался в наказательных вселенных после пункта естественного состояния).

Для начинающего возможно легче будет отмечать самое последнее. Используйте то, что работает.

Имейте в виду, что отмечание этих вещей не удаляет более поздние импланты. Они просто достаточно мощные, чтобы выдернуть ваше внимание из более позднего импланта, и могут это делать на достаточно глубоком уровне (например, не просто поверхность, но и путь вниз, в «подсознательность»), чтобы выдернуть имплант из рестимуляции.

Проблема с имплантированными пунктами в том, что они имеют тенденцию быть немного «липкими» и поощряют вас к компульсивному их созданию, когда они становятся рестимулированными. А они зачастую содержат в себе достаточно соматик (болеи и ощущений), связанных с ними, так что они могут заставить вас чувствовать себя довольно противно. Но вещи, описанные выше, на самом деле являются еще более «липкими» и они будут вытеснять со своего пути эти имплантированные пункты. И поскольку они являются переживанием точки входа (начала вселенных), в них не содержится множество соматик или страданий. Они имеют тенденцию заставлять вас компульсивно создавать эту вселенную, но вы это делаете в любом случае, поэтому они просто повышают ваше осознание того, что вы уже и так делаете. В конце концов, когда вы обретете контроль над одной из них и прекратите быть компульсивным в её создании, вы сможете перейти к более ранней вселенной и начать работать с ней.

Я не думаю, что вы сможете проделать весь путь, просто проходя одни точки входа (как описано выше), но это точно облегчит вам возню с имплантами и т.п.

#### 4.7. УЛАЖИВАНИЕ СУЩНОСТЕЙ



Если некая сущность начинает просыпаться или появляется или каким-то образом цепляет ваше внимание, первым делом нужно понять, что они вообще имеют очень маленькие способности воздействовать на вас. Это вы, а не они, создаете свой банк, свои соматики, свои эмоции, и свое существование. Все, что они вообще могут сделать, это взбудораживать (пробуждать) какие-то вещи и напоминать вам о том, что вас беспокоит.

Перво-наперво удержите свое положение в пространстве и смело встречайте этих ребят.

Самыми полезными техниками являются:

- а) Укажите на существо от которого вы отделились ([Point to the being you divided from](#)), обсуждалось подробнейшим образом в работе «Разделяй и Властвуй» ([Divide and Conquer](#)).
- б) заставьте его отмечать разные точки входов, обсуждавшиеся выше в п. 4.5.
- в) техники НОТов. Особенно простое спрашивание «Кто Ты?» и уговаривать их отвечать «Я».

Иногда это бывает полное существо (а не фрагмент), которое появляется между жизнями, в этом случае техника б) является наилучшей и они могут потребовать немного больше информации. Если потребуется, вы можете научить их как самим применять одну из этих техник, заставьте их разрядить одного из своих БТ или научите их как проходить инциденты посредством поочередного отмечания и т.п. Это особенно полезно, когда сталкиваетесь с кем-то, кто является своего рода ангелом или дьяволом, и выполняет некую миссию, поскольку это помогает их вытащить и перетянуть на свою сторону, и они могут начать помогать другим, используя полученный материал. Помните, что даже те из них, кто является дьяволами, делают это только потому, что в этой вселенной игра пошла слишком плохо. Если вы покажете им настоящий способ выбраться из этого, они часто более других захотят помогать людям, потому что у них нет ошибочных иллюзий о том, действительно ли теперешний подавляющий бардак хорош для людей.

Только однажды я сталкивался с дьяволом, кто был настолько связан обязательствами и настроен докучать мне, что он не смог ни войти в коммуникацию, ни выполнять команды. Поэтому я создал себя в виде действительно большого и опасного и напугал его. Он тот час же смылся, и ощутимое чувство ужаса, охватывавшее меня, рассыпалось, как будто я повернул легкий выключатель. Они так усердно трудятся, пугая людей, что сами могут легко испугаться. Они могут создавать его, но не могут принимать.

-----

#### 4.8. ХРОНИЧЕСКИЕ СОСТОЯНИЯ

Хотя ассистент может помогать при болях и расстройствах хронического состояния здоровья, не рассчитывайте на то, что он будет их излечивать. Вы пользуетесь чайной ложкой там, где нужен экскаватор. И можете (и возможно должны) проходить всю батарею ассистентов на состояния здоровья, но эти процессы не уделяют достаточного внимания лежащим в их основе причинам.

Вашим лучшим ударом по хроническому состоянию здоровья является улаживание связанных с ним болей, ощущений, эмоций и отношений. Сначала вы могли бы для этого использовать Дианетику. Для более продвинутых кейсов вы можете просто пройти каждое из них, используя (поочередно) следующие команды:

- а) Вспомни как тебя заставили чувствовать \_\_\_\_\_ ([Recall being made to feel \\_\\_\\_\\_](#))
- б) Вспомни как другого заставили чувствовал \_\_\_\_\_ ([Recall making another feel \\_\\_\\_\\_](#))

Чтобы получить здесь хорошие результаты, человек должен подняться до отмечания на процессах рикола инцидентов полного трака (но не каждый процесс должен выходить на полный трак, он просто должен быть способен достигать полного трака тогда, когда ему это понадобится).

С тем, кто находится в плохом состоянии, вы берете первую небольшую победу на каждом процессе и потом переходите к другому (делая между процессами перерывы, когда это необходимо).

Вам может понадобиться пройти десятки или сотни слабых изменений соматик в

конкретной области. При хронической головной боли, например, вы можете взять сначала «боль в голове», но вам нужно будет продолжать со все более и более конкретными болями в конкретных точках головы с конкретными видами боли (острая, тупая и т.п.), так же как и с другими ощущениями в этой области (не забудьте про ощущения энергии и т.п.). Вы начинаете с тем, что преклир поместил в список, но после того, как это улажено, вы позволяете ему добавить еще в этот список, и вы можете спросить его о точных точках или конкретных ощущениях или энергиях и т.п., если это кажется необходимым. Вам может потребоваться пройти большое количество хронических состояний здоровья. Если это онемевшая область, прохождение ее будет даже еще дольше, потому что вам нужно будет снимать слои отрицания данности (**not-ness**) прежде чем вы сможете добраться до соматик.

Вам нужно также проводить ассисты. Они поднимают его конфронт и наращивают силу в этой области. Одним способом могло бы быть начинать каждую сессию с ассиста от боли (если необходимо), проходить несколько риколов (или инграмм), и заканчивать одним из более ОТИшных ассистов.

Это будет приносить больше результатов на верхних уровнях ОТ, чем могло бы дать улаживание с помощью НОТов, но вам может также иногда понадобится и улаживание с помощью НОТов в этой области. Если преклир поднялся до этого, вы можете также провести улаживание отколотых от себя кусочков («укажи на»), которые связаны с этим состоянием здоровья или моделируют (создают, мок-ап) его. Но простой рикол более всего полезен, потому что вы проходите причины, почему он это создает (их может быть много).

Способности тела к исцелению удивительны, когда разум способствует этому, а не препятствует. Но обычно мясные тела не отращивают обратно потерянные руки или основные органы (хотя изредка бывали случаи, когда люди отращивали такие штуки как зубы или девственную невинность и т.п.). Когда вы сталкиваетесь с большой физической неспособностью, то вашей целью является облегчение боли и страданий, а не полное излечение.

Иногда вы можете сотворить чудо. Тэтан способен создавать тело целиком из воздуха. Поэтому никогда не делайте постулатов, что что-то нельзя исправить, вы будете только ограничивать свои собственные способности. Но не поддерживайте вашу репутацию этим и не водите за нос бедного парня ложными обещаниями. Чудеса случаются очень редко.

С другой стороны, к увековеченным психосоматически и умственно состояниям здоровья нужно подходить уверенно. И у вас есть по крайней мере один шанс против дегенеративных (вырождающихся) состояний здоровья, поскольку что они обычно вырождаются потому, что разум отделился от этой области и ситуация может измениться, если разум снова вернет её под контроль.

Но всякие хронические состояния здоровья требуют длительного одитинга, и вы можете потерпеть неудачу, если человек проходит их недостаточно глубоко. Если это состояние может быть проигнорировано (преклир научился с этим жить), вам лучше всего проходить грейды и уровни ОТ и повышать силу, а не заикливаться на теле.

-----

#### 4.9 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АССИСТЫ

В материалах 50-х годов дается множество ассистов. Многие из них являются просто общими идеями и способами достижения чего-то без формальных процедур. Некоторые из них были формализованы в книге ассистов. Другие все еще являются предметом суждений, основанных на владении хорошим пониманием механизмов ума. В этом случае вы довольно много стреляете с бедра (т.е. действуете наугад - пер.), основываясь на знании и понимании.

Вот два придуманных мной полезных процесса:

а) Приведи мне какие-нибудь причины, почему можно желать этого кому-то другому (**Give Me Some Reasons For Wishing This On Someone Else**)

Это очень тонкий способ добраться до овертов и овертных намерений, которые не

полностью находятся в поле зрения и не так легко всплывают в памяти (поддаются риколу). Он также приносит пользу, вытягивая оправдания и постулаты.

б) проходите создание (мок-апы) записывания боли и болезненных состояний в толпу людей, заставляя их покидать свои тела.

Это может проходиться, а может и не проходиться, и если это проходится, это божет не быть главным (базовым). Но это - одна из простых причин и потенциально может легко открыть трак и подсечь множество вещей. Если у вас продвинутый кейс, который имеет непоколебимую соматику или состояние, он вполне возможно может делать это себе самому со скрытой удаленной точки зрения, заставляя себя, выйти из тела и выйти из человеческого состояния.

В начале трака решением существа скатываться по нисходящей шкале было создавать постулаты и устанавливать механизмы, которые будут заставлять его подниматься обратно вверх по шкале, даже если это неприятно. Это в целом важнее чем последовательность оверт-мотиватор.

Вы также можете спросить его «чему ты мог бы пытаться научиться с помощью этой боли или состояния?» ([what might you be trying to teach yourself with this pain or condition](#))

#### 4.10. НЕСКОЛЬКО ПРОЦЕССОВ-АССИСТОВ

Январь 1996 года

Это мой список ассистов, который мне нравится использовать.

Они не расположены в каком-то особом порядке, но они были сгруппированы в категории объективные, субъективные и продвинутые. Этот список незакончен. Все они разработаны Роном за исключением тех, которые обсуждались выше. Многие из них, но не все имеются в книге ассистов (и там также есть и другие). Некоторые из них вы сможете найти только на старых записях.

##### 1. ОБЪЕКТИВНЫЕ АССИСТЫ

- 1.1. ассист - прикосновение
- 1.2. контактный ассист
- 1.3. покажите мне на моем теле
- 1.4. держи его, чтобы оно не уходило /удерживай его неподвижно (попеременно слева - справа или голова-живот) (16-й и 17-й АСС)
- 1.5. дать хорошего пинка и/или врезать (рукой) в поврежденную область у воображаемого противника (2-й АСС, также см. драка со стеной в PAB 106)
- 1.6. дублированные части тела: почувствуй мое <часть тела>, почувствуй свою <часть тела>
- 1.7. лечение пластилинового стола: вылепить в пластилине область и состояние, тщательным образом отмечая все со множеством деталей и ИТСА
- 1.8. процессы на определение местоположения и объективная обладательность (посмотри на это, найди то, что тебе нравится, связанность и т.д.)
- 1.9. посмотри вокруг и скажи мне, что могла бы иметь твоя <часть тела> (PAB 88)
- 1.10. найди что-то, что ты можешь иметь/регулировать не может иметь
- 1.11. люди на улице - регулировать у других людей (маршрут 2)

##### 2. СУБЪЕКТИВНЫЕ АССИСТЫ

- 2.1. Датирование (R3T на лентах SHSBC) или ДЛ (date/locate- определение даты и местоположения)
- 2.2. Привет и Нормально ([Hello & OK](#))
- 2.3. Поочередное отмечание местоположения инцидента и где вы сейчас
- 2.4. Какая часть ([части тела](#)) могла бы быть ответственна за
- 2.5. Какой части этого состояния вы могли бы позволить быть причиной ([SMC и т.п.](#)) ([What part of that condition could you admit causing](#))
- 2.6. У кого есть ([состояние](#)) ([R&D 2 и т.д.](#))
- 2.7. Для какой проблемы это состояние могло бы быть решением
- 2.8. Дай мне другое назначение (цель) для ([состояние](#))

- 2.9. Вспомни момент, когда ты видел это у кого-то другого (ability maj 4) (используется вместе с 2.10)
- 2.10. Вспомни момент, когда ты решил, что это хорошая штука
- 2.11. Можешь ли ты вспомнить момент, когда кто-то другой имел это состояние
- 2.12. Можешь ли ты вспомнить момент, когда ты решил иметь это состояние
- 2.13. Откуда ты мог бы обращаться к (часть тела) (1-й МАСС)
- 2.14. Неудавшаяся помощь: как мог бы ты неудачно помочь \_\_\_\_\_, как мог бы \_\_\_\_\_ неудачно помочь тебе
- 2.15. Положительная помощь: как мог бы ты помочь \_\_\_\_\_, как мог бы \_\_\_\_\_ помочь тебе
- 2.16. Придумай как проблема твоей (часть тела) могла бы быть твоей проблемой (invent a problem your <body part> could be to you) (PAB 69)
- 2.17. Придумай проблему сравнимой величины с (состояние)
- 2.18. Расскажи мне неправду о твоей (часть тела)
- 2.19. оверты
- 2.20. создай способ растратить боль
- 2.21. будь (область) / будь собой
- 2.22. Укажи что-то, что могло бы быть неправдой о (состояние)
- 2.23. Прохождение инцидентов (риколов или дианетическое или поочередное отвлечение)
- 2.24. Укажите (отметьте) усилия во время этого инцидента
- 2.25. Дай мне причины желать этого кому-то другому

### 3. ПРОДВИНУТЫЕ АССИСТЫ

- 3.1. Процессинг восхищения (1-й АСС)
- 3.2. Подгонка якорных точек (8-й и 9-й АСС, CofHA)
- 3.3. Уладить потоки, спайки, тракторные лучи (tractor beams - тянутели) и т.п. в этой области, а также во время инцидента (T88 и т.п.)
- 3.4. Уладить пустые точки в этой области (подавленные вспышки - заставить преклира войти в центр и выбросить наружу) (HCL)
- 3.5. Укажите (отметьте) усилия во время этого инцидента (R&D 8, 9, HCL, и т.д.)
- 3.6. Создайте копии этой области и отбрасывайте их или запикивайте в тело (PDC, LPC, и т.д.)
- 3.7. Создание типа исправления обладательности - создавайте все более и более постыдные варианты этой области, до тех пор, until it snaps into body, затем постепенно улучшите их (9-й АСС и т.д.)
- 3.8. double terminaling - двойные терминалы
- 3.9. превратите черные массы в белые (T88 & PDC)
- 3.10. создавайте что-то ужасное, что было сделано в этой области (mockup horrible things being done to the area) (1-й АСС - улаживание состояния жажды на мотиваторы)
- 3.11. создавайте лучи поражающие / запикивающие /вытаскивающие в/из этой области (mockups of beams hitting/pushing/pulling the area)
- 3.12. создавайте помещение этого состояния в толпы людей
- 3.13. круговой процессинг (perimeter processing) (1-й АСС) (моделирование взрывов, вакуума и ничего, ударяющего в защитный щит - несколько минут на каждое поочередно)
- 3.14. экстериоризированная версия удерживай это неподвижно /не давай ему уйти (1-й АСС)
- 3.15. взрывание созданий (мок-апов) пораженной области и тела (постепенно)
- 3.16. поочередное помещение боли и волн облегчения в стены
- 3.17. процессинг владения (ownership processing): примите идею, что \_\_\_\_\_ создает (мок-ап) это состояние. Проходите попеременно с вами и основным терминалом для каждой из 8 динамик (ваше тело, другой, другие, группы, общество, жизненные формы, вселенная МЭСТ, духи/сущности, Бог), а также с любым подходящим терминалом, типа врачей или даже одиторов.
- 3.18. засовывание копий соматики в эту область
- 3.19. дотронься и отпусти мок-апы этой области
- 3.20. моделирование помещения этого состояния в толпы людей, чтобы заставить их оставить свои тела

### 4. АССИСТЫ ДЛЯ ВТОРИЧНЫХ ИНГРАММ

- 4.1. Двух-поточная помощь на (терминал потери)
- 4.2. Двух-поточная Зашита (проходится как помощь) на (терминал потери)
- 4.3. Дотронься и отпусти мок-апы этого терминала
- 4.4. Взрывание мок-апов этого терминала
- 4.5. О/В (оверты - утаивания) по этому терминалу
- 4.6. помещение горя и т.п. в стены
- 4.7. прохождение инцидентов (путем риколов или Дианетики или поочередного отмечания)
- 4.8. моделирование случаев потерь, происходящих достаточно далеко в будущем, для того, чтобы они были выносимыми

## 5. НАРКОТИКИ

Помимо улаживания обычной наркотической программы.

- 5.1. помещайте модели ощущений, получаемых от наркотиков в стены и (постепенно) в тело, работая сначала близко и потом далеко.

## 5.0 СТУПЕНИ ОБЛЕГЧЕНИЯ (ГРЕЙДЫ РЕЛИЗА - GRADES OF RELEASE)

### 5.1 Грейды как Основа (Бэйсик)

Как я уже говорил раньше, нижние уровни грейдов (ступеней) релиза являются также предельными (элементарными, первичными) уровнями ОТ. Теория, лежащая в основе процессов грейдов не требует присутствия более ранних инграмм или вторичных инграмм (случаев потери) и может быть отдельной без существования предшествующих аберраций.

Поскольку они базовые, они могут быть адресованы у каждого на любом уровне, и пока внимание человека не зафиксировано на чем-то другом, они могут проходиться до точки релиза. Но мы все становимся временными релизами (что может продолжаться в течении ряда лет или жизней), а не стираются, из-за проблемы доступности.

Мне потребовалось много времени, чтобы прийти к пониманию этого. Я искал все больший и больший бэйсик, который мог бы подрезать эти грейды. Но всему, что я находил (включая наказательные вселенные и войны реальностей) предшествовали более ранние проблемы и расстройства и неудачи в коммуникации. И до наказательных вселенных импланты скорее легче, чем тяжелее, обычно состоящие просто из эстетично представленных ложных данных, которые поощряют аберрацию.

Единственная вещь, которой я касался и которая не имела никакого лежащего в его основе ощущения, что она уже находится слегка вне коммуникации, был первоначальный драгоценный камень знания. Это переживание (опыт) было просто интересным и эстетичным и убеждало вас в нескольких неуловимо аберрирующих идеях, таких как мысль о том, что коммуникация может быть вредной или может быть лучше будет не знать слишком много, потому что это могло бы испортить игру. И нам показали ложь, что если бы мы смогли действительно забыть что-то, это перестало бы нас беспокоить.

Так нас уговорили ступить на этот путь, но нас не заставляли. В первоначальном драгоценном камне знаний нет насилия и давления.

Нашими самыми ранними ошибками были обрезание коммуникаций, блокирования знания, выбор не связываться с (или не достигать) определенных вещей, и выбор забывать вещи. И все они были сделаны полностью по своей воле, без какой-либо предшествующей им причины, за исключением убедительных аргументов камня знаний. И вы не делаете этого со всем подряд. Вы не начинаете с обрезания коммуникационных линий со всеми. Вы сначала просто обрезаете коммуникацию с одним человеком и продолжаете разговаривать со всеми остальными. Вы забываете только несколько вещей и принимаете решение не знать только несколько вещей, а не затемняете все сразу. И это то, в чем мы все различаемся, потому что мы применяем эти вещи изначально очень выборочно и мы, каждый из нас, делает свой собственный (разный) выбор.

И потом сверху этого мы выстроили следующий слой аберраций, и это был слой более сложных аберраций из проблем, овертов, расстройств, привычки делать себя правым и т.д.

### 5.2 Последовательность грейдов, исправленная

Рон первоначально выпустил эти грейды с 0 по 4-й в 1965 году. Изначально они были

выстроены, основываясь на той идее, что каждый полный грейд проходилась до одной плавающей стрелки и мог быть завершен с помощью одного процесса. В целях обучения ряд других процессов были также смешаны с каждым уровнем (обучения - пер.), потому что они требовали соизмеримого одиторского мастерства. В результате процессинг помощи был включен в уровень 1 проблем, а процессы рикола были включены в уровень 0 коммуникаций. Вскоре стало понятно, что процессы рикола нужно проходить как отдельный грейд и они были включены в грейд 0 как своего рода подстилка.

Затем появилась теория расширенных грейдов и к каждому грейду было добавлено максимально возможное количество процессов. Они давали более глубокие и более стабильные релизы.

Но у нас по-прежнему есть множество грейдов сваленных в кучу (такие как прохождение процессинга помощи как части грейда проблем). Это не фатально, но может вызывать проблемы.

Каждый из этих грейдов нужно одитировать до той точки, где происходит большой релиз и потом его нужно оставить на какое-то время, а не пытаться слишком углубиться в одну тему, в то время как другие области становятся пропущенными.

Если вы, например, смешиваете процессинг помощи с процессингом проблем, то у вас будет:

а) вы не сможете получить большой релиз на помощи и перейдете к прохождению проблем, тогда как вы сначала должны завершить релиз помощи.

б) вы получаете большой релиз на помощи и потом делаете его оверран, пытаясь завершить все процессы помощи, для того, чтобы вы могли проходить проблемы.

в) вы получаете большой релиз на помощи и потом ошибочно считаете его релизом проблем и пропускаете целиком весь грейд проблем.

г) вам повезло и вы получили обе точки релиза, однако вы даже не понимаете того, что происходит.

У нас также есть пропущенные грейды нижнего уровня. Тот факт, что мы иногда должны проходить обесценивание или рудименты оценивания, указывает на то, что есть доступные здесь релизы грейда. Я не скажу уверенно, всеми ли процессами мы располагаем в настоящий момент, но несомненно то, что эта область является предметом для дальнейших исследований.

Мы также имеем случай, когда некоторые более продвинутые процессы были включены в грейд 0. Это процессы стиля «Откуда ты мог бы коммуницировать к \_\_\_\_\_». Они были изначально разработаны в конце 50-х годов как процессы высоких уровней ОТ. Они в действительности близко приближаются к процессингу силы и возможно должны располагаться где-то между грейдом 4 и грейдом 5 на теперешней таблице грейдов (ступеней).

Здесь я буду располагать предварительные (экспериментальные) серии грейдов. Чтобы избежать замешательства, я буду отмечать их как Шаг 1, Шаг 2, и т.д., потому что слова грейд, уровень, стадия, и раздел, все они уже использованы в Саентологии.

#### А. ПЕРВАЯ ГРУППА: ПОСТУЛИРОВАННЫЕ АБЕРРАЦИИ

Это самые ранние и не имеющие предшествующих им, лежащих в их основе причин (за исключением только предрасположенности к камню знаний) и в основе своей улаживаются посредством постулата и прохождения через них, вместо поисков причин почему.

**Шаг 1: Релиз Конфронта и Знания.** Человек не сморит и не знает потому что он решил этого не делать. Организации часто случайно достигают его, потому что могут его давать ТУ (которые проходят на курсах по общению или HAS - Hubbard Apprentice Scientist, начинающий саентолог Хаббарда). Но здесь также может быть проведен процессинг. Это мог бы быть процессинг типа «готовность», подобно процессам 0 грейда. Например, «Что о себе самом вы могли бы хотеть выяснять» был бы ключевым процессом. Сюда также попадают процессы типа «Посмотрите вокруг и найдите что-то, что вам

нравится».

**Шаг 2: Релиз Делательности.** Это тип процессов «дотронься и отпусти». В основе преклир своим собственным решением выбирает не дотрагиваться, и причиной почему это можно пропустить является то, что на самом деле они его не останавливают, он сам себя останавливает. На начальных уровнях это объективные процессы и организации сейчас предоставляют их на Программе Выживания (Survival Rundown). Но при более продвинутом прохождении они также включают в себя многие из упражнений ОТ.

**Шаг 3: Релиз Вспоминания** (Рикола). Этому сейчас обучаются на уровне 0, но предоставляют (правильно) в виде отдельного грейда в одитинге. Книга «Самоанализ» также здесь вполне подходит и она показывает нам, как получить релиз на основе само-одитинга.

**Шаг 4: Релиз Коммуникации.** Здесь это настоящий грейд 0. Процессы «откуда ты мог бы ....» не должны в него входить. Это хорошие процессы, но они предназначены для более высоких уровней таблицы. Организации выкручиваются здесь только потому, что они делают такой большой упор на бесконечный напряженный установочный одитинг перед тем как начинать грейд ноль. На самом деле настоящие процессы грейда 0 обычно можно проходить сразу же и возможно вы даже сможете получить релиз в само-одитинге, работая с чем-то типа книги, подобной самоанализу. Но если вы выполняли его в спешной и беспечной манере, как там, вы можете попасть в неприятности с нынешней системой процессинга из-за того, что более продвинутые процедуры смешаны с более легкими процедурами грейда 0.

#### Б. ВТОРАЯ ГРУППА: ОСНОВНЫЕ АБЕРРАЦИИ МЫШЛЕНИЯ

Тут мы имеем то, что мы надстроили над первоначальными аберрациями. Иногда через них можно пробраться, но чаще вам нужно уделять внимание лежащим в их основе причинам (таким как проблемы, исходящие из незавершенных коммуникаций) или механизмам (таким как решения, которые становятся проблемами).

Обычно это то, где человек более всего осознает, что он аберрирован. Если он замечает аберрацию коммуникации (а чаще не замечает!), у него есть некоторая надежда на то, чтобы пробраться через нее, но если он замечает проблему, чаще всего он не будет стараться пробраться через нее (потому что он должен раскопать что-то более раннее), поэтому он имеет склонность просто сидеть с кучей проблем, о которых он знает, но ничего не может с ними сделать.

В этот перечень я поместил процессинг проблем раньше помощи (в настоящее время организации сначала проходят помощь как часть 1-го грейда) на том основании, что проблемы встречаются раньше (они могут оставаться на незавершенных коммуникациях, тогда как помощь еще даже не появляется на траке, до тех пор, пока дела не начинают идти плохо), и потому что помощь требует немного больше ответственности.

**Шаг 5: Релиз проблем.** Организации обучают этому на уровне 1 наряду с объективными процессами (которые раскрыты выше в шаге 2) и процессингом помощи (который должен быть отдельным грейдом). У них есть хороший комплект процессов в этой области, но они долго морочат преклиру голову, прежде чем приступить к ним. На самом деле их проходить легче, чем рудименты проблем (когда их начинают это делать сразу же). Хотя я поместил их на 5-й шаг, они должны быть таким быстрым набором без бесконечных приготовлений или подмешивания других процессов высших уровней, чтобы вы смогли проскочить их достаточно быстро.

**Шаг 6: Релиз Помощи.** Теперь самое время проводить процессы помощи, которым они в настоящее время обучают на уровне 1 и смешивают их с процессингом проблем.

**Шаг 7: Оверты** (Релиз вины). Это 2-й грейд, как он преподается и предоставляется организациями. Если бы мы делали множественные проходы по грейдам, этот был бы самым длинным и на первом проходе можно было бы использовать подмножество его процессов. Он также включает процессы «конфронта», которые могли бы принадлежать шагу 1 (но возможно только на втором проходе грейдов?)

**Шаг 8: Релиз Изменения.** Процессы «Изменения» (которые улаживают сопротивление

изменению и т.д.) в настоящее время преподаются и одитируются как часть уровня 3. Они на самом деле являются отдельным грейдом и должны так и проходиться. Есть ранняя абберрация на том, что когда вы меняете свое мнение, то это предательство других и т.д. и возможно можно было бы сюда добавить процессов, которые адресуют эту область.

Шаг 9: Релиз Оценивания. Это новый уровень. Это легче конфронтировать, чем настоящие расстройства, но это одна из основополагающих причин. Вначале люди запикивали друг другу в глотку разные идеи (часто, чтобы быть «полезными») и в конце концов они начали расстраиваться по поводу навязанной коммуникации и реальности. Это - новая почва для исследований, и стирания в одитинге причин для оценивания («дай мне причины для оценивания кого-нибудь»). Этот уровень также должен включать улаживание ложных данных («какие ложные данные ты давал (навязывал, распространял, продвигал) другому») и т.д.)

Шаг 10: Релиз Расстройств (разрывов АРК). Это грейд 3, как он предоставляется в организациях. Но когда вы убираете процессы изменений, остается не так много. Они никогда не делали достаточно работы по поводу удаления абберраций, вызываемых навязанной или запрещенной аффинити, реальность и коммуникацией. Моя работа по подлинным ЦПМ включает несколько новых процессов на эту тему, которые я нацеливал на терминал ЦПМ и которые могли бы быть обобщены в неконкретные процессы 3-го грейда, и которые нужно проходить здесь.

Шаг 11: Релиз обесценивания. Я поставил его после рАРК, потому что это очень высокий градиент. В то время как оценивание - это только «назойливость», обесценивание - это прямая атака и часто превосходит силу большинства рАРК. Сервисные факсимиле людей (см. ниже) и другие более тяжелые факторы также часто вступают в игру в этой области и этот шаг является ступенькой к прохождению этих уровней.

Шаг 12: Релиз Ответственности. Организации смешивают его с 4-м грейдом, но это должен быть отдельный независимый уровень.

#### В) ТРЕТЬЯ ГРУППА: АБЕРРАЦИИ ЭМОЦИЙ И ПОТЕРЬ

В отличие от предыдущих групп эти области не могут стать аберрированными до тех пор, пока человек не падет достаточно низко для того, чтобы терять и ощущать эмоции. Разрывы АРК могут случаться чисто при навязывании или запрещении АРК, но вот ненависть, месть, и ревность случаются только после факта потери. То же самое истинно для всех проблем, связанных с выживанием и уверенностью в своей правоте и с тем, чтобы делать себя правым (4-й грейд). Самые ранние проблемы выживания связаны с потерей (а не с болью или инграммами), потому что вы имели проблему заставить свои создания (мок-апы) выживать, задолго до того, как вы сами могли быть разгромлены или уничтожены.

Также только на этой стадии в нашем развитии мы начали иметь реальные проблемы с обладательностью. Она также опирается на более ранние потери.

Также здесь выходит на арену процессинг Игр. Можно иметь игры без потерь, но потеря часто является фактором игры. Конечно игра в шахматы или покер требуют потерь в ходе игры, даже если потом за этим не следует реальная потеря или наказание.

К сожалению, достаточного исследования этих областей не было и близко, и тут много еще чего нужно. Я сделал здесь все что смог, но будьте готовы к будущим пересмотрам.

Шаг 13: Процессинг игр. Так как самые ранние потери были только в ходе игр и признавались по своей воле (и имеют короткую продолжительность), это, пожалуй, самая легкая точка входа. Есть хорошие ранние процессы типа «пожалуйста пропусти объект» ([please pass the object](#)) из "Создания Способностей Человека", но вероятно нужно больше.

Шаг 14: Растрачивание. Чтобы успешно играть в игру вам нужно быть способным растрачивать вещи. Это - другая область, которая затрагивает потери, а также тему обмена (см. ниже). Здесь процессинг должен включать процессинг денег («смоделируй способ растрачивания денег») и подобные процессы, такие как «смоделируй способ растрачивания работы» (который будет подрубать множество социальных абберраций), и «смоделируй способ растрачивания энергии» и т.д.

Шаг 15: Обмен. Это ключевая абберрация, которая лежит в основе наших последних



обществ. Обмен в основе своей является ловушкой и это одна из тех мерзких наклонностей, которая приносит нам неприятности, потому что она нажимает на нашу кнопку честной игры и использует нас, чтобы заставить нас самих загонять себя в ловушку. Это одна из причин почему вы находитесь в компульсивном согласии с законом сохранения энергии вселенной МЭСТ, который в действительности является способом заблокировать ваши собственные усилия. Избавиться от заряда на обмене не означает, что вы начнете воровать у других (что является драматизацией бытия пойманным в ловушку и бунтующим против этого, не конфронтируя этого), это означает только, что вы не будете беспокоиться и не будете заблокированы какими-то безумными идеями о том, что все должно быть уравновешено, чтобы быть в балансе. Здесь нужны исследования. Вы можете начать со стирания овертов (обман других и т.д.) и потом причин, и в конце концов приступить к тем основам, которые представляют собой то, что это всего лишь игра и вы не должны играть если вы не настроены этого делать. Это также должно включать в себя желание отдавать вещи бесплатно.

**Шаг 16: Защита.** Это новый уровень, но он проходится в основном также как и Помощь (шаг 6), заменяя словом «защита» слово «помощь» в командах. Эта самая ранняя кнопка на потере. Сюда могут также подойти процессы типа безопасных мест SOP8D (см. 5-й АСС, а также процедуру блестящего мышления (bright think rundown), которая недолго использовалась и потом была отменена.)

**Шаг 17: Сервисные Факсимиле** (Делать других неправыми). Это процесс 4-го грейда. Организации используют его раньше, но он на самом деле является улаживанием неудач в выживании, и на этом основании, он должен находиться в конце последовательности процессов. Также, в стандартном наборе грейдов, он требует техники листинга-нуллинга, потому что этот материал слишком сильно заряжен, и, проводимый на данном этапе, он вероятно должен быть адресуем напрямую с помощью простых процессов или мог бы даже быть улажен в само-одитинге.

**Шаг 18: Потеря.** Здесь нам нужно несколько специфических процессов для отключения потерь. Одним мог бы быть такой: «В этой жизни что ты используешь, чтобы не дать другим уйти» ([in this lifetime, what do you use to keep others from leaving](#)), о котором я уже говорил ранее. Должно быть много других, но требуются дополнительные исследования. Смотрите материал о потерях в разделе ассистов.

**Шаг 19: Злобные эмоции** (ненависть, ревность и жажда мести). Здесь мы попадаем в по-настоящему горячие области. Эти вещи появляются в мистицизме в качестве главных препятствий, которые нужно преодолеть, но у них нет процессов для этого. Этого также не делает и ни одна из организация, за исключением, может быть, только использования прохождения основных инцидентов и прочищения рАРК в качестве некоего подрезания (что в некоторой степени все же работает). Здесь вы хотите поднять человека до такого уровня, когда ему не нужно кому-то мстить или ревновать, когда его жена спит с кем-то другим, или он был обманут в лучших чувствах, так что ему больше не нужно ненавидеть людей с зеленой кожей или что-то такое. Это не то, чтобы вы стали помогать своим врагам или подставлять другую щеку, это просто то, что вы могли бы играть этими вещами, как в игре (если вы чувствуете, что вам это нравится), вместо того, чтобы быть захлестнутым слепым порывом уничтожать все вокруг. Эти эмоции вызывают слепоту, которая ужасно само-разрушительна. Может быть даже нам нужно было бы иметь здесь 3 уровня вместо одного. Я могу настоятельно рекомендовать необходимость этого процессинга, но он может также включать и готовность того, чтобы другие имели и свободу от неприятных последствий.

Одним ключом к этой области является то, что это является не действием, а громадным значением, придаваемым этому, которое и вызывает слепую реакцию. Это не то, чтобы жена этого парня тратила часы, упражняясь с его лучшим другом, не важно насколько интимными были эти упражнения, это то, что он придает огромное значение этому факту, и придумывает всякого рода мысли, которые якобы приходят в головы другим людям, и постулирует всевозможные последствия, которые разбивают его жизнь. Здесь могли бы быть полезны старые процессы по типу «Это означает...» ([This Means ...](#)) (см. лекции по строению духа ([anatomy of the spirit](#)) гуманитарного конгресса ([man congress](#))). Также может быть полезно моделирование (мок-ап) неприятных мыслей в головах других

людей. Также придумывание последствий.

У меня самого никогда не было большого заряда в этой области, но я вижу как другие просто сходят с ума от этого. Если кто-нибудь стреляет в меня, я отчаянно ругаюсь, заставляя его остановиться, но я мог бы меньше волноваться, если бы он компенсировал нанесенный мне ущерб, если только он исправится и не будет делать этого снова. Я не знаю точно когда и как я удалил этот заряд, но я могу находить ранние инциденты, когда меня переполняли импульсы ревности и мстительности, так что когда-нибудь это должно быть улажено.

Шаг 20: Подавления. Люди занимаются подавлением друг друга. Это заключительная стадия игры, когда вы - единственный, и вы либо убиваете, либо убивают вас. Ситуация подавления человека должна улаживаться когда она случается (и это далеко не так, как принято думать в организациях), но это не является общим (конкретным) улаживанием. Поскольку мы уже (к этому моменту) уладили большинство факторов, участвующих в подавлении, это хороший момент для того, чтобы завершить его стирание, чтобы человек уже больше никогда не подавлялся (иначе говоря не становился подверженным «американским горкам») ни кум другим, и также чтобы он не имел желания делать этого другим, когда он опускается (потому что это на самом деле никогда не приносит ему пользы). И опять мы могли бы здесь провести некоторые исследования. Отправную точку нам дает программа подавленного человека ([suppressed person rundown](#)). Эта программа занимается улаживанием «инграммы согласования опасностей настоящего времени» ([an engram matching present time dangers](#)). Мы также можем получить эти вещи из общего устройства подавляющего поведения, такого когда индивид теряет из виду личные цели и, затемняя, превращает их в обобщения.

#### Г) ЧЕТВЕРТАЯ ГРУППА: ВЕРХНИЕ ГРЕЙДЫ

Саентология среднего периода имела только 3 верхних грейда. Это были Сила (5-й грейд - [Power](#)), Сила Плюс (грейд 5A) и 6-й грейд. Они исчезли, главным образом потому, что они, как предполагалось, не проходятся Клиром, и большинство людей вместо них проходят Дианетику и во время ее проведения достигают состояния Дианетического Клира.

Я считаю это ошибкой. Процессинг Силы иногда дает в результате такое состояние кейса, которое выше, чем современное ОТ7, и обидно было бы его пропускать. Его может быть можно проводить и Клирам, но вы скорее всего будете иметь проблемы, пытаясь ввести его в посреди нынешнего процессинга От уровней, проводимого организациями, потому что они уже полностью расшевелили человека и он находится посреди всего этого материала полного прохождения от ОТ2 (или старого клиринг-курса) до ОТ7, потому что это все очень рестимулирующие вещи, остающиеся без полного улаживания, до тех пор, пока он не закончит соло НОТы. С правильными данными и техниками (см. выше) это скорее всего перестает быть проблемой, но даже тогда вам нужно быть осторожными, чтобы не наломать дров посреди чего-то, что будет улажено только наполовину и будет притягивать внимание преклира.

В идеальной последовательности, как я полагаю, вы могли бы проходить эти вещи до того, как вы приступаете к уровню Дианетического процессинга. Это не значит, что вы не можете проводить никакого Дианетического улаживания или другого прохождения инцидентов (небольшое их количество прекрасно для вхождения в предмет), это значит, что доскональные, по полной программе, интенсивные Дианетические процедуры должны проводиться после процессинга силы и т.д. В целом идея Силы заключалась в отключении инграмм скопом, без разбору, и этот процессинг мог бы подготовить парня проходить Дианетику как быстрый и эффективный уровень. С такой подготовкой он мог бы даже проходить Дианетику соло.

Шаг 21: Определение местонахождения. локейшн, Location. Одной из основных aberrаций является быть расположенным в одном месте. Здесь мы должны проводить процессы типа: «Откуда ты мог бы коммуницировать к ....». Потом проведите подобную процедуру на «Откуда ты мог бы быть согласен/не согласен (поочередно) с ...». Потом - «Откуда ты мог бы ощущать (воспринимать, осознавать - [perceive](#)) ...». Если удастся, вам нужно подойти к тому, чтобы вам не нужно было быть здесь, чтобы воспринимать и оперировать здесь. Это могло бы привести к экстериоризации от физической вселенной.

**Шаг 22: Причинность (Causation).** Теперь в таком же стиле проходите «откуда ты мог бы смоделировать (мок-ап) ...». Вам нужно подойти к таким вещам как соматики, ощущения, эмоции, тела, игры, и механизмы (автоматичности), и потом завершить стирание с помощью «откуда ты мог бы смоделировать банк». Это может произвести Клира.

**Шаг 23: Источники.** Здесь подходящее место для прохождения отмечания (указания) источников (процесс Силы 4, который является первым, проводимым как обычно). Но с той подготовкой, которая приведена выше, он мог бы возможно стать проходимым как простой процесс отмечания, а не экзотическая листинговая техника. Они проводят их тем людям, которые получили в сумме от десяти до двадцати часов одитинга за всю жизнь, и конечно это заканчивается как горячий вне-градиентный (слишком крутой - пер.) процесс со всевозможными особыми правилами и заботами, связанными с этим.

Но это должен быть расширенный уровень, а не одиночный процесс.

Я заметил одну интересную вещь в разных работах Свободной Зоны по поводу этого процесса, это то, что те, кто их писал, обычно считали, что этот процесс завершается на осознании, что «я - источник» или что-то такого типа. Что ж, это хорошо, и это возможно то, что вы чаще всего получаете (т.е. с чем чаще всего встречаетесь - пер.) (и вам нужно принять то, что вы можете получить без обесценивания или продолжения), но я стал Клиром и отключенным ОТ на этом процессе и произошло нечто большее. Когда я его проходил, я думал, что команда была скрытым способом заставить меня отметить то время и место, когда я впервые смоделировал реактивный ум и откуда я все еще создаю банк, даже сейчас. И именно это я и отметил, и именно поэтому я получил захватывающий результат вместо обычного, мирского.

Поэтому давайте здесь проходить побольше процессов, нацеленных на достижение этого высокого состояния. Сюда можно было бы включить «отметь (укажи, найди - spot) источник, который создаешь ты/другой/другие», «отметь время, когда ты смоделировал банк» и т.д.

Другим хорошим процессом здесь было бы (проходить поочередно):

- а) Что ты создал (**created**)
- б) Что создал другой
- в) Что создали другие

**Шаг 24: Сила** (могущество, власть - Power). И снова это возможно нужно расширить и иметь побольше процессов, нацеленных на этот результат.

Это могло бы быть подходящим местом, чтобы расположить здесь дополнительные процессы на тему отрицания данности (**not-iness**).

- А) Вспомни отрицание данности чего-то (**Recall not-ising something**)

Вспомни отрицание другим данности чего-то

Вспомни отрицание другими данности чего-то

Б) Запиши что-то, чему нельзя было позволить появляться (**Write down some things that mustn't be allowed to appear**). Если это не разряжается при рассмотрении, то создавайте (мок-ап) его копии и отбрасывайте их / запикивайте в тело.

В) Укажите время, когда вы решили, что безопаснее не смотреть, потом смоделируйте смотрение на то, на что вы избегали смотреть.

- Г) Урегулируйте оверты принуждения других не смотреть.

Урегулируйте оверты принуждения других к отрицанию данности чего-то

Д) Запишите что-то, о чем людям лучше бы не знать. (**Write down some things it would be better for people not to know about**). Для каждого пройдите поочередно, о чем должны были/не должны были знать.

**Шаг 25: Сила Плюс.** Здесь могут быть процессы грейда 5А. И опять нужно больше.

Вот некоторые возможные:

25.1. Соглашения (проходится поочередно):

- а) Какое соглашение ты принял (*What agreements have you made*)
- б) С какими соглашениями ты не согласился (*What agreements have you disagreed with*)  
(затем пройдите то же самое на 2-м и 3-м потоках)

25.2. Навязанные Соглашения:

- а) Какие соглашения ты навязал другому (*What agreements have you enforced on another*)
- б) Каким соглашениям ты помешал (*What agreements have you inhibited*)  
(также пройдите на 2-м и 3-м потоках)

25.3. Созидать:

- а) Какой эффект мог бы ты хотеть создавать (*What effect would you be willing to create*)
- б) Какой эффект мог бы ты хотеть, чтобы создал другой (*What effect would you be willing for another to create*)

25.4. Навязанное Созидание:

- а) Что тебе нужно создавать (*What do you have to mockup*)
- б) Приведи мне причины, почему ты должен это создавать (*Give me some reasons for mocking that up*)  
(также пройдите на 2-м и 3-м потоках)

25.5. Победа/Поражение (Потеря) (*Win/Lose*)

- а) Приведи мне причины для того, чтобы побеждать (*Give me a reason for winning*)
- б) Приведи мне причины для того, чтобы проигрывать (терять)  
(также пройдите на 2-м и 3-м потоках)

**Шаг 26: Восприятие (Perception).** Это должно быть лучшим местом для процессов на восприятие. Может быть: «Что ты мог бы хотеть позволить видеть другим» (*What would you be willing to let others see*) и т.д. Другим действием могло бы быть проведение рудиментов по каждому из 5 чувств.

**Шаг 27: Протест.** Это горячая кнопка. Это не только служит причиной того, чтобы что-то интерпретировалось как будто его не существует, это служит причиной того, что протест будет создавать что-то, с чем на самом деле у него нет проблем. Чему вы сопротивляетесь, тем вы и становитесь. Если вы настаиваете на том, что кто-то туп, и он резко протестует, это может заставить его сопротивляться тому, чтобы быть тупым, и пытаться доказывать, что он не такой, и это может приводить его к драматизации тупости.

В настоящее время мы используем это, как одну из кнопок предпроверки или восстановительного вопроса. Здесь мы можем применять обычный процессинг. Возможно что-то типа «против чего ты протестовал» (*what have you protested*), «что ты создавал, чтобы коммуницировать это» (*what did you mockup to communicate that*), проходится поочередно.

**Шаг 28: Принуждение Слов (The Force on Words).** Частью реактивного A=A является приравнять слова к силе или моделировать (мок-ап), что представляет это слово). Конечные слова ЦПМ и корневые слова являются настоящими локами на реальных воздействиях, связанных со словами. Здесь мы хотим разрядить механизм, посредством которого человек создает (мок-ап) силу, когда слово было сказано.

Это немного экспериментально.

Возьмите книжку с фантастикой, загруженную всяким насилием и т.д., найдите главу с насилием и начните читать.

Повторите следующее с каждым параграфом (Если параграф длинный, разделите его пополам, если он чрезмерно короткий, то соедините два вместе).

Во время чтения создавайте (мок-ап) воздействие для каждого глагола, основываясь на буквальном значении глагола (вне зависимости от содержания читаемого вами рассказа).

Прочтите параграф еще раз, на этот раз смоделируйте картинку воздействия без силы для каждого глагола. ([mockup a picture of impact without force for each verb](#))

Прочтите параграф еще раз, на этот раз только читая слова и ничего не моделируя.

Прочтите параграф снова, и моделируйте массу для каждого существительного.

Прочтите параграф снова, и смоделируйте картинку, без массы, для каждого существительного.

Прочтите параграф снова, на этот раз ничего не моделируя

Затем переходите к следующему параграфу.

**Шаг 29: Драматизация.** Было бы обидно пропускать процесс «Что я драматизирую» с 6-го грейда. Но, поднявшись так высоко, и проводя его тому, кто возможно уже клир, вы получите ответы, которыми могут не быть пунктами простых корневых и конечных слов имплантированных ЦПМ. Вы должны позволять любой ответ, независимо от того, что это будет. Улаживание, согласно технического стиля 3-го АСС, должно заключаться в том, чтобы причинно (самоопределенно) драматизировать его (или моделировать его драматизацию) и затем не драматизировать его (или моделировать его не-драматизирование) поочередно до тех пор, пока он не разрядится. Затем перейти к следующему и т.л.

**Шаг 30: Сила (насилие, принуждение - Force)** Было бы неплохо подвести человека к конфронтированию силы (насилия) перед тем, как проводить интенсивный Дианетический процессинг. Это могли бы быть «какую силу ты мог бы желать конфронтировать» или даже некоторые из поощряющего процессинга из 3-го АСС (которые обсуждались в другой части).

Другим процессом может быть «Отметь (укажи, найди) воздействия (импульсы, влияния, попадания - **impacts**), получить которые тебе было бы интересно» ([Spot some impacts you could be curious about receiving](#))

**Шаг 31: Цели.** Перед тем как адресоваться непосредственно к целям, было бы неплохо их отключить. Нам дают некоторые техники 2-й и 3-й АСС, такие как «отметь цели, которых у тебя нет».

**Шаг 32: Подлинные ЦПМ (actual GPM).** Это подходящий момент для того, чтобы найти подлинные цели ЦПМ, как это обсуждалось в главе по подлинным ЦПМ. В отличие от имплантированных целей, подлинные цели не нужно улаживать или бороться с ними после того, как они обнаружены. Знать что это такое комфортно и радостно, даже если они не были полностью разряжены. На первом проходе через таблицу уровней (грейдов), может быть не очень уместно проводить полное улаживание или восстановление Диаграммы, но цель должна быть как минимум найдена.

Обратите внимание на то, что все вышеописанные грейды являются отключающими. Вы можете проводить их поверхностно или глубоко, и сделать много проходов, если нужно. Только последний из них (улаживание нынешней подлинной ЦПМ) вначале можно было бы стереть. Я думаю, что здесь наверху, они будут стираться в обратном порядке, вниз от шага 32 до шага 1.

### 5.3 СТИРАНИЕ БАНКА

Если вы начнете основательно проходить процессинг грейдов, есть шансы, что где-то по дороге весь банк целиком временно распадется.

Ошибкой было бы думать, что все закончено. Но преклир обретает так много вновь открытых доступных ему областей, что вы не сможете продолжать процессинг грейдов до тех пор, пока он не расширится дальше и не войдет в следующий слой проблем. Это время для того, чтобы проводить техники ОТ и процедуры стирающего стиля (см. ниже) до тех пор, пока не придет время, когда он снова войдет в свой собственный кейс. Когда он это сделает, продолжите со следующего в последовательности грейда, а если вы закончили всю серию грейдов, то начните снова, проводя больше процессов и сильнее углубляясь.

Проводя аналогию с тем, что обсуждалось выше, относительно ясных и темных областей разума с серой полосой доступности, когда человек «стирает банк», много серого и черного прочищается и много другого материала попадает в серую полосу доступности.

Он никогда не теряет своих достижений, он просто становится больше, так что он заполняет вновь очищенную область, и потом он видит себя снова аберрированным, потому что он вошел в то, что осталось.

Довольно странно, но когда вы продолжаете стирать все больше и больше слоев банка, проблемы и т.п. имеют тенденцию оставаться мирскими (житейскими), но вот их почему (причины) становятся все более и более экзотическими. Например, на нижних уровнях, человек может избегать (его просто бросает в дрожь) автомобильного выхлопа, потому что он рестимулирует его инграмму. Выше он может уклоняться потому что он воздействует на окружающую среду, которую он старается защищать. Еще выше он может избегать его, потому что он оскорбляет его чувство прекрасного. Еще выше он может уклоняться, потому что кто-то другой моделирует (мок-ап) заполнение его пространства.

Истина в том, что он все еще создает свою первую и самую главную (базовую, бейсик) проблему (с начала трака), используя для этого житейский материал, окружающий его в настоящее время. Когда вы провели легкое улаживание и разрядили что-то нынешнее, в какой-то мере это отключает всю эту штуку сверху донизу, но дна еще не видно, оно не расчищено, и, в конце концов, она (проблема) попадет обратно в этот житейский мир (но она придет по несколько другому каналу, потому что он уже уладил конкретную нынешнюю вещь, которая была с ним при первом отключении).

Существует ряд больших состояний в достигнутом осознании, которые временно стирают банк и создают значительные прорывы (вторжения) в области темного и серого. Они включают следующее (но не ограничены этим):

а) Восстановление контроля над созданием (мок-апом) силы (принуждения) в умственных картинках и даже над созданием самих картинок. Это обычное состояние Клира, которое достигается на Дианетике.

б) Свобода от (больше не повинуется и не моделирует) имплантированных пунктов и команд. Это состояние Клира, которое обычно достигается на клиринг курсе, и которое нормально достигается Дианетическими Клирами, когда они проходят ОТ2.

в) Свобода от совершенно компульсивного присвоения реактивного или ассоциативного значения (смысла) вещам. Это состояние Клира (иногда называемого Тэта-Клиром), которое иногда происходит на процессинге силы (могущества).

г) Свобода от компульсивного создания трака времени. Это состояние клира-ОТ обычно достигается на L10 и иногда достигается на глубоком процессинге 2-го грейда.

д) Свобода от (больше не повинуется и не моделирует) мыслей или моделей (мок-апов), поставляемых ему сущностями. Его собственные мысли не путаются с их мыслями. Может удалять их посредством рассмотрения. Это состояние причины над жизнью, обычно достигаемое на Соло НОТах и иногда достигаемое тщательным прохождением ОТ3.

е) Свобода от местоположения. Экстериоризован по отношению ко вселенной МЭСТ. Способен к свободному мышлению вне игры и может рассматривать вещи независимо от своего собственного выживания. Я достиг его в качестве КЯ, во время продолжения процессинга после соло НОТов.

ж) Свобода от произвола (случайностей - *arbitrariness*). Это случается при прохождении наказательных вселенных. Стираются шкала тонов и всевозможный другой материал.

з) Свобода от ограниченности тремя измерениями. Способность легко визуализировать<sup>6</sup> четырех мерные создания (мок-апы) и способности отчисления (указания) четырехмерных направлений. Это окончательно пришло ко мне когда я отметил и прошел войны реальностей.

Есть и еще, но это те, которые стерли банк для меня. Если вы пропускает один из них (я достиг сначала состояния в), потом - а), потом г) и потом б), более низшие состояния все еще исключительно хороши, когда вы их достигаете и они прочищают много другого материала (но оно не такое большое как более высокое состояние, которое было

---

<sup>6</sup> Visualize - мысленно представлять себе; рисовать в воображении, делать видимым, зримым, осязаемым, наглядным

достигнуто раньше). Иначе говоря, это не полностью механическое прогрессирующее, когда каждое следующее состояние накрывает все, что ниже его.

#### 5.4 ВЕРХНИЕ УРОВНИ

Это почти шутка рассматривать их в качестве верхних уровней, потому что самая вершина могла бы состоять из процессов грейдов, проводимых для стирания, а не для отключения.

Они на самом деле нацелены на «полосу насилия» (*force band*), которая лежит между человеческим (гуманоидным) состоянием и базовой областью трака.

Тут мы имеем проблему - в какой последовательности проходить эти вещи, особенно в области отключения между верхними уровнями и процессингом грейдов.

Небольшую часть этого материала современный Саентологический мост выстраивает в серию ОТ уровней, но, если отойти от продаж и кнопок статусов, эта структура слишком жесткая, слишком узкие рамки, и иногда возникает пропущенный заряд из-за насильственного направления внимания человека в одном направлении, тогда как ему самому нужно идти в другом.

Прежде всего, если преклир заинтересован и способен что-нибудь проходить (и вы будете удивлены, сколько много чего можно пройти даже с небольшой подготовкой), нет никакого смысла отказывать ему в этом из-за какого-то произвольного (случайного) порядка (распоряжения). Но будет ошибкой пытаться проводить долгую основательную программу не в том месте. Новичок мог бы неплохо справиться с небольшим количеством Дианетики или процессинга проблем или даже несколько упражнений ОТ, проходимых поверхностно, но вот пытаться проходить до полного завершения может загнать его в долгое мучительное прохождение, потому что есть слишком много другого, что будет пропущено и это будет продвигаться слишком медленно. Поэтому вы проводите короткое легкое прохождение и потом переводите его на грейды или на следующий шаг выше.

Вы всегда можете провести немного чего-нибудь в качестве ассиста, пока это не выше понимания преклира.

Студент, интенсивно изучающий эти материалы и имеющий хороший набор навыков, может довольно много всего проходить на себе в любом порядке и избежать при этом неприятностей.

Как только человек начинает успешно выполнять упражнения ОТ, он всегда может работать с несколькими из них между любыми грейдами в качестве усилителя своего могущества.

Процессы здесь характеризуются либо усилением могущества либо стиранием чего-то, в отличие от отключений, которые происходят на грейдах или приведенных выше шагах. Хотя они могут прорабатываться в легкой манере в любое время (если преклир поднялся до его выполнения), интенсивное прохождение нужно оставить до тех моментов, когда банк уже стерт, и тогда нужно продолжать до тех пор, пока он не наткнется на следующий слой кейса и будет готов проходить дальнейший процессинг грейдов.

##### 5.4.1 Дианетика и Прохождение Инцидентов

Одна серая область - это Дианетика и другое прохождение инцидентов. Они не слишком успешно работают сразу после стирания банка, потому что для того, чтобы их проходить, преклир должен вытаскивать эти вещи обратно. Но, с другой стороны, когда у него слишком много заряда, и когда банк его угнетает, это также не самая лучшая техника, потому что она слишком медленная. Лучше всего это проводить, когда преклир порхает, но банк распался не полностью, или когда он только начинает снова сталкиваться с банком после прохождения расширенных уровней во время безбанкового периода. Это делает их предметом критики (*a matter of judgment*) (за исключением ассистов, потому что у него уже есть инцидент, требующий проработки, и его короткое прохождение не обязывает преклира вытаскивать обратно на свет божий то, что уже ушло). Лучше всего было бы проводить эти процессы в качестве шага 33, в приведенной выше последовательности шагов, но могут также быть и другие моменты, когда это уместно.

Для новичков, проводящих легкий ко-одитинг, такой как в современном курсе одитинга

по книге, могла бы быть самым лучшим выходом модернизированная техника 1966 года.

Обычная процедура **R3R** в последнем варианте НЭДа является самой мощной техникой, до тех пор, пока человек не разрядит банк на готовности конфронтировать силу (насилие) (Дианетический Клир). Вы даже можете кратко использовать ее на клиринг-курсе, до тех пор, пока у него не появится озарение по поводу силы. Но как только он его получил, процедура **R3R** становится слишком медленной и формальной и она просто-напросто напрямую требует от него смоделировать тот материал, который уже ушел, и залезать в картинки сущностей и т.д. и приносит ему массу неприятностей. Это не значит, что он не может проходить инциденты, это значит, что вы можете замусолить его до смерти, как только он восстановил свой фронт силы.

До этого момента вы можете либо использовать поочередное отмечание, либо проходить усиленные техники вспоминания, которые включают отмечание и сканирование инцидентов, не заставляя преклира усердно потеть над выполнением неэффективных формальных команд. Это лучше всего проходить соло, чтобы избежать проблем с принуждением одитора создавать тот материал, которого нет.

Не смотря на все эти предостережения, очень важно проходить инциденты, потому что это то, что восстанавливает осознание человеком своего прежнего существования.

#### А ЗАМЕЧАНИЯ ПО РДН

Самой большой ошибкой, допущенной в современной Саентологии, была техника, известная как Расширенная Дианетика, которая интенсивно применялась в 70-е годы и потом была совершенно заброшена. Это единственная саентологическая процедура, которая действительно заслужила репутацию приносящей людям вред. Самым большим ее недостатком было использование техники листинга для поиска инцидентов, которые еще не готовы к прохождению, или что еще хуже - допускать ошибки в листинге, что приводит к тому, что человек моделирует инциденты, или застревает в банке, или хватается за инциденты от сущностей и т.д. Вторым ужасным недостатком было нацеливание этой процедуры на злобные намерения. Злобные намерения всегда бывают на цепи поздно (существо в основе своей хорошее) и это как читать конец истории без начала. Если вы действительно получили настоящее злобное намерение, оно скорее всего является завершающим пунктом подлинной ЦПМ и будут тысячи более тяжелых инцидентов раньше, во время деградации этой ЦПМ, которые не проходятся и пропускаются таким глупым подходом. Даже хуже того, обычная ошибка в листинге может подвесить человека со злобным намерением, которого у него нет и он на самом деле свалится в штопор.

Одилируемые НОТы изначально были разработаны, чтобы решать проблемы людей, цепляющих картинки сущностей, и использующих их как свои собственные инциденты в ответ на замешательство, вызванное листингами РДН и техниками прохождения инцидентов. Это - истинная причина, почему организации считают, что НОТы должны долго предоставляться одитором прежде, чем преклир сможет выполнять их соло (несмотря на тот факт, что этот человек уже прошел намного более трудные соло техники ОТЗ). Кейсы, у которых было слишком много РДН, были так завалены, что требуется осторожная работа с участием одитора, чтобы вытащить их оттуда.

Проблемы с ошибками листинговых техник при нахождении злобных намерений и застревании человека в том, чего у него нет, может быть разрешена с помощью корректирующих списков.

К сожалению проблема взбудораженных реальных злобных целей решается не так легко. Процедура ложных намерений (**false purpose rundown**) в некоторой степени может помочь, потому что она подрезает злобные намерения и разыскивает то, что произошло раньше. Но это не более чем облизывание и увещивание, когда он попадает в дающую дикий рок-слэм (РС) заключительную часть подлинной ЦПМ. Это единственная РС, которая все еще бывает у продвинутого кейса (Клиры сами обычно не дают РС, у продвинутого кейса большинство РС исходит от сущностей). При вытаскивании кейса, испорченного РДН, вашим лучшим решением было бы использовать НОТы и корректирующие списки и технику **FPRD** (**false purpose rundown**), чтобы остудить его, и потом (когда он поднимется до этого) переходить к Подлинным ЦПМ, которые будут подрезать эти довольно поздние в играх



злобные намерения, путем обнаружения высших намерений, которые деградировали до позорной и затягивающей борьбы, до которой человек опускается в этой вселенной.

Между прочим, очень полезно было бы изучить материалы и лекции по РДН. Если вы избежите опасности подхода ЛиН и отбросите безумие поиска злобных намерений, здесь остается полезное понимание и улучшения, которые действительно должны быть включены в обычную Дианетику.

#### 5.4.2 Упражнения ОТ

Это огромная тема. Есть упражнения, которые применяются в различных вариантах ОТ1, и старые уровни ОТ от 5 до 7, и процессы в разных ранних книгах (таких как Создание Способностей Человека) и тонны материала в ранних лекциях.

Я также еще разработал множество таких упражнении. Они будут включены в другую работу.

#### 5.4.3 Шаблоны Имплантов

И снова у нас огромное количество материала. Есть шаблоны клиринг-курса и ОТ2, которые легко найти в Интернете. Я довольно много здесь разработал сам, и это войдет в другую работу.

Есть также такая вещь как наказательные вселенные, которые будут раскрыты в своей собственной работе.

#### 5.4.4 Улаживание тэты.

Существует также урегулирование сущностей, как это делается на ОТ3 и НОТах, плюс более продвинутое улаживание механизма сущностей и своих отщепленных кусочков, как это обсуждалось в работе «Разделяй и Властвуй».

Есть также улаживание механики (автоматичности) тэты и других структурных вещей. Я еще немного сделал в этой области. Помимо удаления сущностей из этих вещей, есть предмет действительно имеющий дело со структурой, обнаружением (отмечанием) лежащих в их основе постулатов, и иное восстановление контроля над тем, что выполняется автоматически. Рон немного раскрыл это в лекциях 3-го АСС, но в этой области нужно много дополнительных исследований.

Другой целью является истинное устройство Материи / Энергии / Пространства / Времени и механизмов реальности. Опять у нас есть кое-что, но нужны исследования.

Как минимум у нас всегда есть процессинг моделирования (мок-ап), ИТСА, и техника поочередного отмечания для разведки неизвестных областей.

### 5.5 ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Я знаю, что здесь много всего. Это действительно учеба на всю жизнь. Но не позволяйте только количеству материала остановить вас. Любой прогресс в этом деле останется с вами на всем протяжении ваших будущих жизней (если вам нужно будет иметь будущие жизни, а не просто по желанию вводить тела в существование и выводить оттуда или обучаться комфортно оперировать в бестелесом состоянии).

Если вы читаете эту книгу и далеки от хорошего понимания, то вы как минимум - продвинутый студент, а не преклир, или пациент, потому что если она иногда захватывает ваше внимание, то продолжайте и изучайте ее и проходите (одитируйте) ее и не слишком беспокойтесь о формальных процедурах. Технология означает Помогать. Никогда не позволяйте ей встать на пути прогресса.

=====

### 6. ВОССТАНОВИТЕЛЬНЫЕ (REPAIR) И УСИЛИВАЮЩИЕ (BOOSTER) ПРОЦЕДУРЫ

В Саентологии много технологии на эту тему. Я не смогу все повторить здесь, и большая её часть хорошо работает, так зачем же мне её менять? Вы найдете эти материалы в последних технических томах. Это то, где современная Саентология сильнее всего и где профессиональные одиторы по-настоящему блещут. Это произошло отчасти из-за того, что было так много ошибок, что они очень хорошо преуспели в исправлении людей, после того как им напортили.

Ошибки, между прочим, включали ускоренные ступени, бесконечные ненужные проверки на безопасность, бесконечные наркотические процедуры, бесконечные Дианетические R3R после клира, РДН (XDN -расширенная Дианетика), и различные ляпы на детальном уровне, типа ТУ "гавкающего" стиля, прохождение не дающих чтения пунктов (потому что якобы одитор и технология знают лучше, чем преклир и Е-метр), и отказ от улаживания оригинаций преклира. Конкретно эти промахи все были исправлены (Когда выходит бюллетень, чтобы что-нибудь исправить, вам должно быть совершенно очевидно, что до этого момента это все делалось шиворот-навыворот). Ошибок было гораздо больше и нет смысла все их здесь перечислять. Но была также и технология «ремонта», которая удерживала людей, чтобы они пачками не разбежались, и которая очищала сделанные нарушения.

Здесь у меня есть только несколько комментариев плюс краткий обзор для тех из вас, кто не обучен как одитор. Также я разработал новую процедуру, которая иногда может понадобиться.

### 6.1. РЕМОНТ ЖИЗНИ (LIFE REPAIR)

Организация обычно проводит интенсивный ремонт жизни перед началом грейдов. Процессинг в основном очень легкий и служит для того, чтобы разрядить те вещи, о которых человек беспокоится. Одитинг требует очень высокого уровня мастерства.

Непосредственно сам одитинг главным образом нацелен на простой разговор с преклиром и направлении его на то, чтобы он добрался до того, что он решил, сделал, или постулировал в областях, имеющих на этом заряд.

Он может давать хорошие результаты, но обычно он не нужен и проходит длинный путь вокруг да около. Если только человек действительно не застрял в чем-то, то он будет быстрее и глубже проходить это на процессинге грейдов.

Мой личный опыт в проведении многочисленных вводных и демонстрационных сессий на новых людях в ранние времена показывает, что почти любой, кто вошел по своей собственной воле (без давления на него) и искал правду (а не кричал о помощи) был незамедлительно готов к прохождению процессов уровня грейдов. Если они могут успешно проходить курс ТУ (который является мощным процессингом), то они могут конечно же проходить и простые процессы грейдов.

Большинство тех людей, которые не были готовы к процессам грейдов, были людьми, которые до того были запутаны одитингом или испорчены этическими урегулированиями или другими мытарствами такого рода. Они вероятно смогли бы проходить процессы грейдов когда они изначально только пришли и может быть снова смогли бы, если бы они ушли на какое-то время и немного остыли.

Одним из показателей того, что у нас именно такой случай, является «тон арм» («ручка тона», РТ, ТА) у Е-метра, который дает низкое показание, когда человек подавлен. Если ТА действительно низкий, человек не поднимается до конфронта и ему на самом деле нужен какой-нибудь восстановительный процессинг. Я подчеркиваю здесь «по-настоящему низкий», потому что одной из старых ошибок было игнорировать такие штуки, как влажные руки (и возможно малый вес тела), что могло бы давать немного низковатые показания, но вы всегда можете увидеть разницу между по-настоящему низким ТА и ложными показаниями, по «затравленному» взгляду преклира и тугому (трудно добываемому), невосприимчивому поведению стрелки на Е-метре.

Работая с новыми людьми, я никогда не видел больше одного низкого ТА на сотню. При работе с персоналом и теми, кто получил быстрые грейды или как-то иначе был неверно урегулирован, они являются чрезвычайно обычными.

Это ведет к тому, что организация сходит с ума по поводу проведения всякого рода ремонтов жизни, бесконечных установочных процедур и т.п. Но они в действительности скорее решали такого рода проблемы, чем проводили те вещи, которые были по сути своей необходимыми изначально.

Я должен сказать, что множество новых людей могут спокойно пропустить шаг ремонта жизни и приниматься непосредственно за главное. Будет лишь небольшой процент

(сильно подавленные люди и т.п.) тех, кому нужен шаг ремонта жизни, за исключением, конечно же, тех случаев, когда вы начинаете одитировать скептиков или тех, кто еще не дорос до этого материала. Это не означает, что чтобы этот материал работал, нужно в него верить, но вам нужен тот, кто желает окунуться в это и возиться с разумом и стараться выполнять команды. Поэтому в тех случаях, когда этого нет, или там где человек был сильно подавлен, вам нужно проводить ремонт жизни, и его лучше всего оставить профессионалам.

## 6.2. ВОССТАНОВИТЕЛЬНЫЙ ОДИТИНГ

Существуют тонны материалов по этому вопросу и их можно оставить за пределами данного документа.

Существует огромная потребность в этом, когда профессиональный одитор работает с кем-то, кто ничего не знает об этом, потому что тогда очень легко что-то может пойти не так, как надо, даже если технология правильная, а когда в технологии еще есть и ошибки, которые профессионал может действительно записать какому-нибудь бедному преклипу в глотку, и поэтому восстановительные действия становятся весьма необходимыми.

Для тех, кто изучает этот предмет пробует эти вещи, и кому время от времени бывает нужно себя вытаскивать, в предыдущих разделах по ассистам даются простые методы, которые должны быть достаточно хороши для того, чтобы поставить их на ноги.

Идеальным вариантом было бы когда люди главным образом работают, пробираясь через этот материал, самостоятельно и в группах ко-одита, и время от времени получают очистительные сессии у профессионала. Это было бы самым эффективным использованием технологии и решения проблемы долгого обучения, нужного, чтобы вырастить хорошего профессионального одитора.

## 6.3. ДЕТОКСИКАЦИЯ

Я перечисляю это среди восстановительных техник, потому что она проводится скорее для того, чтобы убрать препятствие с дороги, чем произвести улучшение кейса.

Вам понадобится что-то типа этого, когда человек слишком сильно увлекался наркотиками, не важно уличными или медицинскими.

Изначально она была разработана для работы с людьми, которые принимали ЛСД и все еще имеет остаточные следы, хранящиеся у них внутри. Идея состояла в том, чтобы удалить эту штуку из тела вместе с потом.

Мысль о том, что яды оказываются запертыми в тканях, также выдвигается гомеопатией и на эту тему есть ряд хороших книг.

У меня есть пристрастие к витаминам, гомеопатии, домашнему лечению, и другой альтернативной терапии в качестве альтернативы обычной медицине, ориентированной на лекарственное лечение, которая проталкивается АМА (American Medical Association) и компании, производящие лекарства. К сожалению, много исследовательских денег поступает от компаний, которые делают деньги на лекарствах (наркотиках), и поэтому внутри медицинского общества существует пристрастное отношение в их пользу. Вы можете найти докторов, которые это не поддерживают, но они - скорее исключение, чем правило.

Я не эксперт в этой области, но из того, что я читал в материалах по биохимии, очевидно, что они еще не способны моделировать химические реакции человеческого тела в целом. Это означает, что они наблюдают только за прямыми и сиюминутными химическими реакциями, и они на самом деле не знают о том, какие химические действия могут иметь место. Отсюда их постоянное беспокойство о побочных эффектах. Это заставляет меня быть недоверчивым ко всяким сильнодействующим медицинским лекарствам, за исключением критических ситуаций.

Я также не претендую на роль арбитра, является ли детоксикация лучше любых других физических упражнений и витаминных программ. У Рона есть одна ключевая вещь, которая состоит в том, чтобы продолжать делать что-нибудь, пока это производит изменения, и не отступать, из-за того, что что-то начинает происходить. Старое Саентологическое данное говорит, что то, что это включает, это же и выключает. Другими

словами, вы продолжаете продвигаться и пробиваетесь через эти реакции. Это могло бы улучшить любую такую программу, поэтому трудно сказать, это сама по себе программа лучше или просто она более эффективно проводится.

К сожалению, со своим обычным фанатизмом они заставляют каждого проходить эту программу. Это ориентированная на тело программа и она имеет мало отношения к разуму или поискам истины. Они так же плохи, как и йоги, которые тренируются сидеть, вместо того, чтобы размышлять об истине или выполнять умственные упражнения. Есть те, кто в этом нуждаются, но для большинства это отвлечение и помеха на пути. В вашей жизни может возникнуть необходимость в физических упражнениях или в витаминной программе, но это имеет мало общего с вашим духовным ростом. Я предполагаю, что организация могла также давать уроки вождения и преподавать кинематографию, и могла бы даже преуспеть в этих вещах, но это будет уводить их в сторону от их главной цели и определенно не нужно в качестве предварительного требования к грейдам или уровням ОТ.

#### 6.4. НАРКОТИЧЕСКАЯ ПРОЦЕДУРА

Это - просто специализированная версия прохождения инцидентов, нацеленная на улаживание болей, ощущений, эмоций, или отношений, связанных с употреблением наркотиков, или того, что предшествовало принятию наркотиков, что послужило причиной того, что человек начал их принимать.

Человеку с обширной наркотической историей она вероятно должно быть проведена довольно рано в последовательности предоставляемых ему процессов.

Но эта процедура может быть довольно длинной у новичков, потому что они имеют тенденцию проходить инциденты медленно и легко ассоциировать большую часть своих болезней в этой жизни с приёмом наркотиков, не зависимо от того являлись ли они причиной болезней или лекарством от них или чем угодно. Грейды будут поднимать его осознание и способности гораздо быстрее и в конце концов приведут его к тому, что он будет способен пробегать через инциденты довольно быстро. Поэтому наркотическую программу нужно оставить на потом, если только она не является неотложной.

Большим пропущенным шагом является моделирование наркотических ощущений и помещение их в стены и т.д. как это обсуждалось выше. Это действие должно быть сделано после завершения наркотической процедуры или иначе у вас будут проблемы с рецидивами людей.

Поскольку они этого шага не делают, у организаций всегда бывают время от времени проблемы с кем-то, кто вернулся к употреблению наркотиков. Так как ситуация может быть чрезвычайно затруднительной, особенно, если этот человек считается ОТ, бывают времена, когда организация становится совершенно фанатичной, проводя и пере проводя бесконечные наркотические программы.

#### 6.5. ПРОВЕРКИ НА БЕЗОПАСНОСТЬ (SEC CHECKS)

Я уже их прокомментировал. Теперешнее неправильное их применение - это просто зверство.

Но возможно вам хотя бы однажды нужно тщательно пройти такую проверку. Она может быть усилителем мощности. Она должна проводится как действие над кейсом в подходящий момент, может быть где-то довольно далеко на грейдах.

Но учитывая нынешний недостаток безопасности, я бы настоятельно рекомендовал, чтобы одитор скорее сжег рабочие листы, чем положил бы их в папку преклира после сессии.

#### 6.6. УСТАНОВКИ (SETUPS)

Организация действительно увлекается проведением всяких установочных действий, прежде чем позволить человеку продвигаться вперед. У них так много обязательных требований для того, чтобы разрешить кому-то начать свои уровни ОТ, что меня удивляет, что вообще кто-то когда-либо добирается до них.

Есть одно старое и очень мудрое высказывание, которое говорит "Если это не сломано, не надо его ремонтировать".

Рон фактически выдавал нечто подобное, что было в силе в течение краткого периода. Это было предостережение против "Расследование до факта" (Inspection Before the Fact), и это составляло основу инструкции "Быстрого потока" (Fast Flow). Но она применялась с таким безрассудством и бездумно, что быстрые потоки были быстро отменены и все пошло по другому пути и пришли к еще большей педантичности и обязательным предпосылкам, чем университетская система. Здесь я бы скорее вызвал к здравому смыслу и суждению, чем к тому, чтобы фанатично запикивать любой квадратный, круглый или треугольный колышек в одно и то же отверстие<sup>7</sup>.

Я не обвиняю организацию за то, что они хотят немного каждого отряхнуть от пыли и заставить кейс порхать прежде чем приступить к серии главных действий. Но если он уже летает, не стойте у него на пути. И если он действительно уйдет с полпути установочной программы, то отпустите его и позвольте ему перейти на грейды или на уровни ОТ или куда угодно, потому что это будет двигать его намного быстрее и сделает его намного более счастливым полученными результатами. Если вы не даете ему продвигаться, когда вы это можете, вы просто ищете случайного повода (или мотиватора, который ждет своего часа), чтобы снова пустить его под откос.

### 6.7. ЭКСТ-ИНТ

Это программа Экстериоризации - Интериоризации (EXT/INT).

Когда человек впервые экстериоризуется из тела, он вряд ли надолго останется в этом состоянии, и когда что-то вызывает его интериоризацию и возвращение обратно в тело, это может оказать на него некоторое воздействия и расстраивать его.

В 50-е годы, когда они пытались жестко экстериоризовывать людей (и часто добивались успеха), было обнаружено, что после того как кто-то выходит из тела нескольких раз, это стало труднее, а не легче. В конце концов было решено совсем отказаться от процессов экстериоризации, вместо того, чтобы выяснить, что шло не так, как надо, и исправить это.

Верное решение было в конце концов найдено в программе экст-инт. Сначала она состояла просто из стирания одитингом цепочки инцидентов интериоризации. Позже она была усовершенствована путем оценки на определенный заряд ("Вошел в", "Влез в", и т.д.).

К сожалению Рону никогда не приходило в голову, что высокие методы экстериоризации мощи 1950-ых (который имел обыкновение использоваться даже на новых людях с хорошими результатами) могли теперь быть восстановлены.

### 6.8. ДРУГИЕ ПРОЦЕДУРЫ

В технических томах содержится много других процедур. Иногда какой-то из них будет действительно подходить. Во всех других случаях они будут просто отвлекать и сжигать множество дорогостоящих часов одитинга.

Есть также «эльки» (L's - L12, L11, и L10), которые жестко навязываются Флагом, возможно потому, что они чрезвычайно дорогие. Они имеют целью достижения состояния Клира-ОТ, которое в действительности является хорошей штукой для достижения. Но вы возможно сможете достичь этого просто хорошей работой на процессах 2-го грейда после Клира.

Есть также Процедура Счастья (the happiness rundown, the HRD), что является своего рода начальным 2-м грейдом, основанном на буклете «дорога к счастью». Настоящие процессы 2-го грейда лучше, потому что они не оценивают за преклира что является овертом, а что нет. Еще лучшей мыслью было бы использование нескольких идей из HRD, чтобы немного усилить 2-й грейд.

Действительно изящной мыслью могло бы быть сделать так, чтобы человек проложил свою собственную дорогу к счастью. Вы могли бы проходить: "Что могло бы улучшить выживание тела" / "Что могло бы понизить выживание тела" в качестве чередующихся вопросов. Потом сделайте то же самое по каждой из других динамик.

---

<sup>7</sup> Here I would make a plea for good sense and judgment rather than fanatically making every square, round, and triangular peg go through the same hole.

Серьезным недостатком HRD является то, что она не адресует проблемы или рАРК, связанные с предписанием, которое они пытаются одитировать. Они ищут исключительно непонятые слова (misunderstands), оверты, или механизмы сдвига вайленсов. Поэтому они будут запаривать определенное количество кейсов. Ключевым вопросом мог бы быть: "есть проблема,, которую вы пытаетесь решить, нарушая (предписание)?". Другим мог бы быть: "у вас есть рАРК, связанный с (предписанием)?".

## 6.9 НОВАЯ ПРОЦЕДУРА

Это новая мною разработанная процедура (главным образом потому что мне нужно было одитировать это), которая улаживает определенную помеху, на которую вы могли бы наткнуться.

### ПРОЦЕДУРА СОКРАТИВШЕГОСЯ МИРА (WORLD CLOSED IN RUNDOWN)

27 октября 1990 года

Она может также называться процедурой разрушенного (коллапсированного) пространства.

Феномен схлопнутого (коллапсировавшего) пространства у человека подобен феномену интериоризации, но на порядок тяжелее. Он более основной (базовый), чем интериоризация, и является источником расстройств типа экст/инт. Одной из причин для беспокойств при проведении экст/инт является то, что после того, как это было сглажено у ПК, данный феномен, лежащий в его основе, может вызывать симптомы его повторного включения. Тогда это улаживание экст/инт преклира становится обесцененным или неверно приписывается БТ (боди тэтанам, тэтанам тела), которые могут и быть причиной, но собственный кейс преклира важнее, и тогда он пропускает настоящий заряд. Да, это правда, БТ могут иметь аут-инты (нарушения интериоризации - out-int), и их нужно улаживать, но обычно это не вызывает феномена аут-инт у преклира, как только тот получил немного причинности, скрупулезно пройдя ОТЗ или НОТы.

Вначале каждый был способен к созданию и обладанию пространством. Потом его пространство разрушается. Потом он приходит к интериоризации в то, что будет порождать пространство для него.

Вначале, в 1952 году, в обзорных лекциях Хаббард Колледжа (Hubbard College Summary Lectures) Рон упоминает об инцидентах «сократившегося мира» ("world closed in"), моментах, когда что-то происходит и все краски и вся жизнь отовсюду уходят. Я думал, что это было просто переживание интериоризации. Это не так. Вы могли бы уже быть интериоризованы, и все же достаточно хорошо оперировать (функционировать, действовать) и иметь некоторое ощущение владения вещами и все в порядке и потом - у него какая-то ужасная потеря или что-то такое и внезапно жизнь теряет для него весь свой блеск. Или же вы могли бы быть хорошо экстериоризованы и даже оперировать без тела, и что идет не так (может быть вы нечаянно уронили планету, заполненную хорошим народом, на солнце или что-то такого рода) и вдруг ваше пространство схлопывается без интериоризации во что-нибудь. Обратите внимание на то, что это может произойти со свободным существом, которое значительно выше уровня необходимости тела, и следовательно происходит гораздо раньше и гораздо выше на шкале тонов, чем экст/инт.

Эта процедура становится действительно необходимой, когда вы начинаете проходить упражнения ОТ, такие как те, которые в СОП8У (SOP8C) и т.д. Они раздвигают ваше пространство и анкерные точки. Я довольно преуспел в проведении такого рода процессов, когда одна не имеющая к этому отношения неприятность послужила причиной некоторого обесценивания и угрозы потери. Мои анкерные точки схлопнулись (? snapped in) и это было просто как феномен экст/инт. Но здесь не было как таковой интериоризации, это не могло бы освободить кнопок экст/инт (ни моих, ни БТ, ни чьих угодно). К тому же это было почти невозможно одитировать ничего другого, пока это было рестимулировано. После того как я бес толку провозился с разными техниками, пытаясь разрядить то, что произошло, я сумел увидеть достаточно для того, чтобы понять эту теорию и разработать следующую процедуру. Она работает как динамит.

Инцидент состоит из крушения вашего пространства. Сначала вы - большой, ваши анкерные точки удалены и т.п. Потом - бах! и все падает на вас и вы крошечный, замкнутый

и т.п.

Она может проводиться точно как экст/инт или завершая бесконечную инт, используя следующий список кнопок вместо кнопок интериоризации. Для продвинутых кейсов, могли бы подойти следующие методы прохождения:

1. В качестве ассиста (если это происходит с вами в НВ (настоящем времени)).

Оцените список кнопок. Затем проведите 3х поточный (или 4-х или 5-и) рикол на давшем наилучшее чтение, и потом на следующем после него лучшее чтение, до тех пор, пока вы неожиданно не почувствуете огромное облегчение. Не продолжайте после КЯ (конечного явления), даже если другие кнопки также хорошо читаются. (Для 5-поточных риколов добавьте поток «от другого к себе»).

2. Улаживание сущностей с коллапсированным пространством.

В действительности это не так для всех сущностей (БТ и т.п.), но для некоторых из них это будет ключевой кнопкой, которая разбудит их и выкопает оттуда. Вы можете проводить её просто как улаживание аут-интов (нарушений интериоризации) у БТ. Просто оцените (или отметьте, найдите) кнопку, оцените (или отметьте) правильный поток, и проведите риколы (обычно просто вспоминая это и потом вспоминая самое раннее, которое будет давать разрядку).

3. Полная Процедура

Оцените, найдите лучшее чтение, проходите следующим образом, потом - следующее самое лучшее и т.д. до тех пор, пока весь список кнопок не будет просто давать ПС.

3.1. Пройдите 5-поточные риколы

3.2. Пройдите 5-поточные вторичные инграммы следующим образом: Для каждого потока сначала проверьте, не прошли ли вы уже релиза на этой кнопке, случившийся из-за потери (она часто освобождается (дает релиз) на риколах).

а) вспомните время, когда (кнопка) произошло из-за потери.

б) найдите (отметьте, укажите) постулат, который вы могли бы сделать в это время

Проходите вопрос б) один раз или больше на каждый инцидент, всплывший на вопросе а). Если вы не можете найти никаких постулатов, то попеременно отмечайте что-нибудь в инциденте и что-то в комнате, до тех пор, пока вы не сможете найти постулат, который вы приняли в то время.

3.3. Пройдите 5-поточные инграммы следующим образом: проверьте на релиз как в п.3.2.

а) вспомните момент боли и бессознательности когда (кнопка)

б) найдите (отметьте, укажите) постулат, который вы могли бы сделать в это время

(Если не можете найти никакого, то урегулируйте это как было показано во вторичных инграммах выше.)

3.4. Проверьте на наличие сущностей, которые имеют (кнопка) и исправьте это.

Имейте в виду, что клиры не должны проходить Дианетических картинок на шаге инграмм и вторичных инграмм. Будучи выше клира, они обычно обеспечены БТ и механикой и т.п. Просто вспомните, что с вами случилось и найдите свои постулаты (которые обычно имеют огромное значение для клира). Хорошо также выдать немного ИТСы по инциденту (отметить время, место, форму и событие), просто не старайтесь залезать в картинки.

-----

Кнопки для оценивания:

1. Мир сократился (World Closed In)
2. Пространство разрушено (Space Collapsed)
3. (ваша) энергия уничтожена
4. Якорные точки разрушены
5. Якорные точки схлопнулись (Snapped in)
6. Все кончено (Everything fell in)

7. Пространство было уничтожено (Unmocked - размоделировано)
8. (ваша) энергия была уничтожена (Unmocked)
9. (ваша) система взглядов разрушена
10. Обрушен (Caved-In - сдался)
11. Задержан (Pulled Back)
12. Отказался от всего (Withdrew from everything)
13. Все стало нереальным (Made it all unreal)

Обратите внимание, что тот, кто коллапсирует (схлопывает) ваше собственное пространство - это всегда вы сами. Другие смогут вам сделать то, что вы им позволяете сделать, но только вы можете схлопнуть свои собственные анкерные точки, не важно сколько БТ или мерзких парней занимают с вами.

---

## 7. ОШИБОЧНЫЕ ИДЕИ В СТАНДАРТНОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Здесь я собираюсь поговорить скорее о технологии одитинга, чем об изъянах высших уровней, которые я уже указал.

Прежде всего, большая часть технологии одитинга правильна. Она прошла долгое развитие, и многие из вопиющих недоразумений ранних лет уже давно исправлены. Но все еще есть некоторые неверные идеи.

Самая главная ошибка в том, чтобы считать, что стандартность, правильность, и точность процедуры главнее достижений преклира, поддержания коммуникации с преклиром и предоставления бытийности преклиру.

Нашей первостепенной целью является добиться наилучших возможных результатов для преклира, это превыше всего. Чтобы этого достичь, важнее оставаться в коммуникации с преклиром, чем выполнять процедуру правильно, потому что коммуникация является самой главной основой, из того, что у нас есть, и без неё ничего не может произойти. Кроме того, если способности и осознание преклира должны быть улучшены, то мы должны скорее сделать из преклира что-то большее, чем сделать из него что-то меньшее. Следовательно мы всегда должны предоставлять и поощрять его собственную бытийность и укреплять его собственные позитивные усилия, даже когда они не полностью соответствуют механической процедуре, которую мы стараемся ему навязать. Это все известные вещи и их можно найти в кодексе одитора. Что неизвестно - так это правильное соотношение важностей. Эти вещи главнее всего остального в технологии, включая серии КС (кейс-супервизирования), материалов класса VIII и формальных процедур одитинга.

Когда Рон писал об искусстве, он осознавал, что абсолютное техническое совершенство было бы смертью. Ради максимальной эстетичности вы приближаетесь к совершенству как можно ближе без потери коммуникационной линии. Если бы только он понимал, что это также применимо и к технологии одитинга!

Когда вы предоставляете абсолютно совершенную стандартную технологию, преклир не будет прогрессировать. Это механистичность и вы могли бы с тем же успехом запрограммировать компьютер одитировать этого парня. С другой стороны, если одитор просто прохлаждается и создает путаницу, тоже не будет никаких успехов. Качество одитинга и количество результатов зависят от того, насколько близко вы приближаетесь к стандарту, сохраняя коммуникацию, предоставляя бытийность и придерживаясь других основ. Иногда это может означать нарушение стандартной процедуры. Настоящее умение приходит скорее с минимизацией нарушений, чем в том, чтобы придерживаться совершенства стандартов в сессии, в то время как преклир падает в преисподнею.

Если вы стучите одитора по башке всякий раз, когда он нарушает стандартную процедуру с хорошими для преклира результатами, то вы будете убивать его способность быть вместе с преклиром и использовать его способность знать (знательность - knowingness) и понимание что нужно делать, что ему реально нужно, самим преклиром, даже если этого нет в учебниках. КС скорее должен признавать действительными эти успешные нарушения, чем нападать на одитора.



Стандарты существуют не просто так, и действительно, они обычно работают, и их нарушения обычно приносят неприятности. Исходя из этого, будет множество примеров, когда нарушения стандартов приводят к неудачам и слабым результатам. Вот где вы корректируете некомпетентного одитора и обучаете его делать эти вещи правильно. Не нарушайте это утверждение, исправляя теоретическую ошибку, которая в некоторых случаях может и не быть ошибкой. Лучше исправляйте настоящие ошибки, которые очевидно привели к неудаче в помощи преклипу.

Все вышеописанное предполагает, что стандарты всегда правильны. Даже в таком случае вы должны разрешать отступления, потому что нет абсолютов. Но также в стандартах могут встречаться и настоящие ошибки, или более лучшие способы что-то сделать. В прошлом мы видели бесконечные исправления ошибок в самих стандартах. Поэтому, если вы увидите, что одиторы достигают результатов с какими-то постоянными (с аналогичными) нарушениями стандартной процедуры, то может быть вам лучше пересмотреть стандартную процедуру.

-----

Есть ряд моментов, которые поменялись за эти годы. Часто были результаты и того и другого способа и были аргументы в пользу и того и другого подхода.

Одним из них был можно ли считать или нет настоящей ПС, которая случается выше 3.0 на Е-метре. Одно время это было абсолютом (никогда не называть, если она выше 3.0) и некоторые кейсы были запороты. В другое время без всяких колебаний считалось все и было обнаружено, что в некоторых случаях процессы оставались незавершенными. А может быть одитору нужно просто действительно посмотреть на преклипа и быть в достаточно хорошей коммуникации с ним, чтобы сказать получил или нет преклип релиз (облегчение) чего-то. Если вы хороши в своем деле, вы должны быть способны увидеть это даже без Е-метра. И если одитор уже хорошо обучен и преклип выглядит счастливым, может быть Кейс-Супервайзеру нужно принять мнение одитора, как нечто лучшее, чем механическое показание Е-метра.

Другим моментом является что считать чтением на Е-метре. В старые времена принималось любое изменение характеристик движения стрелки. В современные времена они ограничивают себя падениями, мгновенными ПС, чтениями ракеты и (в особых случаях) рок-слэмами (обвал скалы). В первом случае мы иногда подбирали что-то, что было недостижимо (подъем обычно указывает на неконфронт и если вы это подбираете, оно иногда не проходит). Во втором случае мы иногда могли что-то пропустить, что нужно было проходить. На практике, может иметь значение что вы пытаетесь делать. В восстановительных действиях вы можете принимать чтение, которые вы в нормальном процессинге не использовали бы, потому что это может быть только точкой входа в какую-нибудь ужасную ошибку одитинга, которая была сделана раньше, и у вас может не быть другого выбора, кроме как пробивать себе дорогу через что-то, что едва-едва проходимо, чтобы исправить этот материал.

Встречаются также редкие и необычные реакции Е-метра. Одной из них является резкий мгновенный подъем, который похож на быстрое длинное падение, только наоборот. Она очень редкая. Их нужно подбирать. Что у вас есть - яркое отклонение (вздрагивание) и неконфронт, но человек находится прямо на краю, перед тем как посмотреть на это<sup>8</sup>. Это одна из реакций типа «О, господи! Что же это может быть!» Просто зачитайте этот пункт несколько раз, что часто превращает эту реакцию в эффектное падение, когда человек бросит настоящий взгляд на проверяемый пункт.

Еще одной проблемой являются фантастически огромные чтения. По-настоящему огромные ПС, тэта-бопы и рок-слэмы можно спутать друг с другом и можно также перепутать их с гигантским чтением-ракетой, которое исчезает со шкалы. Эти чтения могут быть шириной в 2 или 3 деления ТА и если они по-настоящему быстрые, то стрелка может с такой силой стукаться о концевые пенечки, когда она мечется из конца в конец шкалы, что это будет слышно. Вы немедленно должны понизить чувствительность до 1, так чтобы у вас

---

<sup>8</sup> the person is right on the edge of looking at it - можно перевести также как «ему не терпится посмотреть на это»

была какая-то надежда поймать конец этого чтения и вы можете перепроверить этот пункт, предварительно установив ТА в такое положение, где вы можете надеяться увидеть все чтение, которое влезет на шкалу. Мы на самом деле можем использовать Е-метр с чувствительностью ниже 1 для того, чтобы опознать эти гигантские чтения.

Сверх-супер-ультра чувствительные Е-метры нужны для восстановительных действий, там где так много того, что мешает смотреть преклиру, что вам нужна вся помощь, какую вы только можете получить. Когда преклир просто летает на продвинутых уровнях, то и чтения должны быть яркими и вам нужен менее чувствительный Е-метр. Это дурное дело искать более чувствительный Е-метр для прохождения НОТов, что означает просто, что они проходят не тот процесс. Если бы это было правильным действием, были бы хорошие чтения. Если этого нет, значит либо это действие ненужное, либо нарушает постепенность (сначала нужно проходить что-то другое), либо сама по себе процедура каким-то образом исковеркана. Материалы НОТов иногда могут хорошо читаться на Е-метре. Сделанные в нужное время, они могут быть очень полезными. Но когда они проводятся фанатиками, которые пытаются свалить все случаи на факторы НОТов, тогда у вас и будет эта странное желание иметь все более и более чувствительные Е-метры, чтобы находить те вещи, которые не читаются, как от них того ожидают.

Кстати, было бы здорово иметь супер-дешевый, но ультра сложный Е-метр для использования соло-одиторами, так чтобы обычное население могло проходить соло процессы в виде «сделай сам» и т.д. Простой и дешевый мост сопротивления можно было бы подключить к последовательному порту компьютера. Сложная программа могла бы проводить анализ сигнала и выдавать информацию на графический дисплей. Это могло бы делаться в десятки раз лучше, чем теперешние Е-метры, из-за гибкости и мощи выполнения этих операций программным обеспечением. Я мог бы ожидать, что такая вещь могла бы стоить менее 100 долларов.

-----

Очень сбивающим с толку данным является следующее «Преклир Не Знает Что С Ним Не В Порядке». Это придумано, основываясь на допущении, что если бы он действительно знал, что с ним не в порядке, это не было бы не в порядке.

Это достаточно распространенный случай для человека с улицы. Все, что он мог понять или уладить с помощью того, что он сейчас знает, и его теперешнего уровня конфронта, уже улажено, и если это все еще не в порядке, то значит у него просто нет правильного ответа на это.

Но это тотчас же меняется, как только вы даете ему больше информации или поднимаете уровень его конфронта.

Попробуйте послушать преклира во время изменения. Когда он на полпути к чему-то, он часто знает что есть что и имеет частичное видение правды. Если бы он увидел все это, оно бы ушло, но когда у него только частичное видение, он часто бывает прав, но не полностью освобожден от этого. Если бы вы оставили его в покое, он бы в конце концов действительно прошел через это сам, но это потребовало бы какого-то времени. Если же, однако, вы продолжите настаивать на том, что не знает, когда он это на самом деле делает, вы ему все испортите и также создадите большой рАРК.

Крайним примером этого было приведение в замешательство людей, которые достигли Клира на Дианетике до того, как был выпущен бюллетень о Дианетических Клирах. Они обычно могли знать, что к ним применялись неправильные действия, и они часто чувствовали, что они были Клирами, но они не смели заявлять, что они ими были. В этом случае, они знали лучше, чем одиторы и КС-ы, и никто не мог подтвердить их правоту.

Хорошей кнопкой на рАРК в корректировочных списках (L1) и восстановительных списках (зеленая форма) могла бы быть «Вы были правы и никто это не мог признать?». Это ключевой момент, потому что мы стараемся вновь разжечь фундаментальную правоту, которая лежит под всеми аберрациями и когда преклир её имеет, но вы ставите на ней крест, вы запикиваете его правоту обратно в банк и убиваете его реальную надежду на свободу. Это может быть причиной разного рода рАРК, когда преклир хочет сжечь организацию, потому что она действует подавляюще по отношению к его кейсу.

Конечно вы не хотите потерять контроль над сессией или гоняться за каждой пустой мыслью или расстраиваться из-за попыток преклира избежать смотреть на что-нибудь. Но вы должны быть способны понимать разницу между неконфронтирующим преклиром и тем, кто постигает правду. И вы должны быть способны закончить цикл действия, в то время пока вы записываете то, что преклир предлагает для последующего улаживания, и сохранять убежденность преклира, и действительно обращаться к этим вещам как только текущий процесс будет завершен.

И не боритесь за то, чтобы не принимать распоряжений преклира. Вы можете немного покориться и все еще не потерять управление сессией. Иногда преклир прав. Подтвердите это. Довести преклира до точки, где его ИТСА о своем кейсе действительно правильна, это самое важное достижение, которое он когда-либо сделает, потому что это то, что позволит ему найти свой собственный выход.

-----

Другая больная точка - это данное, что "Все Одиторы Говорят Слишком Много". Инструкция конца 60-х недвусмысленно это утверждает.

Интересно здесь то, что это правда, и все же эта инструкция была написана в такой манере, что должна была полностью разрушить одитинг.

Инструкция представляет это как что-то, что должно быть исправлено. Конечным результатом было то, что одиторы перестали говорить и одитинг перестал происходить. Это было в некоторой степени исправлено в более поздние годы (путем пересмотра улаживания оригинаций в ТУ4), но все еще остается проблемной точкой.

Правильное данное в том, что любой одитор, который действительно одитирует преклира, будет говорить слишком много. Поддержание двухсторонней коммуникации важнее. Если одитор говорит слишком мало, никакого одитинга не будет иметь места. Если одитор старается говорить в точности правильное количество, то он иногда будет недотягивать и предавать некоторых своих преклиров, теряя линию коммуникации. Следовательно, он будет говорить слишком много, если он действительно намеревается получать результаты, а не пытаться осчастливить какого-нибудь кейс-суперайзера или отвечать какому-то случайному стандарту. Однако, опять, это предмет того, насколько близко можно к этому приблизиться. Высоко квалифицированный одитор скорее будет говорить всего лишь на волосок больше, чем нужно, а не забалтывать преклира и время от времени высказывать всякие неправильные вещи и этим приводить его в замешательство.

-----

Одним фатальным недостатком было использование бесконечных установок, подготовок, и ремонтов перед тем, как позволить преклиру перейти на новый грейд или уровень ОТ.

Это возникло главным образом как исправление ошибок неправильного определения клира, отнесение всех случаев на НОТ-ы, считать, что все вещи должны быть скорее абсолютами, нежели постепенным увеличением конфронта и осознания, и многих грейдов и процессов, пропущенных в текущей последовательности. Это заставляет КС бояться разрешать что-нибудь начинать, потому что что-то может быть не улажено, и преклир может свалиться ему на голову.

Грейды и уровни быстро работают на увеличение способностей и осознания. Ненужные восстановительные и установочные действия (и позорные ненужные проверки на безопасность) медленно тянут лямку растрачивают время и деньги каждого.

Единственным критерием, который должен учитываться перед тем как приниматься за одно из этих главных шагов, это действительно ли преклир летает (т.е. хорошо одитируется, в высоком тоне, показывает ПС и легко получает осознания, и т.д.).

В некоторых случаях нарушения в листинге или в интервью могут стать препятствием и вам нужно это исправить. В других случаях это не важно. Посмотрите на преклира и вы увидите, есть ли у него свободное внимание, необходимое для прохождения чего-то нового, или его внимание зафиксировано. Это все что вас должно заботить.

Есть много того, что у преклира не в порядке. Вам нужно поднять его конфронт во

многих областях. Но одна область является настоящей причиной, лежащей за всеми его абберациями, и это означает, что вам нельзя становиться фанатичным и пытаться вылечить все в один прием. Продвигайте преклира вперед как можно быстрее, давая ему большую победу в каждой из множества различных важных областей. Когда вы слишком скрупулезны в одной области, начинает возникать пропущенный заряд в других областях, который вы не улаживаете, и в конце концов он выплеснется вам в лицо.

Не обещайте совершенной стабильности или абсолютных решений. Вместо этого обещайте лучше что вы будете продвигать его максимально быстро в направлении роста его сил и способностей.

Что касается проведения НОТов, это более незначительный фактор, влияющий на кейс, и именно они главным образом приносят неприятности, когда их назначают в качестве причины всех проблем, овертов и расстройств преклира. Это просто НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОЧЕМУ. Правильно указать «почему» (причину, лежащую в основе чего-то), никогда действительно не повредит преклиру, даже если это немного нарушает постепенность (вне градиента) и трудно конфронтруется. Но брать что-угодно, на чем есть заряд (а на НОТах обычно бывает некоторый заряд), - это неправильное почему, и скармливать это преклиру - это верный способ ему навредить.

Тем моментом, когда нужно начитать НОТы является момент, когда преклир начинает обращать внимание на сущности и становится заинтересованным в их улаживании. Это нельзя держать в тайне от него. Это нужно узнавать как что-то что будет иногда появляется и у нас есть техника, чтобы справиться с этим, когда это происходит. Между прочим, это можно совершенно спокойно проигнорировать. Просто не позволяйте преклиру начинать сваливать вину за свой кейс на них, потому что это будет его убивать.

Правильным градиентом при проведении НОТов - это сначала провести упражнения ОТ. Это то, что поднимает его восприятие и силу до того уровня, когда он может просто отряхнуться и сбросить эти сущности со своего пути. Вы поднимаете преклира до уровня, когда он пытается отбрасывать (проецировать) энергию и восприятия на расстоянии и другие такого рода вещи, и он замечает, что на его пути есть материал, который взбаламучивает воду и сокращает его силы. Это является действительным следствием деятельности сущностей. Они не очень существенно аберрируют человека (преклир уже был аберрирован еще до инцидента 2, иначе почему бы он гулял тут в теле и позволял мордовать себя всяким мерзким правителям), но они встают на его пути, особенно что касается способностей ОТ.

-----

По сравнению с невнятным бормотание, которое обычно бывает в метафизике, Саентология - точный технический предмет. Но мы допускаем ошибку, приравнивая её к механической технологии, такой как инжиниринг (машиностроение). Это вводит вас в заблуждение и заставляет считать, что все это механика, а это не так.

В строительстве мостов вы просто механически следуете технологии и вот - мост готов.

Но технология Саентологии больше похожа на рисование или игру на пианино. Эти вещи несут в себе большой компонент тэты и если вы просто механически применяете технику, вы не получите желаемого результата. Технология является всего лишь предварительным требованием для реального понимания и способностей, а не конечным результатом.

Саентология перво-наперво, скорее философская, чем инженерная дисциплина. Вам нужно изучать ее и применять как философию. А поскольку это прикладная философия, вам также нужно владеть механическими аспектами технологии, но не потеряться в них и не думать, что они и являются конечным результатом.

-----

Основной проблемой является проблема отношения (позиции). Похоже, что усилия должны быть направлены на защиту технологии и чтобы сделать её правой, тогда как на самом деле вам нужно как одитору делать следующее: создавать и укреплять правоту

преклира, и как кейс0супервайзеру вам нужно создавать и укреплять правоту ваших одиторов.

Если вы подтверждаете (признаете действительным) бытийность, способность знать и ответственность, то вы будете получать больше бытийности, больше способности знать и больше ответственности. С другой стороны, если вы подтверждаете (признаете действительным) процедуру механического запоминания, то вы будете получать больше механического запоминания (и будет требоваться даже еще больше процедур механического запоминания, потому что старых процедур будет недостаточно перед лицом ухудшения бытийности, способности знать, и ответственности).

Несмотря на все это, есть хорошие одиторы, супервайзеры и КС-ы, работающие в ЦС. К нашему стыду, они скорее являются исключением, чем правилом, и они являются предметом для обесценивания как раз за те вещи, которые их возносят выше толпы.