

# LOS FUNDAMENTOS DEL PENSAMIENTO

DE L. RONALD HUBBARD

## ÍNDICE

Las Estadísticas Vitales de Cienciología.

Los Principios Básicos.

Los Estados de la Existencia.

Las Ocho Dinámicas.

El Triángulo ARC.

La Razón del Porqué.

Las Partes del Hombre.

Causar Conocimiento.

Saber y No-Saber.

La Meta de Cienciología.

El Procesamiento en Cienciología.

Procesos Exactos.

Las Metas de Cienciología.

Sobre el Autor.

Glosario

## INTRODUCCIÓN

Aunque *Cienciología: Los Fundamentos del Pensamiento* se publicó inicialmente como resumen de la *Cienciología* para ser traducido del inglés a otras lenguas, el libro, tiene, en sí, un valor incalculable para todo aquel que estudia la mente y la vida, ya sea principiante o avanzado.

El libro contiene mucho material nuevo para los *Cienciólogos* y proporciona una visión condensada, pero amplia, del tema.

Equipado únicamente con este libro, el estudiante de la mente puede comenzar a practicar y realizar milagros aparentes que consisten en cambios en el estado de salud, capacidad e inteligencia la gente.

Nunca antes había existido dicho conocimiento, ni el Hombre había tenido la oportunidad de lograr los resultados que se pueden obtener por medio del estudio de este volumen.

Entrega este libro a un hombre o una mujer con problemas, a un hombre o una mujer inquietos, o un hombre o una mujer cuyos allegados anhelan una vida mejor, y si ese hombre o esa mujer estudian cuidadosamente el libro y lo aplican, se producirá en ellos un cambio hacia una vida mejor.

Este libro es un breve resumen de los resultados de 50.000 años de pensamiento humano. El material que lo integra ha sido investigado y reunido por Ronald Hubbard durante 25 años de estudio. Coloca a las humanidades, que se encontraban muy por debajo de las "ciencias exactas", en un nivel de igualdad, si no que de superioridad, con respecto a la física, la química y las matemáticas.

Lo que miles de universidades y fundaciones han tratado de lograr a un costo de miles de millones, al fin se logró.

Aquí se establece como funciona la vida y cómo se puede mejorar a hombres, mujeres y niños.

La utilización o el abandono de este material bien podría determinar que el hombre empleara o abandonara la bomba atómica. La *Cienciología* ya está avanzando mucho. Durante este mismo período de la historia, dos de las fuerzas más poderosas que el Hombre ha conocido se han puesto al alcance de su mano: el conocimiento de sí mismo y de los demás por medio de la *Cienciología*, y el medio para destruirse a sí mismo y a los demás por medio de

la fisión atómica. Cuál de las dos fuerzas gane depende en gran medida del empleo que demos a la Cienciología.

Actualmente, la Cienciología se ha difundido por todo el mundo y está representada en todos los continentes de la Tierra. Mientras usted lee estas líneas, este libro se está traduciendo a muchos idiomas y se está distribuyendo en países cuyos numerosos millones de habitantes jamás habían tenido contacto con el pensamiento anglo americano.

Ronald Hubbard dice en un artículo:

"La Cienciología y los Cienciólogos no son revolucionarios sino evolucionistas. No aspiran a derribar, si no a mejorar lo que ya tenemos".

"La Cienciología es apolítica. En los momentos en que la hoguera ideológica amenaza con consumirlos a todos, es conveniente olvidar la política y buscar la razón".

"La misión de la Cienciología no es conquistar sino civilizar. Es una guerra contra la estupidez, esa estupidez que nos está arrastrando hacia la Última de Todas las Guerras".

"Para un Cienciólogo, la verdadera barbarie que existe en la Tierra es la estupidez. Sólo en la oscuridad de la ignorancia pueden germinar los conflictos irracionales entre ideologías.

"Para un Cienciólogo, el gobierno cae en el campo de la razón, y todos los problemas del gobierno se pueden resolver mediante la razón".

"Tal vez en el pasado podía uno darse el lujo de explotar la ignorancia para obtener provecho. Tal vez en el pasado el estudio de la mente y la razón era tema para una tarde de verano. Tal vez en ese ayer alguno de nosotros podía permitirse ser irresponsable y odiar".

"Pero eso fue el pasado. Actualmente, el explotar la ignorancia, el tener una actitud despectiva ante el conocimiento existente, el negarse a asumir el papel que nos corresponde como miembros responsables de la especie humana, puede ser castigado por el horroroso estallido de las bombas H lanzadas por hombres cuya inteligencia y capacidad como gobernantes no fueron suficientes para encontrar una mejor solución. La gente ignorante elige gobernantes ignorantes y son únicamente éstos los que pueden conducir a la

guerra. Esta vez nos pueden llevar a una guerra que sólo provocará silencio la tierra para siempre".

"Cuando nuestros allegados, sus hogares, sus hijos, sus posesiones y todo su futuro yazcan moribundos en una calle radioactiva, no tendremos tiempo para lamentarnos por no haber trabajado más o por habernos dejado convencer fácilmente de abandonar nuestra causa. También los ejemplares de este libro que no se destruyeron yacerán allí".

"Algunos dicen que no temen a la muerte hasta que llega la noche en la que han de morir; entonces dicen otra cosa".

"Los que atacan este trabajo debido a una desorientación ideológica o cobardía antisocial, están atacando el corazón del Hombre, ya que el Hombre lleva mucho tiempo buscando el camino de la razón, y la Cienciología lo puede conducir hasta él".

"A la tierra no le queda mucho tiempo; debemos trabajar".

"El criminal es ignorante y estúpido. A la ignorancia y a la estupidez se les puede considerar criminales".

"Se debe lograr que el hombre deje a un lado sus odios escuche. Sí es posible liberarse de la ignorancia y quizás ése sea el Reino de los Cielos".

"No le queda mucho a la tierra para que este conocimiento se difunda. Pero ésta es la solución a nuestra barbarie, por cuya causa podemos perderlo todo. La Cienciología funciona. Absolutamente todos nosotros debemos trabajar, no para llevar al Hombre hacia libertades imposibles, sino para civilizarlo lo suficiente para que llegue a merecer la libertad".

"Ya es hora de que el Hombre madure. Ése es nuestro propósito, ya que sólo habrá llanto en la noche en que la ignorancia, el sectarismo, el odio y la explotación tengan a su servicio el arma más terrible de todas, la última de las armas: la bomba H".

"No cambie la religión y la ideología política de nadie; no perturbe la soberanía de las naciones. En lugar de eso, por primera vez, dentro de cualquier marco político, enseñé al Hombre a emplear lo que tiene y lo que sabe para la creación de una verdadera civilización sobre la Tierra".

"Ése es nuestro trabajo".

Esperamos que encuentre este libro de utilidad en su vida privada de sus ocupaciones. Esperamos que, al colocarlo en sus manos, usted y muchos otros puedan llevar vidas mejores.

LOS EDITORES

## LAS ESTADÍSTICAS VITALES DE CIENCIOLOGÍA

¿Qué es la Cienciología?

La Cienciología es la parte de la psicología que se ocupa de la capacidad humana. Se derivó de la DIANÉTICA, la cual es una continuación de la antigua psicología tradicional de hace 400 años. La psicología normal y más aceptable que inició Santo Tomás de Aquino y que ampliaron muchos autores posteriores, se vio gravemente interrumpida en 1839 por un tal Profesor Wund, un marxista de la Universidad de Leipzig, en Alemania. Éste hombre concebía al ser humano como un animal sin alma, y fundamentó toda su obra en el principio de que no existe la "psique" (palabra griega que significa "espíritu").

Así pues, la psicología, el estudio del espíritu, se encontró en la situación peculiar de convertirse en "el estudio del espíritu que negaba el espíritu". Durante las décadas siguientes, la "psicología Wundtiana" se enseñó ampliamente por todo el mundo. Se enseñaba que el Hombre es un animal y que no podía mejorar; además, se establecía que la inteligencia no cambiaba nunca. La psicología Wundtiana se convirtió en norma, principalmente debido a la indiferencia o a la ignorancia de las personas que dirigía las universidades.

En realidad, la Cienciología es, en el más estricto sentido de la palabra, una psicología básica. Puede cambiar la conducta y la inteligencia y, de hecho, lo hace, y puede ayudar a la gente a comprender la vida. A diferencia de la wundtiana, no tiene miras políticas. La Cienciología no enseña materialismo dialéctico bajo el título de "psicología".

El término de CIENCIOLOGÍA se deriva de la palabra latina SCIO (conocimiento en el más amplio sentido de la palabra) y de la palabra griega LOGOS (estudio de).

La Cienciología empleada por personas con mucho o poco entrenamiento, mejora su salud, la inteligencia, la capacidad, la conducta, la habilidad y el aspecto de las personas.

Es una ciencia precisa y exacta diseñada para una era de ciencias exactas.

El AUDITOR (un profesional de la Cienciología, la aplica a individuos o grupos pequeños o grandes de personas. El Auditor hace que estas personas,

voluntariamente, realicen ciertos ejercicios (procesos) que traen consigo cambios favorables en la inteligencia, la conducta y la capacidad general. También la utilizan los hombres de negocios y los funcionarios del gobierno para solucionar problemas y para lograr una mejor organización.

Asimismo, la utilizan las personas en general, para ordenar mejor sus vidas.

¿Cómo se aplica la Cienciología?

El Auditor (persona que escucha y guía) la aplica como un conjunto de procesos a individuos o grupos, ya sean grandes o pequeños. La Cienciología se utiliza también como materia educativa. Se ha visto que las personas procesadas en Cienciología se pueden liberar de sus angustias principales y que se vuelven más inteligentes, lúcidas y competentes. PERO si únicamente se procesan, conservan una tendencia a abrumarse o a sobresaltarse y aunque su inteligencia y su capacidad mejoran, continúan oprimidas por su desconocimiento de la vida. Por eso es preferible enseñar Y procesar (auditar, entrenar), a una persona en lugar de sólo procesarla. En otras palabras, la mejor aplicación de la Cienciología se logra a través del procesamiento y del entrenamiento. De este modo, no hay desequilibrio. Es interesante observar que basta con estudiar Cienciología para experimentar una cierta mejoría en la inteligencia, la conducta y la capacidad. Se ha probado que su estudio es por sí mismo terapéutico.

Como se ha indicado, también los jefes de empresas y oficinas gubernamentales utilizan la Cienciología para establecer o mejorar una organización.

Es usada también por un individuo en su hogar o en su trabajo para mejorar su vida.

¿Es válida la Cienciología?

Decenas de miles de historias de casos (expedientes de personas que han sido procesadas, testimonios individuales) todas ellas testifican (atestiguada delante de oficiales públicos) están en posición de las organizaciones de Cienciología. Ningún otro campo en el mundo, excepto la física y la química posee tal evidencia. La Cienciología en manos de un experto (Auditor) puede devolverle el individuo la capacidad para manejar todos y cada uno de sus problemas. La Cienciología se emplea en algunas de las más importantes empresas o sociedades comerciales del mundo. Se ha demostrado que es

válida, y es el único sistema, totalmente comprobado, que mejora las relaciones humanas, la inteligencia y la personalidad. Y es el único sistema que lo logra efectivamente.

¿Donde se puede obtener más información sobre la Cienciología?

La sede mundial de la Cienciología es el Colegio de Cienciología Hubbard, Sain Hill Manor, East Grinstead, Sussex, Inglaterra. Además existen Organizaciones de Cienciología prácticamente en todos los continentes de la Tierra. Los practicantes de Cienciología reciben diplomas de estas organizaciones. Los diplomas se otorgan únicamente después de un entrenamiento muy estricto. Una persona entrenada en los procedimientos de la Cienciología obtiene un diploma de estas Organizaciones. Al final de este libro figura una lista de estas Organizaciones.

Estas oficinas y estas personas pueden darle más información sobre Cienciología.

Asimismo, se han publicado muchos libros en inglés sobre Dianética y Cienciología así como en otros idiomas sobre temas de Dianética y Cienciología. La Casa Editora que publicó este libro tiene otros libros en su idioma.

¿Puede una persona sin muchos estudios utilizar la Cienciología?

Un enorme número de personas que no tiene más cultura humanística que la de los libros de texto, practica diariamente la Cienciología. Se ha estructurado para que la pueda utilizar cualquier persona, además de los practicantes entrenados. Una persona puede estudiar por sí misma los textos de Cienciología y puede aplicar sus principios para ayudar a sus semejantes.

¿Qué aplicaciones especiales tiene la Cienciología?

La Cienciología logra en la gente lo que nunca antes se había logrado. Restaura la capacidad de las personas para manejar condiciones que una vez se consideraron irremediables. Incrementa su inteligencia. Aumenta su capacidad y mejora su conducta. Además, proporciona una mejor comprensión de la vida.

¿Quién inventó la Cienciología?

La Cienciología descubrió, no se inventó. Fue organizada por Ronald Hubbard, norteamericano, poseedor de numerosos títulos académicos, y



persona altamente calificada por sus estudios. Antes de iniciar sus estudios sobre la mente, Hubbard estudió Física Nuclear en la Universidad George Washington, en Washington, D. C. Esto explica la precisión matemática de la Cienciología. Ronald Hubbard ha recibido muchas distinciones por su trabajo en el campo de la mente. Ha contado con la colaboración de una de las agrupaciones más numerosas del mundo, numéricamente hablando, en el campo de la mente: Las Organizaciones de Dianética y Cienciología. Las Organizaciones de Cienciología tienen más miembros que todas las demás organizaciones de salud mental juntas.

NOTA DEL EDITOR

## CAPÍTULO 2

### LOS PRINCIPIOS BASICOS

A igual que la ingeniería, la Cienciología tiene ciertos principios básicos que son necesarios para la plena comprensión del tema. No basta con saber cómo procesar a la gente en Cienciología. Para ser eficiente, uno debe conocer también los principios básicos. La Cienciología es muy exacta. Hasta ahora, las Humanidades han estado llenas de opiniones. La Cienciología está llena de hechos que funcionan.

Al estudiar Cienciología, uno debe examinar rápidamente sus principios básicos hasta encontrar uno con el que pueda estar de acuerdo. Una vez encuentre UNA COSA (un hecho) con la que está de acuerdo, uno debe volver a hacer un repaso y encontrar otra. Esto se debe seguir haciendo hasta adquirir cierta simpatía hacia el tema. Una vez logrado esto, y sólo después de haberlo logrado, uno debe proceder a estudiar todos los principios básicos.

Nadie trata aquí de ser autoritario (dogmático) ni de dificultar el tema.

Tal vez le hayan enseñado que es muy difícil comprender la mente (el pensamiento, el cerebro).

Pues bien, el primer principio de la Cienciología es:

"Sí es posible comprender la mente, el espíritu y la Vida".

#### *El Ciclo de Acción*

La idea más fundamental de la Cienciología es lo que llamamos el CICLO DE ACCION. CICLO = un lapso de tiempo con un principio y un fin = una parte de la totalidad del tiempo con un principio y un fin = en el tiempo infinito se pueden situar períodos que sí tienen un principio y un fin, en lo que se refiere a la acción.

ACCION = moción o movimiento = un acto = una consideración de que ha ocurrido un movimiento.

En libros muy antiguos se dice que del caos venía el nacimiento, del nacimiento, el crecimiento; cuando se alcanzaba el crecimiento, había una decadencia gradual; la decadencia conducía a la muerte. Después de la muerte sobrevinía el caos.

La Cienciología expresa esto más brevemente. EL CICLO DE ACCION TIENE LA SIGUIENTE APARIENCIA: CREAR, después SOBREVIVIR, luego DESTRUIR. Es decir, Creación, Supervivencia y Destrucción. Lo primero es la Creación, ésta es seguida por la Supervivencia, y ésta, a su vez, por la Destrucción.

APARIENCIA = lo que parece ser, a diferencia de lo que realmente Es.

Este ciclo es solamente una APARIENCIA. Es lo que vemos, lo que percibimos, lo que creemos. CONSIDERAMOS (pensamos, creemos, suponemos, postulamos) que es así, y por ello lo vemos así.

Un niño nace, crece, llega a la madurez, envejece y muere. En Cienciología podemos ver que ninguno de estos pasos es necesario. Los consideramos necesarios, y por ello son "verdaderos". Un hombre puede envejecer rápida o lentamente. Envejece en la medida en que considera que está envejeciendo. Debido a que todos tienen el ACUERDO de que así son las cosas, así son. El ciclo no es VERDADERO. Es sólo APARENTE. Es APARENTE porque creemos que lo percibimos. ES APARENTE porque ESTAMOS DE ACUERDO en que debe ser así.

La comprobación de este principio es la siguiente: utilizando el CICLO DE ACCION, ¿podemos mejorar a alguien o hacerlo más inteligente? Miles de pruebas han demostrado que utilizar y creer en el C IC LO DE ACCION no han mejorado ni han hecho más inteligente a nadie. Por lo tanto, a pesar de que así lo percibimos, debe haber algo erróneo en él. La mujer que, al envejecer desea verse más joven, está protestando contra este CICLO DE ACCION; siente que hay algo erróneo en él y, en efecto, lo hay. Debemos encontrar cuál es el ciclo VERDADERO antes de poder mejorar a la gente.

VERDADERO = lo que es realmente cierto = lo que existe a pesar de todas las apariencias = Eso que subyace debajo de lo que las cosas parecen ser = lo que realmente son las cosas.

EL CICLO DE ACCION VERDADERO es el siguiente: CREAR; crear-crear-crear; crear-contracrear: no crear; la nada.

CREAR = hacer, fabricar, construir, postular, provocar la existencia de = CREAR .

Crear-crear-crear = crear nuevamente y de manera continuada un momento tras otro = SUPERVIVENCIA.

Crear-contracrear = crear algo en contra de una creación = crear una cosa y luego crear algo en contra de ella = DESTRUIR.

No crear = ausencia de toda creación = ausencia de actividad creativa.

Por lo tanto un VERDADERO ciclo de acción consta de varias actividades, pero todas y cada una de ellas son creativas. El ciclo de acción contiene una APARIENCIA de SUPERVIVENCIA, pero en realidad sólo es una creación continua. El ciclo de acción APARENTE contiene DESTRUCCION, pero el VERDADERO ciclo de acción nos explica lo que es la destrucción. LA DESTRUCCION es una de estas DOS actividades:

DESTRUCCION es (en términos de acción) la creación de algo en contra de una creación anterior. Por ejemplo, vemos un muro en pie. Para ser aparente, es necesario que el muro se cree constantemente. El acto de "destrucción" consiste en ejercer contra el muro otra creación: la acción o actividad de derrumbarlo. Tanto el muro que está allí, como la acción de derrumbarlo, son acciones "creativas". Pero debido a que posiblemente nos desagrada que el muro sea derrumbado, censuramos (despreciamos) la creatividad que implica el derribarlo con la palabra "destrutivo". La REALIDAD nos dice que no existe lo que llamamos destrucción.

Sólo hay creación en contra de otra creación. Existe otro "tipo de destrucción" que consiste en NO MAS CREACION. Al dejar de participar (ser miembro de) en la creación del muro, en teoría, el muro deja de existir para uno. Esto es cierto en la práctica de Cienciología.

REALIDAD es lo que las cosas parecen ser. LA REALIDAD ES APARIENCIA. Para hacer algo sobre la realidad debemos investigar y descubrir qué hay debajo de la APARIENCIA ¿De qué está formada la REALIDAD (de qué está compuesta)? Nosotros VEMOS una APARIENCIA DEL CICLO DE ACCION EN CREAR.SOBREVIVIR-DESTRUIR. Siendo que básicamente, el CICLO DE ACCION no contiene nada más que C REAC ION.

Si uno deja de hacer algo por completo, y ya no participa en su producción, deja de existir para uno. Si uno deja de crear, surge la nada. Cuando uno crea algo o contempla algo que ha sido creado, ello se sigue creando. Aún si uno crea algo con la mano izquierda y lo olvida la mano derecha, eso continúa existiendo. En otras palabras, podemos crear algo sin saber que aún lo estamos creando. Entonces tratamos de DESTRUIRLO por medio de una contracreación (una creación en contra de ello). El resultado es un caos creado por dos creaciones opuestas.

SEAMOS PRACTICOS. Una ciencia no es una ciencia a menos que sea práctica. Una teoría no es buena a menos que funcione. La más bella y elegante teoría del mundo no sirve para nada a menos que tenga utilidad o que funcione.

¿ES UTIL ESTA TEORIA DEL CICLO DE ACCION?

Sí lo es. Mientras pensemos que debemos hacer uso de la fuerza para destruir, mientras pensemos en términos de destrucción, obtendremos caos.

Existe la CREACION CON CONCIENCIA DE QUE UNO ESTA CREANDO, y la CREACION SIN CONCIENCIA DE QUE UNO ESTA CREANDO. Cuando conducimos un coche, hacemos muchas cosas (realizamos muchos actos) sin estar CONSCIENTES DE ellos; a estos actos los llamamos ACCIONES AUTOMATICAS, uno hace algo sin tener conciencia de que lo está haciendo. Uno empieza a crear algo; después, todavía estando en actividad, desvía su pensamiento más allá de su propio alcance, y la creación continúa llevándose a cabo.

CREAR ALGO SABIENDOLO es siempre la primera condición. Después, uno puede proponerse CREAR SIN TENER CONCIENCIA DE ELLO. Todo lo que hacemos, sabiéndolo o no, lo hacemos aquí y ahora, en este instante, en tiempo presente. UNO INICIO UNA CREACION en algún momento del PASADO, TENIENDO CONCIENCIA DE ELLA. Pero la Creación se está llevando a cabo en tiempo presente.

Para detener cualquier creación, sólo es necesario establecer que en algún momento uno la creó, localizar ese pensamiento y hacerlo consciente de nuevo, O BIEN, UNO PUEDE SIMPLEMENTE CREAR, NUEVA Y CONSCIENTEMENTE, LO QUE UNO ESTA CREANDO

INCONSCIENTEMENTE. En ambos casos la creación cesa. La FORMA ERRONEA de detener cualquier creación es iniciar una nueva creación en contra de la creación anterior, ya que sólo provocará confusión y caos.

EJEMPLO: Un hombre tiene una pierna enferma y trata de "curarse". Lo que pretende es crear una pierna sana. Visita a los médicos y desea que lo curen. El tratamiento es difícil y, por lo general, no muy exitoso en el caso de una pierna seriamente lesionada. ALGO está creando una pierna enferma y, en contra de ello, la persona está creando una pierna sana. El resultado es confusión y una pierna enferma. PERO UNA TERCERA creación está presente. Inicialmente, algo estaba creando una pierna sana. Después, una contracreación (tal como un accidente en la pierna) contrarecreó una pierna enferma. Ahora, la persona está tratando de contrarecrear de nuevo una pierna sana. El resultado de esto es que se suprime la PIERNA SANA ORIGINAL, ya que ÉSA ES LA CREACION QUE LA PERSONA ESTA MANEJANDO Y PONIENDO EN PELIGRO EN SU ESFUERZO POR CURARSE. La persona quiere tener una pierna sana. Su problema es la contracreación de una pierna enferma, y la prueba de ello se basa en hechos: se debe hacer que la persona cree (mediante un determinado proceso de Cienciología), piernas enfermas hasta que se elimine la contracreación de piernas enfermas y REAPAREZCA LA CREACION ORIGINAL DE UNA PIERNA SANA. Esto sólo puede fallar cuando no existe la creación original de una pierna sana, o cuando dicha creación ha desaparecido.

EJEMPLO: Un hombre tiene un trabajo y se dedica a él. Podemos decir que crea-crea-crea su trabajo a través de los días, las semanas y los años. Mientras crea su trabajo, el trabajo existe. Un día se CONFIA demasiado y ya no lo sigue creando. El trabajo deja de existir y se queda sin trabajo. La APARIENCIA es que se volvió holgazán y lo despidieron. La VERDAD es que ya no siguió creándolo y por ello dejó de tenerlo.

EJEMPLO: Un hombre depende de su mujer para que le mantenga su casa en buen estado. Un día se queda sin mujer y ya no puede mantener su casa en buen estado, A PESAR DE QUE ANTES DE CASARSE CON ELLA SI PODIA HACERLO.

EJEMPLO: Un hombre es racional. Se le ocurre la idea (crea la idea) de que sería mejor estar loco. Empieza a volverse loco (ha creado la idea), y luego hace innumerables esfuerzos a fin de seguir siendo racional. Previamente él ya

estaba creando la condición de racionalidad. Contracreó la locura. Luego contracreó racionalidad en contra de la locura.

Se puede considerar en esta obra que al hablar de creación, estamos excluyendo a Dios. Estamos considerando aquí sólo aquéllas cosas que el Hombre, o el Hombre como espíritu, puede crear, elaborar o pensar. La cuestión de QUIEN o QUE realiza la creación, no invalida el ciclo. El tema de esta obra es la mente, no es Ser Supremo.

El MENTIR es el nivel más bajo de creatividad.

Existen muchas pruebas de estos principios en Cienciología. Estas pruebas están clasificadas bajo el título de PROCESAMIENTOS.

## CAPÍTULO 3

### LOS ESTADOS DE LA EXISTENCIA

Existen tres estados (circunstancias, cualidades) de la existencia (apariencia, realidad, vida).

Estos tres estados abarcan (constituyen, forman) la vida.

Ellos son: SER, HACER Y TENER.

EL ESTADO DE SER se define como la adopción de una categoría de identidad. Podríamos decir que es el papel que uno desempeña en un juego, un ejemplo de estado de ser podría ser el propio nombre. Otro ejemplo sería la profesión, otro sería las características físicas propias. Cada uno de estos o todos ellos pueden llamarse el propio estado o capacidad de ser (Beingness).

El estado o capacidad de ser es adoptado por uno mismo, se le es dado a uno, o es obtenido; por ejemplo, al jugar un juego, cada jugador tiene su propio estado de ser.

EL SEGUNDO ESTADO DE LA EXISTENCIA ES HACER (Doingness). Por hacer entendemos acción, función, realización, logro de metas, cumplimiento de propósitos o cualquier cambio de posición en el espacio.

EL TERCERO ES EL ESTADO DE TENER (Havingness). Por estado o capacidad de tener se entiende poseer, ser propietario de; ser capaz de dirigir, situar o hacerse cargo de objetos, energías o espacios.

La definición primordial de tener es: ser capaz de tocar, penetrar o gobernar la disposición de algo.

El juego de la vida exige que uno adopte una identidad a fin de llevar a cabo una actividad en la dirección de tener.

Estos tres estados relacionados con la vida están enunciados en orden de importancia. La capacidad de ser es más importante que la capacidad de hacer.

La capacidad de hacer es más importante que la capacidad de tener. La mayoría de las personas están tan confundidas respecto a estos tres estados que piensan que el orden de existencia es al revés. Al aclarar el concepto de



posesión o estado de tener, se puede proceder a comprender el estado de hacer o de actividad en general y una vez logrado esto, se comprende el estado de ser o identidad.

Para tener una existencia próspera, es esencial que se aclaren y entiendan cada uno de estos tres estados. La capacidad de adoptar o de permitir ser es, probablemente, la virtud humana más elevada. Es mucho más importante ser capaz de permitir que otras personas sean, que ser capaz uno mismo de ser.

### *Estado de Ser = Identidad*

Si se le pregunta a un Auditor cómo funciona esto en el procesamiento, responderá que cada uno de estos estados tiene una manifestación específica. En la auditoración, el Estado de Ser se manifiesta como Identidad. Para mejorar el Estado de Ser y el permitir ser, el Auditor remedia esto mediante el procesamiento de la escasez de identidades del Preaclarado. A menudo el preaclarado se encuentra en diversas valencias, la de su padre, la de su madre, la de su cónyuge, o la de cualquiera de todas las miles de personas posibles. No es capaz (eso piensa) de lograr u obtener suficiente identidad o una identidad propia. Disminuye o critica las identidades de los demás (fracasa en permitirles ser).

El mismo no puede obtener suficiente identidad como para sentir que la tiene. La identidad es tan escasa que le resulta demasiado valiosa. Piensa que nadie debe tenerla. Convivir con una persona así es una experiencia muy desagradable, puesto que no reconoce nuestra identidad-no nos permite ser.

El "remedio" para esto es elemental. Supongamos que un sujeto se encuentra en la valencia (identidad) de su padre, la cual adoptó al darse cuenta que su madre no le prestaba atención. Observando que el padre obtenía algo de atención por parte de ella, él tomó la identidad de su padre. Sin embargo, supongamos que no quería a su padre. El Auditor se encontrará con que el sujeto se odia a sí mismo. "Si mismo" es, en realidad, el padre.

Un Auditor inteligente (ver la sección sobre procesamientos) observaría que, cuando el sujeto está en la valencia de su padre, lo que busca, en realidad, es atraer la atención de su madre.

El Auditor no informará al preaclarado de este hallazgo. Le pedirá que mienta (la forma más baja de creatividad) acerca de las identidades que podrían atraer la atención de la madre. Después cuando el preaclarado pueda hacerlo, el

auditor lo hará inventar identidades que podrían atraer la atención de la madre.

De pronto, el preclarado dejará de estar en la valencia de su padre. Sin embargo, podrá estar no solamente en la valencia de su padre, sino también en la de su madre, así que se tendría que hacer el mismo proceso respecto a la madre. El Auditor diría: "Miente acerca de las identidades que podrían atraer la atención de tu padre" y luego; "Inventa una", y así, hasta que el preclarado invente muchas identidades y ya no esté en la valencia de su madre.

La resolución de las valencias del padre y de la madre es fundamental, ya que la mayoría de la gente se encuentra "en ellas" o en rebeldía contra ellas.

Pero la gente puede "atorarse" en toda clase de identidades, incluso en las patas de la cama, si los seres humanos fuesen considerados demasiado valiosos para ser utilizados.

La regla es que mientras más "atorada" se encuentre una persona en una valencia o identidad, menos identidades concibe que puedan existir y más difícil piensa que es atraer atención. Por eso la persona puede volverse exhibicionista (hace demasiada ostentación de sí mismo) o dispersa (se oculta sí mismo).

En lo que se refiere a la identidad, el error de la gente consiste en ser demasiado manifiesta o en serlo demasiado poco. El remedio en ambos casos consiste en remediar su escasez de identidades.

### *La Identidad y la Atención*

Como se explicará más adelante, todos "necesitamos" una identidad para jugar el juego, pero principalmente para "atraer la atención".

Un ser mira las cosas. Para equilibrar el flujo de su atención, siente que también debe mirársele a él.

En esa forma se convierte en un ser sediento de atención.

A diferencia de las personas de raza amarilla y marrón, las de raza blanca no suelen creer que puedan atraer la atención de la materia o de los objetos. La mayoría de los miembros de las dos primeras razas mencionadas (y todo es cuestión de consideraciones), cree que las rocas, los árboles, las paredes, etc.,

pueden darles atención. El hombre blanco rara vez lo cree, por lo cual es más propenso a tener cierta ansiedad respecto a la gente. El hombre blanco salva a las personas, evita el hambre, la inundación, la enfermedad y la revolución, ya que las personas, como únicos proveedores de atención, no abundan. El blanco va más allá. Llega a creer que sólo puede atraer la atención de los blancos, y que la atención por parte de gente de las otras razas no vale nada. Por eso las razas amarillas y marrones no son muy progresistas, pero, por lo general, son más sanas. Y la raza blanca es progresista pero más desequilibrada.

Las razas amarilla y marrón no comprenden la preocupación de los blancos por las "malas Circunstancias", puesto que "¿qué importan unos cuantos millones de muertos?". Piensan que hay demasiadas identidades y demasiada atención. El hombre blanco no los puede comprender, ni ellos al blanco.

La Atención y la Identidad constituyen un grupo de dos: la atención crea espacio; la identidad lo cierra.

La Atención es un método para conocer. La falta de Atención es un método para no conocer.

La Identidad es un método para dar a conocer. La falta de identidad es un método para hacer que no se conozca.

### *Valencias*

El estudio de las valencias es verdaderamente fascinante. La valencia se define como "una identidad postiza adoptada inconscientemente". Una Identidad es modificada por las valencias. La gente que no puede ser alguien, puede tratar de ser todos. Las personas que buscan un camino para salir de su escasez de identidad, pueden quedar atoradas en valencias falsas. Las naciones pueden atorarse en las valencias de las naciones que hayan conquistado en la guerra, etc.

Una de las reglas es que la persona adopta la identidad de aquello que atrae atención. Otra regla es que la persona adopta la identidad de aquello que la hace fracasar (ya que la persona le dio su atención, ¿no es así?).

Existe la personalidad básica, es decir, la identidad propia de la persona. Esa personalidad sobresale o se sumerge debido a las valencias a medida que se pierde o se gana en la vida. Hay la posibilidad de desenterrarla.

*Hacer = Efecto*

El hacer se define como la acción de crear un efecto.

Un efecto en creación es acción.

Un Auditor, al procesar a un preclarado, emplea siempre "procesos de efecto" para aumentar la capacidad de hacer".

"¿Qué efecto podría usted crearle a su padre?" es una pregunta típica de un Auditor.

Si un preclarado está atorado debido a unos libros, una máquina, una herramienta o una persona, el Auditor le pedirá que mienta respecto a eso, y después que invente efectos que les pudiera crear. Es posible que al principio el preclarado no sea capaz de pensar en ningún efecto, pero al continuar el proceso se volverá tremendamente imaginativo y aún cruel. Continuando el proceso, el preclarado alcanzará una postura mental más cómoda. Los criminales o los maniáticos son gente que intenta frenéticamente crear un efecto mucho tiempo después de saber que no les es posible hacerlo.

Por lo tanto, no pueden, crear efectos decentes, sino únicamente violentos. Tampoco pueden trabajar.

La desesperación por crear un efecto provoca aberración y conducta irracional, así como también pereza y descuido.

Para crear un efecto, es necesario dominar la atención. Por lo tanto, cuando un individuo concibe que no puede fácilmente atraer atención, trata de crear efectos más fuertes. Crea efectos para atraer atención. Atrae la atención para crear efectos.

Como se verá en el Axioma 10 (más adelante), la creación de un efecto es el propósito más elevado en este universo. Cuando un individuo no puede crear efectos, no tiene propósito. Y eso es lo que sucede en la vida. Tal vez sea bueno ser un jefe o un padre severo e implacable, pero eso crea pereza y

criminalidad. Si uno no puede permitir que se cree un efecto sobre uno (y alguien lo sabe) habrá consecuencias muy definidas y perjudiciales.

Si se piensa que sólo se crea un efecto mínimo sobre las personas inconscientes o muertas, éstas, como sucede en los hospitales o en China, se convierten en objetos de una gran actividad aberrada.

"¿Qué efecto podría usted crearle a una persona inconsciente (o muerta)?" es una pregunta que, repetida una y otra vez por el Auditor, lleva a resultados sorprendentes.

El artista deja de trabajar cuando piensa que ya no puede crear un efecto.

Una persona realmente muere al dejar de ser capaz de crear un efecto.

PERO la seguridad depende, a menudo, de la capacidad para *no* crear un efecto.

Todo el campo de la supervivencia está relacionado con el no recibir efectos. Evidentemente, las cosas sobre las que no se puede crear ningún efecto, sobreviven.

Si un individuo está ansioso respecto a la supervivencia (algo tonto, ya que no se puede hacer otra cosa más que sobrevivir), se volverá ansioso por rodearse de cosas que resistan todo efecto. Pero como la única ansiedad que uno tiene se refiere a la supervivencia de una valencia o identidad, remediando la escasez de éstas, se puede resolver el asunto.

Otro Ciclo de Acción que contiene también la categoría de efectos es: INICIAR, CAMBIAR y PARAR. Ésta es la definición de control.

### *Estado de Tener*

Así como para jugar un juego debe haber un campo de juego (ver Capítulo Doce), también debe existir el estado o capacidad de tener. Uno debe ser capaz de poseer.

En la vida hay millones de métodos de posesión. Se pasa por alto el más obvio de ellos: si uno puede ver algo, lo puede tener, si piensa que puede tenerlo.

Uno puede vivir en la medida en que puede tener. El poseer no consiste en marcar con etiqueta o en apartar algo. Tener es poseer la capacidad de ver, tocar u ocupar.

Uno pierde en la medida en que se le prohíbe tener.

Pero para jugar u juego uno debe ser capaz de creer que no puede tener.

### *El Efecto y el Tener*

El Efecto y el Tener forman una pareja, al igual que la Atención y la Identidad.

Un efecto debe producirse sobre o contra algo. Lo mismo sucede con la capacidad de tener. Si nuestra atención nunca encuentra nada, no siempre resulta satisfactorio. Por lo tanto, uno desea objetos.

El Efecto crea distancia. El Tener reduce la distancia.

### *Los problemas*

El Hombre, o cualquier forma de vida de este universo, parecen amar los problemas. Un problema es más importante que la libertad. Los problemas mantienen el interés.

Cuando un individuo tiene un problema muy grande y no puede resolverlo, lo que le pasa, en realidad, es que tiene muy pocos problemas. Necesita más.

La locura entre los ociosos se debe a la escasez de problemas.

Un problema se puede definir como dos o más propósitos en oposición, o bien como una intención en contra de otra intención.

De los estados de la existencia ya mencionados pueden surgir muchos problemas complejos.

Si una persona tuviese toda la atención del mundo, sería infeliz. Si tuviera todas las identidades posibles, seguiría siendo infeliz. Si pudiera volar la Tierra o crear cualquier otro efecto enorme que quisiera, sin limitación alguna, se sentiría miserable (demente). Si pudiera poseer todo en todas partes, su desánimo lo llevaría a la apatía. Al menos así parece ser. De acuerdo con las

deducciones y resultados de la Cienciología, todos estos estados de la existencia se encuentran subordinados a la necesidad de tener problemas.

Por lo tanto, se puede mejorar a una persona haciendo que mienta acerca de los problemas, o que invente problemas de la misma magnitud de los que tiene, o cerca de las valencias en las que se encuentra, o inventando datos de la misma o distinta magnitud a aquellos en lo que está atorada.

Probablemente, los problemas sean el antídoto de la inconsciencia. Evidentemente sí son el antídoto del aburrimiento.

Al estructurar los problemas de la vida, el individuo toma en cuenta los estados de la existencia: Ser, Hacer y Tener, así como su inseparable compañera en todos los casos: la Atención.

## CAPITULO 4

### LAS OCHO DINAMICAS

A examinar la confusión que es la vida o la existencia para la mayoría de la gente, podemos descubrir ocho divisiones principales, a cada una de las cuales se aplican los estados o las condiciones de la existencia. Cada división contiene un ciclo de acción.

Se puede decir que existen ocho impulsos en la vida.

Los llamamos DINAMICAS. Son motivos o motivaciones y les llamamos las OCHO DINAMICAS.

No hay ninguna suposición o afirmación aquí respecto a que una de estas ocho dinámicas sea más importante que las demás. Aunque existen categorías (divisiones) en el amplio juego de la vida, no deben ser necesariamente iguales entre sí. Se irá encontrando entre los individuos, que cada persona le da más importancia a alguna de las dinámicas más que las otras, o bien, le da más importancia a una combinación de dinámicas por considerarla más importante que otras combinaciones.

Se establecen estas subdivisiones con el propósito de aumentar la comprensión de la vida (describiéndola en compartimentos). De esta manera, podemos inspeccionar cada compartimento separadamente así como su relación con los demás compartimentos de la vida. Para armar un rompecabezas, es necesario, primero, seleccionar las piezas de color o forma similar y colocarlas en grupos. Para estudiar un tema, es necesario proceder en forma ordenada. Para favorecer este orden, es necesario adoptar, para el logro de nuestros propósitos, estos ocho compartimentos arbitrarios de la vida.

LA PRIMERA DINAMICA - es el impulso hacia la existencia de uno mismo. Tenemos aquí la individualidad expresada plenamente. La llamamos la DINAMICA DE UNO MISMO.

LA SEGUNDA DINAMICA - es el impulso hacia la existencia a través de la actividad sexual. Esta dinámica, en realidad, tiene dos divisiones: la Segunda Dinámica (a) es el acto sexual en sí, y la Segunda Dinámica (b) es la unidad familiar, incluyendo la crianza de los niños. La llamamos la DINAMICA DEL SEXO.

LA TERCERA DINAMICA - es el impulso hacia la existencia a través de un grupo de individuos. Cualquier grupo o parte de una especie completa se puede considerar como parte de la Tercera Dinámica. La escuela, la sociedad, la ciudad, la nación, son ejemplos de Tercera Dinámica. Cada una de ellas es una Tercera Dinámica. La llamamos la DINAMICA DE GRUPO.

LA CUARTA DINAMICA - es el impulso hacia la existencia a través de la humanidad. Siendo que la raza blanca es una Tercera Dinámica, la Cuarta Dinámica abarca todas las razas. La llamamos la DINAMICA DE LA HUMANIDAD.

LA QUINTA DINAMICA - es el impulso hacia la existencia a través del reino animal, incluyendo todas las cosas vivientes, ya sean vegetales o animales. Los peces del mar, los animales del campo o del bosque, la hierba, los árboles, las flores, o cualquier cosa directa e íntimamente motivada por la vida. La llamamos la DINAMICA ANIMAL.

LA SEXTA DINAMICA - es el impulso hacia la existencia a través del universo físico. El universo físico se compone de materia, energía, espacio y tiempo. En Cienciología, de la primera letra de cada una de estas palabras, derivamos la palabra MEST. La llamamos la DINAMICA DEL UNIVERSO.



LA SEPTIMA DINAMICA - es el impulso hacia la supervivencia a través de espíritus o como un espíritu. Cualquier cosa espiritual, con o sin identidad, cae en la Séptima Dinámica. La llamamos la DINAMICA ESPIRITUAL.

LA OCTAVA DINAMICA - es el impulso hacia la existencia a través del infinito; también se le llama el Ser Supremo. Advertimos que la Ciencia de la Cienciología no se inmiscuye en la Dinámica del Ser Supremo. La llamamos la Octava Dinámica porque el símbolo del Infinito, colocado verticalmente, forma el número "8". La llamamos la DINAMICA DEL INFINITO o DE DIOS.

En Cienciología, generalmente nos referimos a las Dinámicas por número.

Dianética, la Ciencia precursora, abarca de la Dinámica Uno a la Dinámica Cuatro. La Cienciología abarca de la Dinámica Uno a la Dinámica Siete. Es terreno conocido, demostrado y clasificado científicamente.

La dificultad para expresar las definiciones exactas de estas Dinámicas, es únicamente verbal. Originalmente, las Dinámicas se definían como "el impulso hacia la supervivencia a través de ---". A medida que se fue desarrollando la ciencia, se hizo evidente que la supervivencia no era más que una apariencia y que constituía sólo una faceta de la existencia. Tanto el Ciclo de Acción como los tres estados o condiciones de la existencia se encuentran en cada Dinámica.

Una manifestación adicional de estas Dinámicas es que se pueden representar por medio de una serie de círculos concéntricos, en donde la primera Dinámica sería el primer círculo central y cada Dinámica siguiente, el siguiente círculo exterior. La idea de espacio entre ellas se relaciona con estas Dinámicas.

La característica básica del individuo incluye su capacidad para expandirse hacia las demás Dinámicas; pero sólo después de abarcar la Séptima Dinámica en su totalidad descubrirá la Primera Dinámica verdadera.

Como ejemplo del empleo de estas Dinámicas, nos damos cuenta de que un niño, al nacer, no percibe más allá de la Primera Dinámica; pero a medida que crece y se amplía su participación, se verá que abarcará otras dinámicas. Como ejemplo adicional, vemos que una persona incapaz de operar en la Tercera Dinámica es incapaz de formar parte de un equipo o de una existencia social.

Como comentario adicional sobre las Ocho Dinámicas, con el propósito de orientar, diremos que ninguna de las Dinámicas, desde la Uno hasta la Siete, es más importante que ninguna otra. Aunque las Dinámicas no son de igual importancia entre sí, la capacidad de un individuo para asumir el Ser, Hacer y Tener de cada Dinámica, es un índice de su habilidad para vivir.

Las Ocho Dinámicas se emplean constantemente en Cienciología y se deben comprender plenamente como parte del lenguaje de la Cienciología. Las capacidades y deficiencias de un individuo se pueden comprender observando su participación en las diferentes dinámicas.

## CAPITULO 5

### EL TRIANGULO A-R.C

Existe un triángulo de considerable importancia en Cienciología cuya comprensión conduce a un mayor entendimiento de la vida y a una mejor capacidad para utilizarla.

El triángulo A-R-C es la piedra angular de las relaciones en la vida. Este triángulo es el común denominador de todas las actividades vitales. Al primer vértice del triángulo se le llama Afinidad. La definición básica de Afinidad es la consideración de distancia, ya sea buena o mala. La función primordial de la Afinidad total es la capacidad para ocupar el mismo espacio de alguna otra cosa.

La palabra "afinidad" se emplea para significar amor, agrado o cualquier otra actitud emocional. En Cienciología la afinidad se concibe como algo con muchas facetas. La afinidad es una cualidad variable. La afinidad se emplea como un término que significa "grado de agrado". En la afinidad incluimos los diversos tonos emocionales, desde el más alto hasta el más bajo, entre los que se encuentran la serenidad (el nivel más elevado), el entusiasmo (conforme descendemos a afinidades más bajas), el conservatismo, el aburrimiento, el antagonismo, el enojo, la hostilidad encubierta, el miedo, la aflicción y la apatía. A ésta la llamamos en Cienciología la Escala Tonal. Por debajo de la apatía, la afinidad alcanza grados de solidez tales como los de la materia. La

afinidad está formada, primeramente de pensamiento, luego de emoción (la cual contiene partículas de energía) y después es sólida.

El segundo vértice del triángulo es la realidad. La realidad se puede definir como: "lo que parece ser". La realidad es fundamentalmente acuerdo. En lo que estamos de acuerdo que sea real, es real.

El tercer vértice del triángulo es la Comunicación. En las relaciones humanas, este vértice del triángulo es más importante que los otros dos para la comprensión de la composición de las relaciones humanas en este universo.

La comunicación es el solvente para todas las cosas: disuelve todas las cosas.

La interrelación del triángulo se hace evidente cuando preguntamos: "¿Has tratado de hablar con un hombre enojado?" sin un alto grado de agrado y sin cierta base de acuerdo, no hay comunicación. Sin comunicación y sin cierta base de respuesta emocional no puede haber realidad. Sin cierta base de acuerdo y de comunicación no puede haber afinidad. Por eso le llamamos triángulo a estos tres elementos. Sin dos de los vértices, no puede existir el tercero. Si se desea obtener uno de los vértices se deben incluir los otros dos.

El triángulo es muy grande en el nivel de la serenidad y muy condensado en el nivel de la materia. Por lo tanto, se puede representar una escala de utilidad dibujando un triángulo grande en la parte superior de la escala seguido de triángulos más pequeños, hasta llegar a un punto, en la parte inferior de la escala.

La afinidad, la realidad y la comunicación constituyen la base de la Escala Tonal de Cienciología que permite predecir la conducta humana, según se expone en el libro "La Ciencia de la Supervivencia".

Como se ha hecho notar, el triángulo no es equilátero. La Afinidad y la Realidad son mucho menos importantes que la Comunicación. Podríamos decir que el triángulo comienza con la Comunicación, la cual origina Afinidad y Realidad.

En Cienciología, la definición más antigua de Comunicación es: "Causa-Distancia-Efecto". El manual fundamental de la comunicación es el libro "Dianética 55".

A-R-C equivale a Comprensión.

Si continuamos una comunicación intensa y eficaz con alguna persona, existe cierta base para llegar a un acuerdo. Debe existir cierto agrado por esa persona para que exista la comunicación. Vemos, pues, que el simple hablar y escribir al azar, sin conocimiento de esto no da como resultado necesariamente una comunicación.

Esencialmente, la comunicación es algo que se envía y que se recibe. Previamente deben existir la intención de enviar y la intención de recibir, para que una verdadera comunicación pueda ocurrir. Por lo tanto, se pueden tener situaciones que parecen ser comunicaciones sin serlo realmente.

Al igual que todos los conceptos de la Cienciología, el Triángulo A-R-C es una herramienta o arma muy útil en las relaciones humanas. Por ejemplo, otra de las leyes del Triángulo A-R-C es que, para que una comunicación se reciba, debe tener un nivel de afinidad aproximado al de la persona a quien se dirige.

Conforme las personas descienden en la Escala Tonal, se dificulta más y más el comunicarse con ellas, y las cosas con las que estarían de acuerdo se solidifican más y más. Por lo tanto, se tienen pláticas amistosas en la parte alta de la escala y guerras en la parte baja, en la cual el nivel de afinidad es el odio, la materia sólida es el acuerdo, y la comunicación. . .balas.

## CAPITULO 6

### LA RAZON DEL PORQUE

La vida se puede entender mejor comparándola con un juego. Puesto que estamos fuera de un gran número de juegos, podemos verlos con un punto de vista exterior. Si en vez de estar sumergidos en la vida estuviéramos exteriores a ella, la veríamos muy parecida a los juegos que vemos desde nuestra posición de ventaja presente.

A pesar de la cantidad de sufrimiento, dolor, miseria, aflicción y fatiga que puede existir en la vida, la razón de existir es la misma que la de jugar un juego - interés, competencia, actividad y posesión. La verdad de esta declaración se establece mediante observar los elementos de los juegos y aplicándolos después a la vida misma.

Cuando lo hacemos, encontramos que no falta nada en el panorama de la vida.

Por juego damos a entender la competencia de una persona en contra de otra o de un equipo en contra de otro. Cuando decimos juegos, queremos significar juegos tales como béisbol, polo, ajedrez u otro pasatiempo. Tal vez en algún momento te haya parecido extraño el que los hombres se arriesguen a sufrir lesiones corporales en el campo de juego, tan sólo por "diversión". Igualmente, te pudiera parecer sorprendente y extraño el que la gente siga viviendo o entre al "Juego de la vida" a riesgo de sufrir todas las penalidades, fatigas y sufrimientos, tan sólo por tener algo que hacer. Evidentemente, no existe maldición más grande que el ocio total. Por supuesto, también existe la situación en que la persona continúa jugando un juego en el que ya no está interesada.

Si usted mira alrededor de una habitación y señala las cosas que ya no le interesan, descubrirá algo notable. Al poco tiempo encontrará que no hay nada en la habitación que no le interese. Usted se interesa en todo. Sin embargo, el desinterés es uno de los mecanismos del juego. Para ocultar algo, sólo es necesario hacer que todos se desinteresen del lugar en donde se oculta. El desinterés no se debe a que el interés se haya agotado. El desinterés es algo por sí mismo. Es palpable: existe.

Al estudiar los elementos (factores) de los juegos, nos encontramos en posesión de los elementos de la vida.

La vida es un juego. Un juego está compuesto de libertades, barreras y propósitos. Este es un hecho científico, no una simple suposición.

La libertad existe mezclada con barreras. Una totalidad de barreras, al igual que una totalidad de libertades, son condiciones de no-juego. Ambas son similarmente crueles. Ambas están privadas de propósitos.

Los grandes movimientos revolucionarios fracasan. Prometen libertad sin límite. Ese es el camino hacia el fracaso. Solamente los visionarios estúpidos cantan a la libertad eterna. Únicamente el miedoso y el ignorante hablan de barreras ilimitadas y hacen hincapié en ellas.

Cuando se desequilibra demasiado la proporción entre libertades y barreras se produce la infelicidad.

Está bien tener "libertad de" siempre y cuando exista un lugar en el cual ser libre. Un deseo interminable de tener libertad de, es una trampa perfecta, un miedo hacia todas las cosas.

Las barreras están compuestas de ideas, espacio, energía, masas y tiempo que inhiben (limitan). La libertad absoluta sería una ausencia total de estos elementos - pero también sería una libertad sin pensamiento ni acción, una condición infeliz de completa vaciedad.

El Hombre ansía ser libre cuando está atorado por demasiadas barreras. Pero lanzado a la libertad total, carece de propósitos y se siente desdichado.

Existe libertad entre las barreras. Si las barreras son conocidas y las libertades son conocidas, puede existir la vida, la felicidad y el juego.

Las restricciones de un gobierno o de un trabajo, le dan a un empleado su libertad. Sin restricciones conocidas, un empleado es un esclavo condenado al temor de la incertidumbre en todas sus acciones.

Los ejecutivos en las empresas y en el gobierno pueden errar de tres maneras y con ello provocar el caos en su departamento. Pueden:

1. Pretender dar libertades sin límites;
2. Pretender dar barreras sin límites;
3. Hacer inciertas las libertades y las barreras.

Por lo tanto, la competencia del ejecutivo estriba en imponer y hacer cumplir un equilibrio adecuado entre las libertades de su personal y las barreras del departamento, y ser exacto y constante respecto a estas libertades y barreras. Un ejecutivo así, puede tener un departamento con iniciativa y propósito, con sólo que él mismo tenga iniciativa y propósito.

Un empleado que solamente acepte la libertad y/o haga hincapié en ella, se volverá un esclavo. Conociendo los hechos anteriores, deberá hacer hincapié en un equilibrio funcional entre libertades y barreras.

Un examen de las dinámicas mencionadas demostrará la posibilidad de una combinación de equipos. Por ejemplo, dos dinámicas de grupo pueden aliarse entre sí como equipo. La dinámica de uno mismo puede aliarse con la dinámica animal en contra de, digamos, la dinámica del universo, y así tener un juego. Dicho de otra manera, las dinámicas nos dan un esquema de los

posibles equipos y de los juegos entre los mismos. Ya que todo individuo se encuentra involucrado en varios juegos, un examen de las dinámicas le ayudará a aclarar su posición en los equipos en los que juega, ya sea a favor o en contra. Si un individuo descubre que sólo juega en su primera dinámica y que no pertenece a ningún otro equipo, es seguro que perderá, ya que tiene que enfrentarse a las siete dinámicas restantes. Es muy raro que una primera dinámica, por sí sola, sea capaz de superar a todas las demás. En Cienciología llamamos a esta condición la del "único". Tenemos aquí un determinismo egoísta, disfrazado de autodeterminismo, y nos encontramos ante un individuo que seguramente estará abrumado. Para disfrutar de la vida, uno debe estar dispuesto a formar parte de ella.

En Cienciología existe el principio llamado pandeterminismo. Definiéndolo de manera general, podríamos decir que es el determinar simultáneamente las actividades de dos o más lados de un juego. Por ejemplo, una persona que juega ajedrez es autodeterminada al jugar en contra de un oponente. Una persona pandeterminada en el ajedrez es la que juega ambos lados del tablero.

Un individuo es pandeterminado en los juegos que él gobierna y es autodeterminado en los juegos en que lo gobiernan. Por ejemplo, el general de un ejército es pandeterminado ante una discusión entre dos cabos o entre dos compañías bajo su mando; pero cuando se enfrenta a otro ejército gobernado por otro general, se vuelve autodeterminado. Podríamos decir que ahora el juego es mayor que él. Y el juego crece aún más cuando el general trata de jugar la parte de todos los jefes políticos que deberían estar por encima de él.

Esta es la razón principal por la que la dictadura no funciona. Es casi imposible que una persona sea pandeterminada ante la totalidad del sistema de juegos que integran a una nación, ya que empezará a tomar partido y, en esa medida, será menor que el gobierno que trata de dirigir.

En el pasado era común hacer hincapié sólo en la libertad. La Revolución Francesa es un excelente ejemplo de ello. A fines del siglo XVIII, los nobles franceses eran tan autodeterminados frente al resto del pueblo y tan incapaces de formar parte del pueblo, que fueron aniquilados. Inmediatamente después, el propio pueblo trató de hacerse cargo del gobierno y, como habían sido aleccionados para oponerse contra cualquier restricción, buscaban la "Libertad". Dejaron de tener restricciones o barreras. Las leyes del gobierno se abandonaron. El robo y el bandolerismo sustituyeron a la economía. Así, el pueblo se encontró en una trampa aún más profunda y pronto descubrió que

se encontraba bajo una dictadura mucho más rigurosa que la que tenía antes de la Revolución.

Aunque el hombre constantemente usa el grito de guerra de "Libertad", sólo logra apretar más los lazos que le aprisionan. Y la razón de esto es muy sencilla: todo juego está compuesto de libertades y barreras y propósitos. Cuando el hombre abandona la idea de las restricciones o las barreras, pierde de inmediato, todo control sobre las barreras. Se vuelve autodeterminado en vez de pandeterminado respecto a las barreras y, por lo tanto, no puede controlarlas. Las barreras, al dejarse fuera de control, lo atrapan allí mismo.

La Espiral descendente de la apariencia de Crear Sobrevivir-Destruir, se presenta cada vez que el hombre evita las barreras. Si considera que todas las restricciones y barreras son sus enemigas, está negándose a controlarlas en cierta forma y empieza a caer en su propia espiral descendente. Cualquier raza educada exclusivamente a pensar en función de libertades, puede atraparse muy fácilmente. No habrá nadie que asuma la responsabilidad ante las restricciones y, aunque aparentemente las restricciones irán disminuyendo, en realidad aumentan cada vez más. Al disminuir esas restricciones también disminuyen las libertades del individuo. Nadie puede liberarse de una pared a menos que exista una pared. Al carecer de toda restricción, la vida pierde todo propósito y se vuelve desordenada y caótica.

Un buen ejecutivo debe ser capaz de tomar la responsabilidad de las restricciones, ya que para que exista la libertad debe haber barreras. Cuando no se toma la iniciativa respecto a las restricciones o barreras, se origina el que se levanten y existan por sí mismas sin consentimiento ni dirección.

Hay varias actitudes mentales que traen la felicidad. La actitud mental de hacer hincapié solamente en la libertad, no puede provocar más que infelicidad. Sería mejor desarrollar una actitud que buscar nuevas formas de atraparse, que sufrir el atrapamiento total debido a concentrarse solamente en la Libertad. El hombre que está dispuesto a aceptar restricciones y barreras sin temor, es libre. El hombre que no hace más que luchar contra las restricciones y las barreras, generalmente se atrapará. La forma de provocar un conflicto interminable es "renunciar" a todo conflicto.

Como puede verse en cualquier juego, los propósitos llegan a ser contra-propósitos. En casi todo juego en el que juegan dos equipos, existe el factor propósito-contra-propósito. Un equipo tiene la idea de atravesar la meta del



otro y viceversa. Sus propósitos están en conflicto y este conflicto de propósitos da como resultado un juego.

El conflicto de propósitos genera problemas. Un problema está formado de dos o más propósitos opuestos. No importa qué problemas enfrente o haya enfrentado; la anatomía de un problema es propósito-contrapropósito.

En las investigaciones de Cienciología se descubrió que una persona empieza a atraer problemas cuando no tiene suficientes. Hay un viejo refrán que dice: si desea lograr que se termine algo, encárgueselo a una persona ocupada. Similarmente, si usted quiere un compañero feliz, asegúrese de que sea una persona que pueda tolerar muchos problemas.

Es por esto que encontramos una extraña alta incidencia de neurosis en las familias ricas. Esta gente tiene muy poco que hacer y muy pocos problemas. Los problemas fundamentales del alimento, del vestir y de la vivienda están ya resueltos. Podemos, entonces, suponer que si es verdad que la felicidad de una persona depende únicamente de su libertad, esta gente debería ser feliz.

Sin embargo, ellos no son felices. ¿Qué es lo que les hace infelices? Es la falta de problemas.

EL AUTODETERMINISMO es la condición de determinar los actos propios. Constituye una actividad de Primera Dinámica (uno mismo) y deja a las otras siete dinámicas indeterminadas y, de hecho, en oposición a uno mismo. Por lo tanto, si uno desea pasarse el resto de la vida en una lucha contra todo, sólo debe perseguir un autodeterminismo total. Para que funcione el resto de las dinámicas, ellas deben intervenir en uno mismo; por ello, atacarán cualquier intento de autodeterminismo total.

EL PANDETERMINISMO significa determinar los actos de uno mismo y de los demás. Es un determinismo más amplio que el de uno mismo. En su aspecto aberrado, se manifiesta como un esfuerzo por controlar a todos los demás para hacerse uno mismo más grande (más importante). El pandeterminismo es determinismo a través de o un determinismo en ambos lados. Si uno controla (gobierna) los dos lados de un juego de ajedrez, uno está "por encima" del juego.

Por lo tanto, uno es autodeterminado en cualquier situación en la que esté luchando, y es pandeterminado en cualquier situación que esté controlando.

Para ser pandeterminado en lugar de autodeterminado, se requiere ver ambos lados.

Un problema es una intención-contra-intención. Es decir, es algo que tiene dos lados opuestos. Creando problemas uno se inclina a ver los dos lados que están en oposición y, así, uno se vuelve pandeterminado.

Por lo tanto, los problemas sólo parecen ser una necesidad para el hombre. El problema es la realidad más cercana al pandeterminismo que el hombre tiene.

En el proceso de inventar problemas, una persona amplía su visión y se exterioriza de sus dificultades.

El éxito del procesamiento Científico estriba en tomar en consideración los tres elementos de los juegos - y de hecho, el secreto para mejorar a la gente es tomar en consideración las libertades, las barreras y los propósitos y equilibrarlos, - lo cierto es que se puede mejorar a un individuo sentándose con él y pidiéndole que invente problemas uno tras otro. Se verá que el inventar problemas libera la mente del individuo y lo hace más capaz. Por supuesto, el otro factor que interviene es que el individuo es quien inventa los problemas y por eso es pandeterminado respecto a ellos, en lugar de estar en un extremo con todos los problemas en su contra.

Un hombre infeliz es aquel que continuamente piensa en cómo ser libre. Se observa esto en el empleado que trata de evitar el trabajo. Aunque tiene muchos ratos libres, no los disfruta ni un momento. Está tratando de evitar el contacto con personas, objetos, energías y espacios. Finalmente, se atrapa en una especie de letargo. Si este individuo pudiera cambiar simplemente su forma de pensar y empezar a "preocuparse" acerca de cómo podría tener más trabajo que hacer, su nivel de felicidad se elevaría notablemente. Aquél que continuamente está buscando como alejarse de las cosas será infeliz. Quien busca cómo involucrarse en las cosas tiene una oportunidad mucho más grande de ser feliz.

Por supuesto, existe el hecho de verse obligado a jugar juegos en los que uno ya no tiene interés - una guerra a la que uno es reclutado, es un excelente ejemplo de esto.

Uno no se interesa en los propósitos de la guerra y, a pesar de ello, se encuentra combatiendo. Por consiguiente, debe haber un elemento adicional y éste es "el poder de elección".

Entonces podría decirse que la vida es un juego y que la capacidad de jugarlo consiste en tolerar libertades y barreras, percibir los propósitos y elegir participar.

Estos cuatro elementos: libertades, barreras, propósitos y poder de elección, son los elementos que guían la vida. Hay sólo dos factores por encima de éstos pero están relacionados. El primero es la capacidad de crear, con su opuesto, la capacidad de no crear; y el segundo, la capacidad de hacer un postulado (considerar, decidir algo y llevarlo a cabo). Este es el panorama general de la vida, y estos elementos se utilizan para comprenderla, enfocarla y hacerla menos confusa.

## CAPITULO 7

### LAS PARTES DEL HOMBRE

El Hombre puede dividirse en 3 partes (Divisiones).

La primera es el espíritu, llamado en Cienciología *Thetán*.

La segunda es la *Mente*.

La tercera es el *Cuerpo*.

Probablemente el mayor descubrimiento de Cienciología y su más considerable contribución al conocimiento de la humanidad es el haber logrado aislar, describir y manejar el espíritu humano. En Julio de 1951, en Phoenix, Arizona, establecí, con enfoque científico más que religioso o humanístico, que aquello que es la persona, la personalidad, se puede separar del cuerpo y de la mente a voluntad y sin causar la muerte del cuerpo o perturbación mental.

En épocas pasadas hubo demasiada polémica acerca del espíritu o alma humanos, y varias tentativas para gobernar al hombre han tenido éxito debido a la casi completa ignorancia que él ha tenido respecto a su propia identidad. Recientemente, los espiritualistas aislaron de la persona lo que llamaron su cuerpo astral, y lograron realizar con este último algunos trabajos para sus propios fines. En Cienciología, el espíritu mismo se separó de lo que los

espiritualistas llaman el cuerpo astral, y no debe haber confusión entre estas dos cosas.

De la misma manera que usted sabe que está donde está en este momento, así también sabrá si usted, como espíritu, está desprendido de su mente y de su cuerpo.

El hombre no descubrió esto anteriormente, debido a que, sin las técnicas de Cienciología, tenía muy poca realidad de su separación con respecto a su mente y a su cuerpo, y por ello pensaba que al menos parcialmente, él mismo era la mente y el cuerpo. Todo el culto comunista se basa sobre el hecho de que sólo se vive una vida, de que no hay más allá y de que el individuo no tiene ninguna manifestación religiosa. El hombre, en general, se ha mantenido muy cerca de ese estado, por lo menos durante el último siglo. Este estado (condición) es bastante bajo, ya que niega el reconocimiento de uno mismo.

### *El Espíritu*

En Cienciología se describe al thetán (espíritu) sin masa, ni longitud de onda, ni energía, ni posición en el espacio ni en el tiempo, excepto debido a una consideración o postulado. Por lo tanto, el espíritu no es una cosa. Es el creador de cosas.

Generalmente el thetán reside en el cráneo o cerca del cuerpo. Un thetán puede estar en cualquiera de estas cuatro condiciones. La primera es la de estar totalmente separado de un cuerpo o cuerpos o aún de este universo.

La segunda es la de estar cerca de un cuerpo, controlándolo a sabiendas. La tercera es la de estar dentro del cuerpo (el cráneo), y la cuarta es una condición invertida, en la cual está compulsivamente alejado del cuerpo, sin poder acercarse a él. Existen grados (subdivisiones) en cada uno de estos cuatro estados (condiciones). La condición óptima, desde el punto de vista del hombre, es la segunda.

El thetán puede sufrir deterioro. En principio, esto es difícil de comprender ya que toda su actividad es considerar o postular. Por medio de sus postulados emplea varios métodos para controlar un cuerpo. El hecho de que pueda deteriorarse es evidente y también es un hecho el que, en cualquier momento, puede volver a recuperar la totalidad de su capacidad. Debido a que asocia el estado de ser con la masa y la acción, no considera que él mismo tiene una

identidad individual o nombre, a menos que esté conectado con uno o más de los juegos de la vida.

Los procesos de Cienciología pueden establecer esto para el individuo con mayor o menor rapidez, y una de las metas de los procesos de Cienciología es la de que el individuo se "exteriorice" y se coloque en la segunda condición indicada anteriormente, ya que se ha descubierto que es más feliz y más capaz en esa condición.

### *La Mente*

La Mente es un sistema de comunicación y control entre el thetán y su medio ambiente. Es una red de comunicaciones, imágenes, energías y masas, que se originan debido a las actividades del thetán al enfrentarse con el universo físico o con otros thetanes. Un thetán establece varios sistemas de control para poder continuar manejando un cuerpo y, a través de éste, manejar tanto cosas en el universo físico, como a otros cuerpos.

La parte más obvia de la mente puede ser reconocida por cualquiera que no se encuentre en una condición grave. Se trata del "cuadro de imagen mental", que en Cienciología le llamamos "facsímil", cuando es una "fotografía" del universo físico de algún momento del pasado, y le llamamos "mock-up" cuando es una imagen mental que es creado por el thetán o para él, sin ser una fotografía del universo físico. Además, al cuadro de imagen mental creado por otro y visto por uno lo llamamos "alucinación", o más correctamente, automaticidad (algo incontrolado).

Hay varios fenómenos conectados con la entidad llamada mente. Algunas personas, al cerrar los ojos, ven solamente oscuridad, otras ven imágenes. Hay quienes ven imágenes producidas por reacciones del cuerpo; otras ven únicamente pantallas negras. Otras ven líneas doradas. Otras, ven espacios. Pero los principios fundamentales de todo este sistema llamado mente son el postulado y la percepción. Más de diez mil fenómenos mentales nuevos y distintos separados del fenómeno mental, no registrados hasta ahora por los observadores anteriores, se han clasificado en Cienciología y en Dianética.

Mediante el sistema de comunicación llamado mente, el thetán recibe varias impresiones que incluyen algunas escenas directas del universo físico. Además, recibe impresiones de actividades pasadas y, lo que es más importante debido a su proximidad con el conocimiento pleno o total, concibe cosas respecto al pasado y al futuro que son independientes de los estímulos inmediatos

presentes. La mente no es, en su totalidad, un mecanismo de estímulo-respuesta, como lo quiso hacer creer la antigua psicología marxista en sus enseñanzas en las universidades. La mente se subdivide en tres partes principales. A la primera la llamamos mente analítica, a la segunda, mente reactiva y a la tercera, mente somática.

### *La Mente Analítica*

La Mente Analítica combina las percepciones del mundo exterior inmediato, las del pasado (a través de imágenes) y las estimaciones respecto al futuro, para llegar a conclusiones basadas en la realidad de las situaciones. Combina también el saber potencial del thetán con las condiciones de lo que le rodea, facilitándole llegar a conclusiones independientes. Se puede decir que la mente analítica está formada de imágenes visuales, ya sean del pasado o del universo físico controladas y dirigidas por el saber del thetán. La característica fundamental de la mente analítica es la conciencia; uno sabe lo que uno está diciendo y lo que uno está haciendo.

### *La mente reactiva*

La mente reactiva es un mecanismo de estímulo-respuesta de estructura robusta que puede operar bajo circunstancias difíciles. La mente reactiva jamás deja de funcionar. Registra imágenes de lo que le rodea, incluso bajo ciertos estados de inconsciencia, aunque esas imágenes son de un orden muy bajo. La mente reactiva actúa por debajo del nivel de conciencia. Es literalmente, un mecanismo mental de estímulo respuesta. Si se le suministra determinado estímulo, da determinada respuesta. La Dianética se ocupa principalmente de esta parte de la mente.

Aunque la mente reactiva es de alguna manera pensamiento, su capacidad para llegar a conclusiones racionales es tan deficiente que encontramos en ella los diversos impulsos aberrados que la gente califica como peculiaridades de la personalidad, excentricidades, neurosis y psicosis. Esta es la mente que almacena todas las cosas malas que le suceden al individuo, para lanzárselas en momentos de emergencia o de peligro, dictándole, así, acciones que se consideraron "seguras" anteriormente. Dado que estas se realizan con poco razonamiento, las acciones dictadas por la mente reactiva generalmente no son seguras, sino muy peligrosas.

La mente reactiva interpreta en una forma totalmente literal las palabras y las acciones. Debido a que registra literal las palabras y las acciones. Debido a que

registra imágenes y recibe impresiones durante los momentos de inconsciencia, cualquier frase dicha al darle a uno un golpe, probablemente será interpretada en forma literal por la mente reactiva y ejercerá posteriormente su acción sobre el cuerpo y sobre la mente analítica. El grado más leve de esto sería el de un entrenamiento intenso durante el cual se grabara en la mente un modelo para usar más tarde, bajo ciertos estímulos dados.

Otro nivel severo y menos funcional lo constituye la condición del trance hipnótico, al cual es susceptible la mente. Al imprimirse las palabras, debido a tener la atención atorada, se pueden implantar inmediatamente en la mente reactiva, por lo que se vuelve operable posteriormente a base de reestimulación.

Otro nivel aún más bajo de la mente reactiva es el que está asociado con los golpes, drogas, enfermedades, dolor y otras condiciones de inconsciencia. Las frases que se dicen ante una persona anestesiada pueden afectarla posteriormente. No es necesariamente cierto que todos y cada uno de los detalles de una operación sean cuidadosamente "fotografiados" por la mente reactiva del paciente en estado de inconsciencia, pero sí es cierto que una gran cantidad de esos estímulos quedan registrados. En la cercanía de una persona anestesiada o inconsciente, o que sufra un gran dolor, es obligatorio guardar un silencio absoluto si se desea conservar su salud mental en el futuro.

Probablemente la acción más terapéutica para un individuo, es la separación del thétán de la mente (con ayuda del procesamiento de Cienciología), de manera que el thétán, sin coacción y con pleno conocimiento, pueda contemplarse a sí mismo y a su propia mente y actuar en forma apropiada. Sin embargo, hay un tipo de exteriorización que es la más aberrante entre todas las acciones traumáticas (que causan daño a la mente). Es la condición provocada al llevar a una persona cerca de la muerte debido a una herida, un shock o una operación, que hacen que se "exteriorice" de su cuerpo y de su mente. Esta exteriorización forzada es repentina e inexplicable para el paciente y lleva en sí mucho impacto. Cuando esto le ha ocurrido a una persona, es seguro que, más adelante, sufrirá mentalmente debido a esa experiencia.

Se puede decir que cuando la mente reactiva tiene dichos impactos repentinos de exteriorización forzada, las tentativas para que el individuo posteriormente se exteriorice por medio de Cienciología son más difíciles.

Sin embargo, el procesamiento moderno ya ha superado esto. El fenómeno de la exteriorización forzada suele ir acompañado de explosiones de energía en los diversos facsímiles de la mente y éstos se asocian cruzadamente en la mente reactiva. Por lo tanto, se suele tener miedo a la exteriorización y, a veces, hay personas que se enferman con sólo hablar de dicho fenómeno, debido al hecho de que ya se han exteriorizado forzosamente durante alguna operación o accidente.

La exteriorización forzada es la característica de la muerte misma. Por eso la exteriorización o la salida del alma se asocia generalmente con la muerte en la mente de la mayoría de los individuos. No es necesariamente cierto que el individuo muera debido a que se exterioriza. La exteriorización que no va acompañada ni de shock, ni de dolor, ni de violencia, no es dolorosa; de hecho, es muy terapéutica.

#### *La mente somática*

La tercera división de la mente es la mente somática. Esta mente es más densa que la mente reactiva, ya que no contiene pensamiento, sino que sólo actúa. Los impulsos aplicados sobre el cuerpo por el thetán, a través de diversas maquinarias mentales, llegan a los niveles voluntario, involuntario y glandular, los cuales tienen métodos fijos de análisis para cualquier situación dada y, por lo tanto, responden directamente a las órdenes dadas.

Desafortunadamente, la mente somática está subordinada tanto a las dos mentes de categoría superior a ella, así como al thetán. En otras palabras, el thetán puede influir independientemente en la mente somática. La mente analítica puede influir en la mente somática. La mente reactiva puede influir en la mente somática. Vemos, pues, que las neuronas, el sistema glandular, los músculos y las masas del cuerpo, se encuentran sujetos a diversos impulsos, cada uno de un orden inferior al anterior. Por lo tanto, no es extraño encontrar enfermedades "psicosomáticas"; nos hallamos ante una condición en la que el thetán no tiene conciencia de que está agobiando a la mente somática con órdenes o trastornos variados. El thetán tampoco se da cuenta de su propia participación dentro de la mente analítica, provocando esta acción en contra del cuerpo.

Debido a que generalmente el thetán no está consciente de la mente reactiva, se hace posible que ésta, por su estructura de estímulo-respuesta, afecte directamente y sin más remedio ni consejo a las neuronas, los músculos y el sistema glandular del cuerpo. Asimismo, por el hecho de que la mente reactiva



puede retener una orden fija causando con ello una perturbación en la mente somática, se abre la posibilidad para que exista la enfermedad, para que se sientan dolores extraños y para que ocurran verdaderas distorsiones y aberraciones físicas sin que el thetán tenga un conocimiento consciente de ello. A éstas les llamamos enfermedades físicas causadas por la mente. Es decir, estas enfermedades están provocadas por las percepciones recibidas por la mente reactiva durante momentos de dolor e inconsciencia.

Ya sea que la mente reciba el facsímil estando el thetán alerta o inconsciente. La masa resultante del cuadro de energía es energía, como lo es la de una lámpara eléctrica o la de las llamas del fuego, aunque se haya considerado alguna vez que la energía mental era diferente de la energía física. En Cienciología se ha descubierto que la energía mental es, sencillamente, una energía física más fina y de más alto nivel. La evidencia de esto es terminante. El thetán, al hacer "mock-ups" (al crear) cuadros de imagen mental y atraerlos hacia el cuerpo, puede incrementar la masa de los mismos y, al alejarlos del cuerpo, puede reducir su masa. De hecho, esta prueba se ha realizado y se han obtenido aumentos y disminuciones hasta de 13 Kg., medidos en una balanza, mediante crear "energía mental". La energía es energía. Tiene diferentes longitudes de onda y características. Los cuadros de imagen mental tienen la capacidad de reaccionar ante el medio físico exterior y, también, ese medio puede reaccionar sobre ellos. Por lo tanto, la mente está, de hecho, constituida por espacios, energías y masas del mismo tipo que los del universo físico, aunque más sutiles y de magnitud y longitud de onda diferentes. Para tener una visión más amplia sobre la mente, recomendamos que se lean los libros "Dianética: La Tesis Original" y "Dianética: La Ciencia Moderna de la Salud Mental". Estas obras se escribieron antes de descubrir los niveles superiores de los estados de ser, y dan una visión muy completa de la mente en sí, de su estructura y de lo que se le puede hacer y de lo que se puede hacer con ella.

### *El Cuerpo.*

La tercera parte del hombre es el cuerpo físico. Para su estudio recomendamos libros tales como la "Anatomía de Grey" u otros textos de anatomía. Este es el terreno del médico y, generalmente, de los antiguos psiquiatras o psicólogos que se ocupaban principalmente del culto al cuerpo. El cuerpo requiere únicamente un estudio estructural, aunque las acciones y reacciones entre sus diversas estructuras sean complejas y muy interesantes.

Cuando Cienciología formuló la biofísica, lo hizo fundada en los múltiples descubrimientos que había acumulado relacionados con la energía mental y su reacción en contra de la energía física, así como en las actividades que ocurrían en el cuerpo a causa de esas interacciones. La biofísica se hizo posible, únicamente, después de que Cienciología descubrió que había un campo eléctrico fijo rodeando al cuerpo e independiente de la mente humana, pero influenciado por ella. El cuerpo existe en su propio espacio. Ese espacio se crea mediante "puntos de anclaje" (puntos que están anclados en un espacio diferente al espacio del universo físico que rodea al cuerpo). La complejidad de estos puntos de anclaje puede causar una serie independiente de flujos electrónicos capaces de originar mucha molestia al individuo. La estructura de equilibrio del cuerpo y aún su acción articulada y sus características físicas, se pueden modificar cambiando este campo eléctrico que existe a cierta distancia del cuerpo o dentro de él.

El campo eléctrico es algo primordial y rige la verdadera estructura física del cuerpo. Por lo tanto, el cuerpo no sólo puede ser influenciado por las tres mentes, sino también por su propio campo eléctrico. Un experto en Cienciología puede descubrir este campo en una persona común, y puede ajustarlo, aunque esto se aleja mucho del objetivo primordial de la Cienciología.

El empleo de los choques eléctricos sobre el cuerpo con cualquier fin, es muy peligroso y no lo aprueban las personas sensatas. Claro es que el empleo de los choques eléctricos nunca tuvo la intención de ser terapéutico, sino la de producir una obediencia por la fuerza y, por lo que parece, la de convertir en horror todo lo que fuera demencia. Los choques eléctricos trastornan el campo electrónico en la proximidad del cuerpo, y siempre le siguen la mala salud o las dificultades físicas, así como la aceleración de la muerte de la persona. Algunas de las personas que emplean los choques eléctricos han declarado que, de negárseles la eutanasia (el derecho de matar a todos aquellos que puedan ser considerados como carga para la sociedad), usarían por lo menos la eutanasia parcial bajo la forma del choque eléctrico, cirugía cerebral y drogas. Estos tratamientos han logrado la eutanasia en un gran porcentaje de casos, que es lo que se buscaba.

Para tratar el cuerpo se requiere tanto un conocimiento de la estructura mental, como de la estructura física del cuerpo. Dicho conocimiento no ha existido antes de Cienciología. Los médicos han logrado resultados trabajando con la estructura y con productos bioquímicos. En los campos de la cirugía de

emergencia, la obstetricia y la ortopedia, los médicos son indispensables para la sociedad. Sin embargo, la medicina no ha tenido una definición para la "mente" y no es probable que invada ese terreno, ya que le pertenece a la Cienciología.

Estas tres partes del hombre: el thetán, la mente y el cuerpo, requieren de estudios independientes, pero se influyen entre ellos en forma marcada y continúa. De las tres, la entidad superior es el thetán, ya que sin él el cuerpo no tendría animación ni mente, mientras que sin un cuerpo o una mente el thetán continúa teniendo animación y vida. El thetán es la persona. Usted es usted en un cuerpo.

Se han hecho muchas especulaciones en el terreno de la para-Cienciología. La para-Cienciología abarca las incertidumbres y los territorios desconocidos sobre la vida, es decir, lo que no ha sido completamente explorado ni explicado. Sin embargo, a medida que han avanzado los estudios, se ha hecho cada vez más evidente que la actividad superior en la vida es la del thetán y que, faltando el espíritu, ya no subsiste la vida. En el mundo de los insectos, no se sabe aún si cada insecto está gobernado por un espíritu o si un solo espíritu gobierna a una gran cantidad de insectos. No se ha establecido cómo ocurren la mutación y la evolución (si es que ocurren) y respecto al origen del universo físico sólo se especula, ya que la Cienciología no invade el campo de la Octava Dinámica.

Sin embargo, hay algunos hechos perfectamente conocidos. El primero es que el individuo es, en sí, un espíritu controlando un cuerpo a través de una mente.

El segundo es que el thetán puede crear masa, energía, espacio y tiempo. El tercero es que el thetán se puede separar del cuerpo sin que ocurra el fenómeno de la muerte y puede manejar y controlar un cuerpo estando fuera de él. El cuarto es que el thetán no se interesa en recordar la vida que acaba de vivir, una vez que se ha separado del cuerpo y de la mente. El quinto es que siempre que una persona muere, se exterioriza. El sexto es que el individuo, habiéndose exteriorizado, suele regresar a un planeta y, generalmente, consigue otro cuerpo del mismo tipo de raza que el anterior.

En la para-Cienciología se ha discutido mucho sobre las "áreas entre vidas" y sobre otros fenómenos que alguna vez se podrían haber considerado como el cielo o como el infierno; pero está perfectamente establecido que el thetán es

inmortal y que no puede experimentar la muerte, sino que la imita por medio del olvido.

Existen pruebas lo suficientemente patentes de que el thétán vuelve a vivir y que tiene mucha ansiedad por poner algo en la "Línea Temporal" (algo para el futuro), a fin de tener algo por lo cual regresar; de ahí las ansiedades del sexo: debe haber más cuerpos para la próxima vida.

Es obvio que lo que hemos creado en nuestras sociedades durante esta vida, nos afectará en la próxima. Esto es muy distinto de la "creencia" o la idea de que esto ocurre. En Cienciología no forzamos a la gente, en absoluto, a sacar conclusiones. Cualquiera puede experimentar estas cosas por sí mismo y, a menos de que pueda hacerlo, nadie le pedirá que las acepte.

La declaración de que nuestro futuro es nuestra próxima vida, cambia el concepto general de nuestro destino espiritual. No hay discusión alguna de los dogmas de la fe, ya que las religiones no aseguran con precisión y uniformidad que uno vaya inmediatamente al cielo o al infierno. Hay la certidumbre de que, durante la siguiente vida, el individuo experimenta el efecto de la civilización en cuya creación ha tomado parte. Dicho de otra manera, el individuo regresa.

Tiene una responsabilidad respecto a lo que sucede hoy, puesto que lo experimentará el día de mañana.

En la psicoterapia caduca se ha sobreestimado la importancia del sexo, más o menos caída en desgracia actualmente. El sexo es sólo uno de los numerosos impulsos creadores. Sin embargo, la ansiedad respecto al sexo se presenta cuando el individuo empieza a creer que no habrá un cuerpo para él durante su próxima vida.

El común denominador de todas las aberraciones (perturbaciones mentales), es el dejar de crear. Dado que el sexo es sólo un tipo de creación, y por cierto de un orden bastante bajo, se comprenderá que la infelicidad proviene por dejar de crear. La muerte misma es un dejar de crear: uno deja de crear la identidad de Juan Pérez, así como el medio ambiente y todas las cosas de Juan Pérez. Eso sucede porque uno cree que no puede, por sí mismo, continuar esa creación sin la ayuda de un cuerpo, puesto que se ha acostumbrado ya a depender de una mente y de un cuerpo: la primera, para que piense por uno, y el segundo, para que actúe. Un individuo puede llegar a ser tan indolente en sus ideas de creación, que cause la condición de incapacidad para crear.

## *Control*

Veamos cómo las tres partes del hombre están íntimamente asociadas con el control. La anatomía del control es iniciar, cambiar y parar. Se pierde control cuando se pierde pandeterminismo. Cuando un individuo se vuelve demasiado parcial o cuando se enfrenta muy sólidamente contra el resto del ambiente, ya no controla al ambiente al grado en que podría, y así se vuelve incapaz de iniciar, cambiar y parar el ambiente.

En Cienciología, científicamente se define el control como iniciar, cambiar y parar. Estas tres facetas se pueden representar gráficamente junto al ciclo de acción aparente; creación, supervivencia, destrucción. Toda persona se encuentra en algún punto de esta curva. El individuo que se inclina hacia la supervivencia, generalmente intenta cambiar las cosas. El individuo que está cerca de ser destruido, generalmente se inclina hacia parar las cosas. El individuo que tiene el corazón y la mente libre acerca de la vida, se inclina hacia crear cosas.

Pueden existir tres áreas deficientes en una persona, y éstas son: la incapacidad para iniciar, la incapacidad para cambiar y la incapacidad para parar. La demencia, en la mayoría de los casos, es una incapacidad para parar. La neurosis es un hábito que, al empeorar, se sale de todo control. Cuando se para mucho a una persona en la vida, dicha persona se vuelve enemiga de cualquier paro y le desagradan tanto los paros, que ella misma dejará de parar las cosas. Las neurosis y psicosis de todo tipo son, en su totalidad, incapacidades para iniciar, cambiar o parar.

Con respecto a las partes del hombre, descubrimos que, en lo que se refiere a acción, actividad y conducta, todas las cosas son iniciadas por el thetán. Después de esa iniciación, el thetán puede sufrir confusiones o desviaciones de su curso o sentirse influido de tal manera que su atención se atore demasiado en un sentido o en otro, con lo cual empezará a padecer esas tres incapacidades. Sin embargo, cada una de las partes del hombre está sujeta a la anatomía del control.

Un individuo comienza por ser incapaz, por sí mismo y sin remedio, de iniciar, cambiar y parar. Luego, su mente puede adoptar dichas incapacidades y ya no puede iniciar, cambiar o parar a voluntad. Por último, el cuerpo mismo puede ser presa de esas tres incapacidades y, por lo tanto, no podrá

iniciar, cambiar ni parar. Sin embargo, lo peculiar es que un ambiente puede influenciar de tal manera al thetán, que su cuerpo llega a quedar incapacitado, sin que el thetán mismo lo haya dispuesto así. Similarmente, la mente reactiva puede incapacitarse sin que lo hayan querido ni el cuerpo ni el thetán; pero el thetán, al no observar el efecto de las diversas causas y siendo el iniciador de la idea de estar ahí, sólo puede incapacitarse al volverse demasiado parcial o muy poco pandeterminado, cayendo así en dificultades. Sin embargo, dichas dificultades son totalmente producto de sus consideraciones. El Thetan es sólo que él considera que es. En último caso un Thetan no tiene problemas propios. Los problemas son siempre "problemas de otras personas" y tienen que existir en la mente, en el cuerpo, en otras personas o en lo que las rodea, para que un thetán tenga problemas. Así pues, sus dificultades son, principalmente, dificultades por permanecer en el juego y hacer que el juego continúe.

Si a un thetán le puede afectar algo, es el que le impidan crear (una creación se opone demasiado fuertemente a la suya). Las manifestaciones de esto son: la destrucción de sus propias creaciones y la presencia abrumadora de otras creaciones. Así, se puede provocar que el thetán crea que está atrapado cuando se le impide crear.

En épocas pasadas, en las disertaciones sobre la mente y las filosofías de la vida, había mucha especulación y muy poca evidencia real. Por lo tanto, esas filosofías eran creaciones y cada filósofo trabajaba para impedir la creación de otro filósofo. En Cienciología tenemos esta sencilla diferencia; nos referimos a descubrimientos. Las únicas cosas creadas en Cienciología son los libros y las obras mismas en las cuales se expone. Todos los hombres y todas las formas de vida tienen en común los fenómenos descubiertos en Cienciología. En Cienciología no hay intención alguna de impedir la creación de nadie. Por supuesto, se puede concebir a la Cienciología como una creación y concebir que es abrumadora. Sin embargo, debe vérsela en otra forma ya que su objetivo es ayudar a la vida en general y capacitar a la vida para crear una mejor civilización y un juego mejor. No existen en Cienciología principios que no puedan demostrarse con procedimientos totalmente científicos.

## CAPITULO 8

## CAUSAR CONOCIMIENTO

La Cienciología, como ciencia, está integrada por axiomas (verdades auto-evidentes, como los de la geometría). Existen cincuenta y ocho axiomas, además de los doscientos de la Dianética, que precedieron a los de la Cienciología.

El primer axioma de Cienciología es:

Axioma 1. La vida es básicamente un estático. (Definición: Un estático de vida no tiene masa, ni movimiento, ni longitud de onda, ni posición en el espacio ni en el tiempo. Tiene la capacidad de postular y de percibir.)

Definición: En Cienciología la palabra "postular" significa originar un pensamiento o consideración. Es un término aplicado especialmente y definido como pensamiento causativo.

Axioma 2. El estático es capaz de hacer consideraciones, postulados y opiniones.

Axioma 3. El espacio, la energía, los objetos, la forma y el tiempo, son el resultado de consideraciones hechas y/o acordadas o no por el estático, y se perciben solamente porque el estático considera que los puede percibir.

Axioma 4. El Espacio es un punto de Vista de Dimensión. (El espacio es originado al mirar desde un punto. La única verdad del espacio es la consideración acordada de que se percibe a través de algo, y a esto se le llama espacio.)

Axioma 5. La energía está formada de partículas postuladas en el espacio. (Uno considera que la energía existe y que puede percibirla. También uno considera que la energía se comporta siguiendo ciertas leyes acordadas. Estas consideraciones o suposiciones constituyen la totalidad de energía.)

Axioma 6. Los objetos están formados de partículas y sólidos agrupados.

Axioma 7. El tiempo es básicamente un postulado de que el espacio y las partículas persistirán. (La velocidad de su persistencia es lo que medimos por medio de los relojes y del movimiento de los cuerpos celestes.)

Axioma 8. La apariencia del tiempo es el cambio de posición de las partículas en el espacio.

Axioma 9. El cambio es la primera manifestación del tiempo.

Axioma 10. El propósito más elevado en este universo es la creación de un efecto.

Estos primeros diez axiomas de Cienciología son las "verdades" más fundamentales (con lo cual queremos decir: consideraciones comúnmente aceptadas). Tenemos aquí al pensamiento, a la vida y al universo físico en sus relaciones recíprocas, y prescindiendo de otras consideraciones, ideas, suposiciones y condiciones, encontramos, por debajo de ellas, a estas primeras diez verdades.

Es como si hubiéramos concertado un acuerdo de caballeros con nuestros semejantes para aceptar en común esas cosas. Una vez realizado esto, o una vez que existe ese "contrato" o acuerdo, tenemos los elementos básicos de un universo. Las consideraciones especializadas basadas en lo anterior, estructuran universos de diversos tipos.

El universo físico que vemos a nuestro alrededor y en el cual vivimos, fue creado en base a estos fundamentos, independientemente de Quién lo haya creado. Su creación fue un acuerdo. Para percibirlo, hay que estar de acuerdo en que existe.

Existen tres clases de universos. Existe, ante todo y como más evidente, el universo físico de espacios, estrellas, soles, tierra, mar, aire y formas vivientes.

Después, está el universo de nuestro prójimo, con el que pueden o no estar de acuerdo sus semejantes. Ese universo lo retiene él para sí mismo. El fenómeno de ese universo está abarcado en el campo de la "mente", que ya se describió. Finalmente, el último de esta lista, aunque el primero en percibirse es el universo de uno mismo.

El fenómeno de los universos es muy interesante, ya Causar Conocimiento que el universo de uno mismo se puede abrumar debido a los universos de los demás. En Cienciología les llamamos valencias (personalidades adicionales, células, estados aparentes de ser). Esencialmente, las valencias y los universos son la misma cosa.

Aunque una persona viva en el universo físico, puede verse abrumada por un universo, como por ejemplo el del padre. Aunque la persona siga conservando su propia valencia o identidad, está actuando, pensando, sufriendo o sintiendo en cierto modo, como el padre. Aunque la persona es la persona misma, existe



este estado aparente de ser adicional; y. aunque el padre esté ausente, sus órdenes continúan presentes y así es como se adquieren cosas tales como "el deber", "la obediencia", "el entrenamiento" y aún "la educación". Cada una de estas cosas es engendrada en mayor o menor medida en una porción de otro universo.

Independientemente de la manera en que reaccione un individuo a los universos, él sigue siendo él mismo hasta cierto grado. Muchos se esfuerzan en luchar contra otros universos o valencias. De hecho, esto constituye un juego y la esencia de los juegos. La totalidad del impulso de las personas aberradas es el esfuerzo para separar la identidad propia como thetan de los diversos universos con los que se sienten íntimamente asociados. Un individuo se siente oprimido por un universo solo cuando siente que no puede tener nada de ese universo. Un individuo es víctima del "universo del padre" sólo cuando está en rebeldía contra el padre. Un individuo protesta en contra del universo físico sólo cuando siente que no puede tener una parte de él o pertenecer al mismo, o bien, como en el caso de la religión, si tiene la impresión de no ser visto bondadosamente por el que él concibe como Creador del universo físico. Existe una ley fundamental respecto a los universos: los postulados del creador de cualquier universo son los postulados que "funcionan" en ese universo. Debido a ello, es probable que uno se sienta incómodo en el universo de otra persona.

Se puede considerar que los universos son los campos de juego de la vida. Un individuo puede jugar queriéndolo o no. Si empieza a jugar sin quererlo, seguramente se convertirá en víctima o se interiorizará, en el universo de cierto juego. Es contra ese fenómeno contra el que se protesta. Considerando el tema de la cárcel desde fuera, como decía Voltaire, una cárcel proporciona alimento, alojamiento y tiempo libre. Esto parece ser la ambición de mucha gente, pero la cárcel contiene también una restricción en contra de la propia voluntad. La única diferencia que hay entre estar en la cárcel y ser el rey en un castillo, por lo que a la libertad se refiere, son los deseos propios ante la situación y la capacidad de gobernar lo que nos rodea. Un rey en un castillo es causativo; sus deseos, palabras y pensamientos tienen efecto sobre los demás. Al estar encarcelados seríamos un efecto de los demás puesto que el pensamiento de los demás nos tendría como blanco. Esto nos da, en términos de universos, el ejemplo más rudimentario de causa y efecto.

Sin embargo, tenemos que suponer, por lo evidente que resulta, que un individuo solamente cae en las trampas y circunstancias en las que ha tenido la

intención de caer. Ciertamente es que, después de haber caído en ellas, puede ya no estar dispuesto a permanecer en ellas. Pero el estar en una trampa siempre está precedido por la decisión propia de entrar en ella. Debemos suponer que el thetán posee una amplia libertad de elección, ya que es casi imposible concebir cómo el thetán puede atraparse, aún habiéndolo permitido. Se ha demostrado en la práctica que el thetán puede atravesar muros y barreras, desvanecer espacio, aparecer en cualquier parte a voluntad y hacer otras cosas extraordinarias.

Por lo tanto, se puede atrapar a un individuo sólo cuando él considera que está atrapado. Debido a que la totalidad de la existencia depende de sus propias consideraciones, nos encontramos con que las limitaciones que un individuo tiene deben haber sido provocadas por él mismo, pues, de otro modo, el individuo no podría erradicarlas en el procesamiento, ya que la única persona que está presente con el preclarado es el Auditor, y sucede que las personas anteriormente asociadas con el preclarado, aunque no están presentes pierden su efecto durante la auditoración en la mente del preclarado. Por lo tanto, no cabe duda de que fue el preclarado quien las retenía. El preclarado puede, mediante el procesamiento, resolver todas sus dificultades sin tener que buscar a otras personas o a consultar otros universos. Por lo tanto el atrapamiento, la aberración, y aún las heridas, los tormentos, la demencia y otros elementos desagradables, son, fundamentalmente, consideraciones que el thetán está creando y manteniendo en tiempo presente. Así es, ya que el tiempo mismo es un postulado o consideración que el thetán hace.

Alrededor del tema del "conocimiento" se han originado las mayores discusiones filosóficas y no hay nada al respecto, por absurdo que sea, que no se encuentre en los textos filosóficos. La superioridad y el poder de la Cienciología se deben al hecho de que ha resuelto el enigma filosófico sobre el conocimiento y de que contiene en sí misma las bases del conocimiento.

Por conocimiento entendemos certeza, lo que se sabe, la información, la instrucción, el esclarecimiento, el aprendizaje y la destreza práctica. Por conocimiento entendemos datos, factores, y todo aquello que se puede pensar o percibir.

En la filosofía se ha malentendido el conocimiento debido a que éste sólo constituye la mitad de la solución. El conocimiento en sí no es algo completo.

Por definición, el conocimiento es aquello que se ha percibido, se ha aprendido o se ha tomado de otra fuente.

Evidentemente, esto significa que cuando uno aprende, uno está siendo efecto.

Vemos en el Axioma I0 que "el propósito más elevado en este universo es la creación de un efecto". Esto se encuentra en contradicción directa con el conocimiento aunque, por supuesto, uno puede saber cómo crear un efecto.

Tenemos la otra mitad de la existencia que hemos ignorado, y es la creación de conocimiento, es decir, la Causar Conocimiento creación de información, la creación de pensamiento, la consideración causativa, las ideas originadas por uno mismo, a diferencia de las ideas originadas de otra manera. La Cienciología es un estudio fascinante, ya que separa las ideas que nos son ajenas y nos permite crear algunas propias. La Cienciología nos proporciona los denominadores comunes de los objetos, las energías, los espacios, los universos, la vida y el pensamiento mismo.

Existen la causa y el efecto. Causa se puede definir como emanación y, para fines de comunicación, como punto de origen o fuente. Por ejemplo, si consideramos un río corriendo hacia el mar, el lugar donde se inicia es el punto de origen, fuente o causa, y el lugar en donde desemboca en el mar es el punto de efecto, siendo el mar el efecto del río. Otros ejemplos: la persona que dispara un arma, es el punto causa; la que recibe la bala, el punto efecto. Una persona que hace un comentario es causa de una comunicación y la que escucha el comentario es el efecto de la comunicación. Una definición fundamental de la comunicación es: causa-distancia-efecto.

Casi todas las ansiedades y los trastornos en las relaciones humanas se deben a un desequilibrio entre causa y efecto.

Uno debe estar dispuesto, tanto a causar nueva información, declaraciones, comentarios, como a recibir ideas, comentarios, consideraciones, etc.

Es tanta la ansiedad del thetán por ser efecto, que se aproxima a todas las cosas que pueden causarle un efecto. Así es como un thetán es atrapado. A primera vista pocos thetanes causan información, y muchos la reciben, eso veríamos, considerando el hecho de que un thetán sólo puede ser afectado por su propia consideración, que los thetanes tienen más ansiedad por ser efecto que por ser causa.

En la experimentación se ha visto que un thetán, en el nivel de efecto, realmente no rechaza nada. Aunque él aparente que no le gustan o satisfacen ciertos efectos y proteste contra ellos, sabe muy bien que el mecanismo de protesta generalmente hace que el efecto se le aproxime más. Esto se debe a su fracaso continuo en los juegos: al concentrarse en no recibir ningún efecto, perdió. Después, tuvo que decir que sí le gustaba el efecto.

Así, la ansiedad se orienta hacia ser efecto en lugar de ser causa. Todo el tema de la responsabilidad se convierte en un estudio de causa y efecto. La persona que no quiere responsabilidades, siente ansiedad por ser efecto únicamente, y la persona que puede asumir responsabilidades, debe estar dispuesta a ser causa.

Cualquier thetán puede ser llevado a un "estado de consideración" al observar que es un estado comúnmente adoptado por otros. Esto lo mantiene en el universo y lo mantiene siendo efecto.

El estudio, la investigación, el recibir educación y otras actividades similares, son actividades de efecto que traen por resultado el asumir menos responsabilidad.

Aunque en realidad un thetán no puede tener problemas, si cae en el acuerdo con el pensamiento comúnmente aceptado en el universo en donde se encuentra, puede adoptar un patrón de pensamiento tal, que se vuelve menos capaz al desear ser efecto. Si piensa que debe obtener todos sus datos de una fuente externa, se vuelve efecto del conocimiento, efecto de los universos y postulados, y así disminuirá su capacidad propia para formar o crear conocimiento.

En Cienciología podemos comunicar estas circunstancias. Debido a que sólo mostramos el patrón de pensamiento en el que ha caído el individuo, realmente no le estamos enseñando nada nuevo. Sólo le estamos señalando las cosas con las que él se ha puesto de acuerdo o que él mismo ha causado.

Sólo es parcialmente cierto el que el individuo es responsable de todo lo que le sucede. Cuando un individuo que desea causar muchos efectos interesantes elige entrar en muchos universos o trampas, puede caer en la confusión respecto a lo que está haciendo, a dónde está y qué es lo que le sucede. En Cienciología vemos que esto puede ser visto o cambiado desde el propio punto de vista del individuo, con lo que se ocasiona un cambio en su condición.

Por ejemplo, un thetán llega a "creer" que la manera adecuada de comportarse en la vida es hacer exactamente lo mismo que hizo su padre. Esto constituye una invitación a estar en el universo del padre. Más adelante, cambia de opinión al respecto, pero se encuentra todavía en el universo del padre y le disgusta. Si no estuviera en ese universo del padre, sería más capaz y más eficaz.

Lo común en estos tiempos de oscurantismo es que el individuo espere la muerte para que lo libere del ambiente en que se encuentra, sobrellevando hasta entonces la situación. Pero ahora, con la existencia de la Cienciología, ya no es necesario continuar así. En cualquier momento, con una guía adecuada, el individuo puede salirse de la trampa en la que se encuentra y empezar con una serie nueva de consideraciones.

No podemos hablar sobre el conocimiento como una totalidad. Es un dato particular. La sed de conocimiento es una sed de postulados de otros thetanes y conduce al individuo a olvidar que él mismo ha participado en la creación de esos postulados y que él mismo debió seguir cierto camino a fin de ponerse el mismo en contacto con los postulados de otros thetanes.

Debido a que el individuo es efecto del conocimiento, al crear o causar información, consideraciones o "hechos", se aleja de ser efecto. Si un individuo tiene la ansiedad de ser efecto y ésta es su consideración básica, no podrá crear o causar información, pero será necesario que lo haga a fin de salir de las trampas en las que se encuentra.

Creando pocas barreras o trampas, el individuo pierde control sobre éstas, si desea ser efecto, naturalmente, debe dejar de controlar las barreras y trampas, pues no puede ser de otra manera atrapado por ellas. Lo que se debe hacer para liberarlo de una trampa es lograr que descubra las partes de la trampa que él estaría dispuesto a crear, poseer, o tener. Esto coloca a las barreras (que pueden ser espacio, movimientos de energía u obstáculos) bajo su control, y sus postulados de que él puede tener o poseer esto o aquello logran que él esté dispuesto a ser la trampa o a ocuparla. En el instante en que esto sucede, el individuo deja de estar en la trampa, o si aún está en ella en cierto grado, será sin objeción de su parte y podrá dejarla cuando lo desee.

## *Civilización y Salvajismo*

Una nación se paraliza y se vuelve ingobernable cuando se prohíbe toda clase de educación dentro de sus fronteras y cuando se inculca en los habitantes el sentimiento de que no deben recibir ninguna información de nadie sobre nada. Para que una nación sea gobernable se necesita mantener un clima favorable para la educación y respetar a las personas y las medidas que se encarguen de ella. Para conquistar un país no es necesariamente lo mejor el abrumarlo a base de cañones.

Una vez hecho esto, es necesario aplicar medidas educativas para establecer cierto tipo de acuerdo entre la población misma, así como entre conquistadores y conquistados. Es la única manera de llegar a establecer una sociedad, una civilización o, como decimos en Cienciología, un juego que vaya sobre ruedas.

Dicho de otra manera, se puede caer en dos extremos, ninguno de los cuales es deseable para el individuo. Se en la información creada por uno mismo, ya que esto provoca, no sólo una falta de relaciones interpersonales, sino también una ansiedad por lograr un efecto, que genera, como sucede entre los pueblos bárbaros, una crueldad social inimaginable para una nación civilizada.

Se cae en el otro extremo cuando se prohíbe totalmente cualquier información creada por uno mismo y cuando sólo se tolera la información o las consideraciones generadas por otros. Con esto se crean individuos sin responsabilidad, tan fáciles de manejar como títeres.

Por lo tanto los datos creados por uno mismo y la educación no son algo malo, pero deben mantener cierto equilibrio para evitar una condición de no juego o de no civilización. Las naciones se reflejan en los individuos.

Por ejemplo: las tribus africanas que desprecian la verdad y apoyan la brutalidad y la crueldad hacia los demás no son una civilización. Vemos en el otro extremo a China, servilmente sometida a eruditos de la antigüedad incapaz de producir suficientes gobernantes para mantener en pie una nación, sin derramamiento de sangre.

Hemos visto a personajes que tienen que ser los "únicos" que gobiernen o que creen postulados o ideas y cuya autoridad es, para ellos mismos, más valiosa que el bienestar de los millones de seres que han tenido que tolerarlos (Napoleón, Hitler, el Kaiser Guillermo, Federico de Prusia, Gengis Khan,

Atila). También hemos visto al erudito que ha estudiado hasta quedarse ciego y que, siendo la mayor autoridad mundial en asuntos de gobierno o algo semejante, no puede manejar con certeza su cuenta de banco o su perro. En ambos casos nos encontramos ante un desequilibrio total. Los agitadores no están dispuestos a recibir ningún efecto.

(Los personajes nombrados arriba fueron hombres de notable cobardía personal). También tenemos lo contrario, es decir, la persona que se confunde cuando se le pide que cree una idea propia.

Tenemos otro ejemplo de esto en las leyes fundamentales de la guerra. Un cuerpo armado, para ser efectivo, debe ser capaz tanto de atacar como de defenderse. Sus elementos deben dividirse por partes iguales para el ataque y la defensa. En otras palabras, aún en una actividad brutal como la guerra, vemos que no es posible el éxito a menos que las tropas puedan dedicar la mitad de sus energías para el ataque y la otra mitad para la defensa.

Observando la vida más ampliamente, encontramos que para tener éxito en cualquier dinámica, juego, actividad, o en la vida misma, se debe estar dispuesto tanto a ser causa como a ser efecto. El que da debe estar dispuesto a recibir. El que recibe debe estar dispuesto a dar. Cuando se violan estos principios, se viola el principio más fundamental de las relaciones humanas y se provoca una condición de no juego, tal como la aberración, la demencia, la insociabilidad, la criminalidad, la inactividad, la pereza, el cansancio, las manías, el fanatismo y todas las demás cosas contra las cuales protesta el hombre. Además, los desequilibrios entre causa y efecto también introducen casualidades (movimientos imprevisibles) en el juego de la vida y no se puede ignorar su potencial al crear un juego.

Cualquier información es valiosa en la medida en que se pueda utilizar, es decir, cualquier información es valiosa en la medida en que usted la pueda aprovechar.

La Cienciología, a diferencia de todas las ciencias, no le enseña nada, sólo le ayuda a recordar, que usted tenía esta información en un principio. No solo es la ciencia de la vida, sino que explica lo que usted estaba haciendo antes de olvidar lo que estaba haciendo.

## CAPÍTULO 9

### SABER Y NO SABER

El mecanismo del pensamiento, ya sea que uno esté postulando o recibiendo información, es el conservar la capacidad de saber. Igualmente importante es el conservar la capacidad de no-saber. El pensamiento está integrado totalmente por el saber y el no-saber, con sus matices intermedios.

Descubrirá que la mayoría de la gente trata de no recordar. En otras palabras, trata de no-saber. La educación se vuelve molesta sólo cuando uno es incapaz de no-saber. Es necesario el ser capaz de crear, recibir, saber y no-saber la información, los datos y los pensamientos.

Cuando no se tiene alguna de estas capacidades (porque son capacidades aunque sean innatas) en el individuo, se podrá caer en un caos al pensar, crear o vivir.

Podemos, con frecuencia, observar a cualquier individuo excéntrico o aberrado y descubrir rápidamente, al analizarlo, cuál de estos cuatro factores está infringiendo: puede ser incapaz, ya sea de saber o de no-saber tanto los pensamientos creados por el mismo, como los pensamientos creados por otras personas. En alguna parte y por alguna razón que quizá sólo él conoce, ha guardado una de estas capacidades o la ha perdido debido a su ansiedad de formar parte del juego.

El tiempo es el proceso de saber el presente y de no-saber el futuro o al pasado. Recordar es el proceso de saber el pasado. La predicción es el proceso de saber el futuro. Olvidar es el proceso de no saber el pasado, y el vivir “Solo para hoy” es el proceso de no saber el futuro.

El ejercitar estos elementos restablece no sólo la salud mental o la capacidad del individuo sino también su capacidad general para vivir y para jugar un juego.



## CAPITULO 10

### LA META DE LA CIENCIOLOGIA

El objetivo final de la Cienciología no es el reducir a la nada la totalidad de la existencia, ni el liberar al individuo de una o de todas las trampas en las que se encuentra. La meta de la Cienciología es la de lograr que el individuo sea capaz de vivir una vida mejor de acuerdo con su propio criterio y el de sus semejantes, y de jugar un juego mejor.

## CAPITULO 11

### EL PROCESAMIENTO EN CIENCIOLOGIA

La Cienciología se aplica de muchas maneras a diversos campos. Una técnica de aplicación particular y especializada es la que se emplea en individuos o grupos de individuos, para eliminar sus problemas físicos provenientes de estados mentales y para mejorar su capacidad y su inteligencia. Por procesar un individuo (preaclarado) se entiende llevarlo verbalmente a través de los procesos de la Cienciología. En los procesos y su aplicación existe una gran cantidad de terminología y precisión, y no se deben combinar con las actividades mentales del pasado tales como la psiquiatría, la psicología, el psicoanálisis, el yoga, el masaje, etc. Sin embargo, estos procesos se pueden aplicar a las mismas enfermedades de la mente que esbozan las metodologías pasadas, con la diferencia de que la Ciencología es la única capaz de eliminar con éxito los problemas psicosomáticos a los que se dirige. Es la única ciencia o estudio conocido capaz de producir, en forma uniforme, aumentos considerables e importantes en la inteligencia y en la capacidad general.

Entre otras cosas, el procesamiento de Cienciología puede mejorar el cociente de inteligencia del individuo, así como su capacidad o deseo de comunicarse, su actitud social, su capacidad para vivir en armonía, su fecundidad, su creatividad artística, su tiempo de reacción y su salud.

Otra esfera adicional de actividad relacionada con el procesamiento es la Cienciología preventiva, cuyos procesos liberan al individuo a asumir estados inferiores a los que ya ha padecido. En otras palabras, por medio de la Cienciología se puede detener el progreso de tendencias, neurosis, hábitos y actividades nocivas, o se puede evitar que ocurran. Esto se logra aplicando al individuo procesos estándar de Cienciología sin una atención especial a la aberración que se esté manejando.

Al procesamiento cienciológico se le llama "auditación", en la cual, el auditor "escucha, computa y dirige". El auditor y el preclarado (persona que recibe la auditación) se reúnen al aire libre o en un lugar tranquilo, donde no se les moleste y donde no estén expuestos a influencias interruptoras. El propósito del auditor es hacerle ciertas preguntas exactas al preclarado que el preclarado pueda comprender y responder. El propósito del auditor es aumentar la capacidad del preclarado. El Código del Auditor es el conjunto de reglas que rigen la auditación. Es el siguiente:

#### El Código del Auditor

1. No evalúe para el preclarado.
2. No invalide ni corrija la información del preclarado.
3. Utilice los procesos que mejoren el caso del preclarado.
4. Cumpla todas las citas concertadas.
5. No procese a un preclarado después de las 22:00 horas.
6. No procese a un preclarado que está mal alimentado o que no haya descansado lo suficiente.
7. No permita un cambio frecuente de auditores.
8. No muestre compasión al preclarado.
9. Nunca permita que el preclarado termine la sesión por su propia decisión.
10. Nunca abandone al preclarado durante una sesión.
11. Nunca se enoje con un preclarado.

12. Siempre reduzca todo retardo de comunicación que encuentre mediante el empleo continuo de la misma pregunta o proceso.
13. Siempre continúe un proceso mientras produzca cambio y no más.
14. Esté dispuesto a permitir o dejar ser al preaclarado.
15. Nunca mezcle los procesos de Cienciología con los de otras diversas prácticas.
16. Mantenga comunicación de dos vías con el preaclarado.
17. Nunca utilice la Cienciología para obtener favores personales y desusados ni una obediencia excesiva del Preaclarado para beneficio personal del auditor.
18. Estime con realidad el caso verdadero de su preaclarado y no audite algún otro caso imaginado.
19. No explique, justifique ni pida excusas por cualesquiera errores del auditor ya sean verdaderos o imaginarios.

El Código del Auditor rige la actividad del auditor durante la sesión. La actividad del Cienciólogo, en general, se rige por el siguiente código más amplio:

### El Código del Cienciólogo

Para el bien de todos, como Cienciólogo, prometo cumplir con el Código de Cienciología.

1. No dar oído ni emitir palabras de descrédito ante la prensa, el público o los preaclarados, relacionadas con cualquiera de mis compañeros Cienciólogos, nuestra organización profesional o aquellos cuyos nombres estén íntimamente ligados con esta ciencia, ni ponerlos en peligro.
2. Utilizar lo que mejor conozco de la Cienciología al máximo de mi capacidad para mejorar a mis preaclarados, grupos y al mundo.
3. Negarme a aceptar para procesamiento, y negarme a aceptar dinero de cualquier preaclarado o grupo que honestamente sienta que no puedo ayudar.

4. Impedir, al máximo de mi capacidad, que alguien utilice inadecuadamente y degrade la Cienciología hacia fines dañinos.
5. impedir el empleo de la Cienciología para hacerle publicidad a otros productos.
6. Oponerme a que la prensa maltrate a la Cienciología.
7. Emplear la Cienciología para el mayor bien del mayor número de dinámicas.
8. Impartir buen procesamiento, entrenamiento excelente y buena disciplina a los estudiantes o personas confiadas a mi cuidado.
9. Rehusarme a divulgar los secretos personales de mis preaclarados.
10. No involucrarme en discusiones impropias con las personas no informadas sobre el campo de mi profesión.
11. Abstenerme completamente de discutir el caso del preaclarado de otro auditor con ese preaclarado o donde éste pueda escuchar.

Como puede apreciarse, ambos códigos están concebidos para proteger al preaclarado, a la Cienciología y al auditor en general. Ya que estos códigos surgieron después de muchos años de observación y experiencia de una gran cantidad de personas, podemos asegurar que tienen una gran importancia y que probablemente son completos. El dejar de observarlos le ha provocado fracasos a la Cienciología. La Cienciología puede lograr lo que es capaz de lograr, sólo cuando se utiliza dentro de los límites que establecen estos dos códigos. Por lo tanto, el introducir peculiaridades o prácticas extrañas en el procesamiento de Cienciología puede anular o borrar los beneficios del procesamiento. Toda esperanza o promesa en Cienciología está condicionada a la buena aplicación de la misma y a su empleo dentro de los límites establecidos por estos dos códigos.

### Las Condiciones de la Auditación

Para que el procesamiento resulte benéfico al máximo grado, deben existir ciertas condiciones definidas y se debe seguir cierta metodología.

Probablemente, la primera condición es comprender bien la Cienciología como ciencia y su misión en el mundo.

La segunda condición es que el auditor tenga una actitud mental relajada y la confianza de que la aplicación de la Cienciología no le producirá ningún efecto dañino al preaclarado.

El tercer requisito será el encontrar un preaclarado, es decir, se debe encontrar a alguien que esté dispuesto a procesarse. Después, hay que cerciorarse de que dicha persona esté consciente de que está recibiendo procesamiento.

El cuarto requisito es disponer de un lugar tranquilo para auditar. Se deberá tomar toda precaución para que no se interrumpa ni se moleste al preaclarado durante el procesamiento.

## CAPITULO 12

### PROCESOS EXACTOS

#### *Auditación*

#### *Condiciones de juego y de no-juego*

En Cienciología los elementos particulares más importantes para el auditor son las condiciones de juego y las condiciones de no-juego. La razón de esto es que todos los juegos son aberrantes.

Todo procesamiento se debe enfocar hacia las condiciones de juego. Muy poca parte del procesamiento, o ninguna, se enfoca hacia las condiciones de no-juego.

Por lo tanto, es muy importante conocer con exactitud estas condiciones para evitar fracasos.

Regla - todos los juegos son aberrantes; algunos son divertidos.

Para el auditor, los Elementos de los Juegos son los siguientes:

Un juego está compuesto de libertades, barreras propósitos.

En un juego, el propio equipo o uno mismo, no debe recibir ningún efecto, y se deber provocar un efecto sobre el otro equipo oponente.

Un juego debe tener espacio y, preferentemente, un campo de juego.

Un juego se desarrolla en la misma unidad de tiempo para ambos equipos (todos los jugadores).

Un juego debe contener algo que uno no tiene; se juega con el fin de obtenerlo.

Para que exista una condición de juego, se deben excluir algunas dinámicas. La cantidad de dinámicas que se excluya determina el tono del juego.

Para que exista un juego es necesario que exista una intención en contra de otra intención, o un propósito en contra de otro propósito.

Debido a las escasez de juegos, el preclarado se ve obligado a aceptar juegos menos deseables.

Es preferible participar en cualquier juego (ya sea el juego de enfermo, de esposa celosa o de poliomelitis), a encontrarse en una condición de no-juego.

El tipo de juego al que entra un individuo lo determina su consideración respecto a cuánto o qué clase de efecto pueda recibir mientras intente provocar un efecto.

Los juegos son el mecanismo básico para mantener la atención.

Para jugar un juego, un individuo debe ser capaz de no-saber su pasado y su futuro, y de no-saber completamente las intenciones de su oponente.

*Las condiciones de Juego son:*

Atención.

Identidad.

Efecto sobre los oponentes.

No efecto sobre uno mismo.

No poder dominar a los oponentes, sus territorios y metas.

Tener las herramientas del juego, metas y campo de juego.

Propósito.

Problemas al jugar.

Autodeterminismo.

Oponentes.

Posibilidad de perder.

Posibilidad de ganar.

Comunicación.

No haber vencido.

*Las condiciones de no-juego son:*

Saber todo.

No-saber nada.

Serenidad.

Anonimato.

No afectar al oponente.

Efecto sobre uno mismo o sobre el equipo propio.

Tener todo.

No poder tener nada.

Soluciones.

Pandeterminismo.

Amistad con todos.

Comprensión.

Comunicación total.

Ninguna comunicación.

Triunfo.

Derrota.

Sin universo.

Sin campo de juego.

Haber vencido.

Muerte.

Al procesar, se utilizan únicamente las condiciones que se enlistan como Condiciones de Juego. No se debe procesar directamente hacia las condiciones enlistadas como Condiciones de No-Juego. Al seguir estas normas, el auditor eliminará (borrará) totalmente el efecto aberrante de los juegos y rehabilitará la capacidad para jugar un juego.

### *Identidades - Valencias*

Existen cuatro identidades o valencias.

Cuando un individuo está en su "propia" valencia, se dice que es "él mismo".

Conforme un individuo se aleja de su propia valencia, cae en una de las siguientes:

Valencia cambiada: Cuando un individuo sobrepone directamente la identidad de otro a su identidad. Ejemplo: La hija que se convierte, hasta cierto punto, en su propia madre. Remedio: Se recorre directamente un proceso con relación a la madre.

Valencia de Atención: Cuando un individuo adopta la valencia de B debido a que desea la atención de C. Ejemplo: la persona que se convierte en la madre porque a ella sí le prestaba atención el padre. Remedio: Aunque el preclarado tenga la valencia de la madre, se recorre un proceso con relación al padre.



Valencia Sintética: Cuando un individuo adopta la valencia de la persona que se le menciona. Ejemplo: la madre le dice al niño cosas falsas respecto a su padre y lo acusa de ser como su padre. Esto provoca que el niño se vea forzado a adoptar la valencia de su padre. Remedio: se recorre un proceso con relación a la madre, aunque el preaclarado no se encuentre en la valencia de la madre.

### *Procedimientos de Auditación*

Ahora nos referiremos a los requisitos relacionados con los procesos y procedimientos. Por procedimiento de auditación se entiende la forma general de cómo se debe uno dirigir al preaclarado. Esto incluye la capacidad de hacerle al preaclarado una pregunta una y otra vez, enunciada con exactitud, sin que importe el número de veces que el preaclarado la haya respondido. Asimismo, incluye la capacidad de acusarle recibo al preaclarado diciéndole "bien" o "gracias", cada vez que responda o termine de ejecutar una orden. También incluye la capacidad de aceptar la comunicación del preaclarado.

Cuando éste dice algo, el auditor debe acusar recibo al hecho de que ha recibido la comunicación del preaclarado y debe estar atento a esa comunicación.

El procedimiento también incluye la capacidad de percibir si el procesamiento está forzando demasiado al preaclarado o si lo está molestando, así como la capacidad de manejar dichos momentos durante la sesión para evitar que el preaclarado se aleje. Un auditor debe también tener la capacidad para manejar las originaciones o los comentarios alarmantes del pre aclarado. Además, el auditor debe ser experto en evitar que el preaclarado hable obsesivamente, ya que una conversación prolongada reduce normalmente la capacidad de tener del preaclarado y, cuanto más pronto se corten las largas disertaciones del preaclarado, tanto mejor será la sesión en general.

Los procesos, a diferencia de los procedimientos, utilizan el principio de la escala de gradiente con el objeto de que el preaclarado tenga un mejor control de sí mismo, de su mente, de la gente y del universo que le rodea.

Por escala de gradiente se entiende avanzar de la simplicidad hacia la dificultad, sin pedirle al preaclarado más de la que pueda realizar, pero pidiéndole, sin embargo, tanto como pueda realizar, hasta que sea capaz de manejar demasiado. El propósito es darle al preaclarado sólo éxitos y evitar que experimente pérdidas en el juego del procesamiento. Por lo tanto, se

puede apreciar que el procesamiento es una actividad de equipo y no un juego en el que el auditor es un oponente que desea derrotar al preaclarado o éste al auditor, ya que, si esto sucede, el procesamiento dará muy pocos resultados.

La primera etapa de la auditoración es controlar al preaclarado para que el preaclarado adquiera un mayor control de sí mismo. A continuación, el paso más importante es el de la localización, en el cual se logra que el preaclarado se dé cuenta de que se encuentra en un cuarto de auditoración, de que hay un auditor presente y de que él es un preaclarado.

Estas condiciones serán muy manifiestas, por ejemplo, cuando un auditor procesa a su padre. Es probable que el padre sólo vea en su auditor al hijo que crió. Por lo tanto, se tendrá que lograr que el padre se dé cuenta del hecho de que su hijo es un practicante competente para que sea posible controlar al padre durante el procesamiento. Una de las preguntas más elementales en Cienciología es: "Míreme, ¿quién soy yo? Se le hace esta pregunta al preaclarado el número necesario de veces, hasta que la pueda contestar rápidamente, con exactitud y sin protesta. En ese momento, el preaclarado habrá "encontrado" al auditor.

El auditor le pedirá al preaclarado que controle, es decir, que inicie, cambie y pare (la anatomía del control) cualquier cosa que sea capaz de controlar. En un caso muy deteriorado, se mueve un objeto pequeño sobre la mesa. El auditor le ordena que inicie el movimiento del objeto, lo cambie y lo pare, hasta que el preaclarado se dé cuenta de que él mismo puede iniciar, cambiar y parar el objeto. Algunas veces se requiere emplear de cuatro a cinco horas en este ejercicio, tiempo que estará muy bien empleado en un caso muy difícil.

A continuación se le pide al preaclarado que inicie, cambie y pare su propio cuerpo, bajo la dirección específica y precisa del auditor. El auditor debe cuidarse de no dar nunca una segunda orden antes de que la primera se lleve a cabo completamente. En este procedimiento se hace que el preaclarado camine por el cuarto, que inicie, cambie y pare el movimiento de su cuerpo, una cosa a la vez, hasta que se dé cuenta de que puede hacerlo con facilidad. Sólo entonces podrá decirse que la sesión está en marcha y que el preaclarado está, indudablemente, bajo la dirección del auditor.

Se debe observar claramente que la meta de la Cienciología es aumentar el autodeterminismo del preaclarado. Esto excluye, desde luego, al hipnotismo, las drogas, el alcohol y demás mecanismos de control empleados por otras terapias del pasado. Se verá que éstas no sólo son innecesarias, sino que están

directamente en oposición al objetivo de lograr una mayor capacidad para el preaclarado.

A continuación, el auditor se concentra en los siguientes puntos importantes: la capacidad del preaclarado para tener, la capacidad del preaclarado para no-saber y la capacidad del preaclarado para jugar un juego.

Otro factor adicional es la capacidad del preaclarado para ser él mismo y no una serie de personas distintas, como su padre, su madre, su cónyuge o sus hijos.

Se aumenta la capacidad del preaclarado aplicándole el proceso llamado Trío, que contiene estas tres preguntas o, mejor dicho, órdenes:

1. "Mire a su alrededor y dígame qué podría tener".
2. "Mire a su alrededor y dígame qué permitiría que continuara en su lugar".
3. "Mire a su alrededor y dígame qué podría omitir".

La orden Nro. 1 se da aproximadamente diez veces; Nro. 2, cinco veces, y Nro. 3 una sola vez. Esta relación de diez, cinco y uno es una rutina común para abordar la capacidad de tener. El objetivo es llevar al preaclarado a una condición tal, que sea capaz de tener o poseer cualquier cosa que vea, sin más condiciones, implicaciones o restricciones. Este proceso, por elemental que parezca, es el más terapéutico de todos. Se realiza sin mucha comunicación de dos vías, o discusión con el preaclarado y se continúa hasta que el preaclarado pueda responder a la pregunta uno, a la dos y a la tres, igualmente bien. Se observará que veinticinco horas de aplicación de este proceso por un auditor producirán en el preaclarado un aumento considerable de su tono. Se menciona el término de veinticinco horas, para dar una idea del tiempo que deben aplicarse estos procesos. Ya que se requiere de un esfuerzo muy grande para repetir la misma pregunta una y otra vez, el auditor debe ser muy disciplinado y debe estar muy bien entrenado antes de auditar.

En el caso de un preaclarado en muy malas condiciones, se debe substituir "podría tener" por "no podría tener", etc. en cada una de las preguntas mencionadas y por espacio de unas cuantas horas, hasta que el preaclarado se encuentre preparado para el Trío en su forma original. Ese poder y no poder es el aspecto positivo y negativo de todo pensamiento, y en Cienciología se le conoce con la palabra técnica de dicotomía.

La rehabilitación de la capacidad del preaclarado para no-saber, también lo rehabilita respecto al tiempo, ya que el proceso del tiempo consiste en saber el momento y en no-saber, simultáneamente, el pasado y el futuro.

Este proceso, como todos los demás procesos de Cienciología, es repetitivo. Se recorre, por lo general, sólo cuando el preaclarado se encuentra en muy buena condición y, generalmente, se realiza en un lugar transitado al aire libre. El auditor puede, entonces, sin llamar la atención del público, señalar a una persona y preguntarle al preaclarado: "¿Puede no-saber algo sobre esa persona?" El auditor no le permitirá al preaclarado el "no-saber" cosas que, de hecho, el preaclarado "no-sabe"; el preaclarado podrá no-saber sólo cosas que sean visibles y evidentes respecto a la persona. Esto también se recorre con objetos del ambiente, tales como paredes, pisos, sillas y otras cosas. El auditor no se debe sorprender si empiezan a desaparecer, para el preaclarado, porciones considerables del ambiente que le rodea. Esto forma parte de la rutina y, en realidad, el preaclarado debe ser capaz de desaparecer todo ambiente que le rodea a voluntad. El ambiente no desaparece para el auditor. El objetivo de este proceso de "no-saber" es la desaparición del universo entero, bajo el control del preaclarado, pero sólo para el preaclarado.

Durante el recorrido se verá que posiblemente se deteriore la "capacidad de tener" del preaclarado. Si esto sucede, significa que no se recorrió el Trío lo suficiente antes de recorrer este proceso. Para mantener al preaclarado en buena condición, será necesario intercalar a la orden de "no-saber" la orden: "Mire a su alrededor y dígame qué podría tener". La reducción de la capacidad de tener se manifiesta cuando el preaclarado tiene agitación nerviosa, comunicación obsesiva, inconsciencia parcial o "aletargamiento". Todas estas manifestaciones indican únicamente una reducción de la capacidad de tener.

La pregunta inversa es: "Dígame algo que estaría dispuesto a que esa persona (señalada por el auditor), no-supiera acerca de usted". Es necesario recorrer (auditar) ambos lados de la pregunta. Este proceso se puede recorrer unas veinticinco horas, o aún cincuenta o setenta y cinco, con beneficios considerables, siempre y cuando no produzca en el preaclarado una reacción demasiado violenta en cuanto a pérdida de la capacidad de tener.

Al recorrer el proceso de "tener" o el de "no-saber", se debe tener en cuenta que el preaclarado se puede "exteriorizar". El hecho de que el auditor "exteriorice" al preaclarado, lo puede observar el auditor o lo puede

mencionar el preaclarado. En el capítulo siete: "Las Partes del Hombre", se explica este fenómeno. En la auditoría moderna, el auditor no hace nada extraordinario al respecto, simplemente escucha la información del hecho que hace el preaclarado y se muestra interesado. No se debe permitir que el preaclarado se alarme, ya que generalmente lo hace. El preaclarado se encuentra en una mejor condición y se audita mejor cuando está exteriorizado que cuando está "dentro de su cabeza".

Para ayudar al preaclarado es necesario comprender que la verdadera capacidad para "no-saber" permite eliminar el pasado a voluntad, sin suprimirlo mediante energía u otro método. Esto constituye la rehabilitación inicial en lo que se refiere al saber. El olvido es una manifestación de orden inferior a la de "no-saber".

La tercera capacidad a la que se dirige el auditor, es la capacidad del preaclarado para jugar un juego. El primer requisito y más importante para jugar un juego, es tener la capacidad de controlar. Para participar en un juego se debe tener capacidad para controlar algo. Por lo tanto, la rehabilitación general del control mediante iniciar, cambiar y parar cosas, rehabilita la capacidad para jugar un juego. Un preaclarado se niega a mejorar cuando utiliza la condición en la que se encuentra como su juego y piensa que el mejor juego que puede jugar es continuar en ella, y quizá protestará si se le llama juego.

Sin embargo, cualquier condición de éstas cederá si el auditor le pide al preaclarado que invente condiciones similares o, incluso, que diga mentiras sobre la condición existente. Asimismo la invención de juegos, la invención de condiciones o la invención de problemas, rehabilitan la capacidad para jugar un juego. Los factores de rehabilitación más importantes son: el control (iniciar, cambiar y parar), los problemas, y la disposición para abrumar o para ser abrumado. Un individuo pierde la capacidad de tener un juego cuando pierde el control sobre diversas cosas, cuando tiene pocos problemas, o cuando no está dispuesto a ser abrumado (es decir, perder) o a abrumar (ganar). Al recorrer el proceso de "tener", como en el caso del Trío ya mencionado, se verá que se puede disminuir la capacidad para jugar un juego, puesto que la capacidad de tener es, en parte, la recompensa de un juego.

Los problemas son totalmente necesarios al jugar un juego. La anatomía de un problema es una intención en contra de otra intención. Esto es también, en esencia, el propósito de todos los juegos: tener dos bandos, cada uno con una

intención opuesta. Técnicamente, un problema está compuesto de dos o más propósitos en conflicto. Es muy fácil detectar a un preclarado que padece de escasez de juegos. El preclarado que necesita más juegos, se aferra a varios problemas de tiempo presente. Si el auditor se encuentra ante un preclarado que esté obsesionado por un problema en tiempo presente, sabrá dos cosas: (1) que la capacidad del preclarado para jugar un juego es baja, y (2) que se debe recorrer inmediatamente un proceso exacto que rehabilite al preclarado durante la sesión.

Al comienzo de una sesión de auditación, con frecuencia se ve que el preclarado tuvo, entre sesiones, un grave problema de tiempo presente. Antes de adentrarse en la sesión, siempre se le debe preguntar al preclarado si hay "algo que le esté preocupando". Cuando el preclarado esté preocupado por alguna situación o problema de tiempo presente, el proceso más efectivo es el siguiente. El auditor, después de una breve descripción del problema, le pide al preclarado "que invente" un problema de magnitud semejante. El auditor puede preguntarle esto de diversas formas hasta que el preclarado comprenda lo que se le pide. Lo importante es que el preclarado invente o cree un problema que considere similar al problema que tiene. Si el preclarado no es capaz de hacer esto, entonces, se le pide que diga mentiras con relación al problema que tiene. Mentir es el nivel más bajo de creatividad. Después de haber mentido sobre su problema durante un período corto de tiempo, el preclarado podrá inventar problemas. Se deberá hacer entonces que invente problema tras problema, hasta que ya no esté preocupado por el problema que tiene.

El auditor debe comprender que un preclarado que "ahora ya está dispuesto a hacer algo sobre el problema" no ha sido procesado lo suficiente en el proceso de invención de problemas de magnitud semejante, ya que mientras el preclarado siga tratando de hacer algo respecto al problema, el problema sigue teniendo para él una importancia obsesiva. No puede continuarse con éxito ninguna sesión hasta que ese problema de tiempo presente quede completamente agotado, ya que la experiencia ha mostrado que, cuando un problema de tiempo presente no se elimina completamente mediante este proceso, el resto de la sesión, e incluso el curso entero de la auditación, se ven obstaculizados.

Cuando un preclarado no progresa en la auditación, se debe partir de la base de que el preclarado tiene un problema de tiempo presente que no se ha eliminado, el cual se debe manejar en auditación. Aunque el auditor le da a

entender al preclarado que él también considera que ese problema de tiempo presente es muy importante, el auditor no debe pensar que el proceso no manejará cualquier problema de tiempo presente, ya que sí lo manejará. En algunos preclarados este proceso se deberá hacer acompañado del Trío.

Al recorrer el proceso de "mienta sobre" o "invente un problema de magnitud semejante", si el preclarado se altera, pierde conciencia o empieza a hablar exaltada u obsesivamente, se deberá recorrer un proceso que aumente su capacidad de tener hasta que desaparezca esa manifestación y se pueda continuar con el proceso del problema de magnitud semejante.

Otro aspecto de la capacidad para jugar un juego, es estar dispuesto a ganar y estar dispuesto a perder. El individuo debe estar dispuesto a ser causa y también a ser efecto. En los juegos, esto equivale a estar dispuesto a ganar y a estar dispuesto a perder. La gente suele temer la derrota y el fracaso. La anatomía del fracaso se reduce a que los propios postulados o intenciones se invierten en la acción. Por ejemplo: si uno tiene la intención de pegarle al muro y lo hace, eso es ganar; o si uno tiene la intención de no pegarle al muro y no le pega, también es ganar. Si uno tiene la intención de no pegarle al muro y le pega, eso es perder; o si uno tiene la intención de pegarle al muro y no le puede pegar eso también es perder. Además de otras cosas, se verá con esto que una de las terapias más importantes que existen es la de cambiar de opinión. Todas las cosas son como uno considera que son y no de otro modo. Es muy simple definir lo que es ganar y lo que es perder; el procesar esto es igualmente simple.

Por ejemplo, esta condición se manifiesta en el proceso conocido como "abrumar". Una manera elemental de recorrerlo es llevando al preclarado al exterior, donde se puedan observar muchas personas y, señalando a una de ellas, preguntarle al preclarado:

"¿Qué podría abrumar a esa persona?" Después de que el preclarado responde, se le pregunta, con respecto a la misma persona: "¿Qué podría esa persona abrumar?"

Luego, se le hace la tercera pregunta: "Mire a su alrededor y dígame qué podría tener". Estas tres preguntas se recorren una tras otra. Después, se escoge a otra persona y se hacen las tres preguntas nuevamente.

Puede variarse el fraseo de las preguntas del proceso, pero la idea central se debe conservar. Se le puede preguntar al preclarado: "¿Qué permitiría que

abrumara a esa persona?" y "¿Qué permitiría que esa persona abrumara?" y, desde luego, "Mire a su alrededor y dígame qué podría tener". Este es sólo uno de los diversos procesos posibles relacionados con abrumar.

Pero se debe tener en cuenta que pedirle al preclarado que piense en cosas que lo abrumarían a él sería fatal para el caso. Cuando se recorren procesos de abrumar, el preclarado debe mantener una posición objetiva.

Como contrapartida a los procesos relacionados con la capacidad de tener, aunque menos terapéuticos, tenemos los de "separación". Se le pide al preclarado que mire a su alrededor y descubra cosas que estén separadas de otras cosas. Esto se repite una y otra vez.

Sin embargo, algunas veces se deteriora la capacidad de tener, aunque ocasionalmente pueda resultar benéfico.

Se verá que la capacidad de tener (barreras), el "no-saber" (estar en tiempo presente y no en el pasado ni en el futuro), los propósitos (problemas, antagonismos o intención contra intención), así como la separación (libertad), constituyen la anatomía de los juegos.

Sin embargo no hay que pensar que la capacidad de tener se refiere sólo a los juegos. Muchos otros factores intervienen, pero entre todos ellos, ese es el de mayor importancia.

En la Cienciología actual se aborda tan poco como sea posible el yo subjetivo: la mente. Se mantiene al preclarado alerta al amplio ambiente que lo rodea. El dirigirse a los diversos patrones de energía de la mente resulta menos benéfico que los ejercicios relacionados directamente con otras personas o con el universo físico.

Por lo tanto, se verá que no es tampoco terapéutico pedirle al preclarado que se siente y conteste la pregunta "¿Qué podría tener?" si él contesta en base a su experiencia o menciona cosas que no están ahí presentes, ya que se reducirá su capacidad y su inteligencia.

Esto es lo que se conoce como un proceso subjetivo (sólo dentro de la mente).

Estos son los procesos principales que producen ganancias notables. Hay otros procesos y hay también combinaciones de procesos, pero los que se mencionan aquí son los más importantes. Naturalmente, un Cienciólogo que



conozca la mente con amplitud podrá tener muchos logros en cuanto a mejorar las condiciones de la gente. Por ejemplo, tendrá la capacidad para manejar una enfermedad psicosomática, tal como una pierna inválida que, aunque físicamente no muestre nada malo, no se puede utilizar. El auditor puede preguntarle al preclarado: "Dígame una mentira sobre su pierna", hasta lograr, posiblemente, un alivio en el dolor o en los síntomas. Pidiéndole repetitivamente al preclarado "Mire a su alrededor y dígame algo que su pierna podría tener", seguramente aliviará el somático. O preguntándole "¿Qué problema podría ser su pierna para usted? O pidiéndole que "Invente un problema de magnitud semejante al de su pierna", se logrará un cambio apreciable en la condición de esa pierna. Esto se puede aplicar también a cualquier otra parte u órgano del cuerpo y, aunque parezca muy raro, también a las pertenencias del preclarado. Por ejemplo, si el preclarado tiene un vehículo o un carro descompuesto o acarreándolo dificultades, se le puede preguntar: " ¿Qué problema podría ser su carro para usted?"; haciendo que invente muchos problemas similares, se verá que resolverá sus problemas respecto al carro. Está presente en el fenómeno de que el preclarado ya tiene muchos juegos, y cuando el auditor le pide que mencione problemas, se provocan las manifestaciones del as-ising. El pensamiento se borra; por lo tanto, la cantidad de problemas o juegos que el preclarado pueda tener, se reducirá al pedirle que recuente los que ya tiene. Pedirle al preclarado que describa sus síntomas es mucho menos terapéutico y puede producir el empeoramiento de esos síntomas, a diferencia de lo que han creído algunas escuelas de pensamiento en el pasado y, en parte, a ello se deben sus fracasos.

Hay una serie de cosas específicas que se deben evitar en la audición. Son las siguientes:

1. *Significados*. Lo más simple para un thetán es cambiar de idea. Lo más complicado es manejar el ambiente en el que está situado. Por lo tanto, pedirle a un thetán que agote diversas ideas es un engaño, es un error. Pedirle a un preclarado que medite sobre algo, también es un error. Pedirle a un preclarado que ejercite sólo su mente es totalmente fatal. El proceso debe dirigirse a la relación del preclarado con su ambiente, ya que si se dirige a la relación de él con su mente su condición empeorará por ser éste un enfoque muy limitado.

2. *Comunicación de dos vías.* En una sesión de auditación puede haber demasiada comunicación de dos vías o demasiada comunicación. La comunicación acarrea una reducción de la capacidad de tener. Permitirle al preaclarado que hable continua u obsesivamente equivale a reducir su capacidad de tener. Un preaclarado al que se le permita hablar sin cesar, seguirá hablando descendentemente por la escala tonal hasta caer en una mala condición. Es preferible que el auditor le diga al preaclarado simple y descortésmente "Cállese", que dejar caer hasta el fondo su capacidad de tener. Este fenómeno se puede observar si se le permite continuar hablando a una persona que no sea muy capaz de hablar de sus problemas: comenzará a hablar más agitadamente cada vez; se irá reduciendo su capacidad de tener. De tanto hablar, finalmente caerá por la Escala Tonal hasta la apatía, momento en el cual estará muy dispuesta a decir (si se le pregunta con insistencia) que "se siente mejor", cuando, de hecho, está bastante peor. Preguntarle a un preaclarado: "¿Cómo se siente ahora?", puede reducir su capacidad de tener, debido a que examina su condición de tiempo presente y elimina cierta cantidad de masa.

3. *Demasiados procesos.* Puede suceder que se recorren demasiados procesos en muy poco tiempo, provocando una reducción en el mejoramiento del preaclarado. Esto se maneja mediante observar el retardo de comunicación del preaclarado. Se notará que el retraso con que contesta a la misma pregunta, repetida varias veces, varía en cada respuesta. Cuando la respuesta, la segunda vez que se plantea la pregunta, se hace esperar mucho, se dice que tiene un "retardo de comunicación". El retardo de comunicación es el tiempo que le toma a un preaclarado dar una respuesta a una pregunta que le ha hecho el auditor. No es el intervalo de tiempo entre el planteamiento de la pregunta por parte del auditor y algún comentario por parte del preaclarado.

Se verá que el retardo de comunicación se alarga o se acorta al repetir la pregunta. Por ejemplo, la décima vez que se hace una pregunta, puede ya no mostrar un retardo de comunicación apreciable. Ese es el momento de dejar de hacer la pregunta, puesto que ya no produce un retardo de comunicación apreciable. Se puede suspender cualquier proceso cuando el retardo de comunicación en tres preguntas sucesivas sea el mismo.

Al pasar de un proceso a otro se emplea un puente de comunicación, con lo cual se reduce el riesgo de recorrer demasiados procesos. El puente de comunicación se emplea siempre.

Antes de hacer una pregunta se debe discutir con el preclarado hasta que comprenda su significado y esté de acuerdo, como si estuviera celebrando un contrato con el auditor. El auditor le dice al preclarado lo que le va a pedir que realice y observa si el preclarado está de acuerdo en realizarlo. Esta es la primera parte del puente de comunicación, el cual debe preceder a todas las preguntas, principalmente cuando se cambia de un proceso a otro, en donde este puente es realmente un puente. Para suavizar la salida del proceso anterior, se le pregunta al preclarado si piensa que es correcto dejar ya ese proceso. Se le pide al preclarado que comente los beneficios logrados de ese proceso, y se le informa que ya no se continuará recorriendo. Después, el auditor le informa al preclarado que se recorrerá un nuevo proceso, lo describe y obtiene su acuerdo antes de recorrerlo. El puente de comunicación se emplea siempre y, su segunda mitad, el acuerdo sobre el nuevo proceso, debe también obtenerse siempre antes de iniciar cualquier proceso.

4. *Dejar de manejar el problema de tiempo presente.* Probablemente, más casos se estancan o no se benefician durante el procesamiento debido a que no se maneja un problema de tiempo presente como se indicó anteriormente, que debido a cualquier otra razón.

5. *La inconsciencia, el "aletargamiento" o la agitación en el preclarado* no son un signo de buena condición. Se deben a una reducción de la capacidad de tener. No se debe procesar a un preclarado hasta el grado de la inconsciencia o del "aletargamiento", sino que se le debe mantener alerta siempre. El fenómeno básico de la inconsciencia se debe a que "un flujo ha fluido demasiado en una sola dirección". Si uno le habla demasiado tiempo a otra persona, le puede provocar inconsciencia. Para restablecer el propósito de la charla, se requiere hacer que la persona que sólo escuchaba también diga algo. Es decir, se necesita invertir el sentido del flujo para que desaparezca la inconsciencia.

En Cienciología moderna esto se logra recorriendo el Trío.

## EL FUTURO DE LA CIENCIOLOGÍA

Actualmente, el hombre está equipado con armas suficientes para destruir a toda humanidad sobre la tierra. Resulta de vital importancia que surja una nueva ciencia capaz de manejar al hombre. Esta ciencia es la Cienciología.

Nació en el mismo crisol que la bomba atómica. El conocimiento básico de la Cienciología se derivó de la Física nuclear, de las Matemáticas Superiores y de la comprensión de los antiguos legados del Oriente. La Cienciología puede lograr y de hecho lo logra exactamente lo que afirma que puede lograr. En la ciudad de Washington existe un enorme archivo que contiene los expedientes de miles de casos, testificados y notariados que dan fe de la minuciosidad científica de la Cienciología. Por medio de la Cienciología el hombre puede evitar la demencia, la criminalidad y la guerra.

Existe para que el hombre la utilice. Existe para el mejoramiento del hombre. La cartería primordial en la Tierra, actualmente, no es entre una nación y otra. La única carrera que importa en estos momentos es la entablada entre la Cienciología y la bomba atómica. La historia del hombre, como lo han dicho autoridades reconocidas, bien puede depender de cuál de las dos triunfe.

## LAS METAS DE LA CIENCIOLOGIA

Una civilización sin demencia, sin criminales y sin guerras, donde el capaz pueda prosperar, los seres honestos puedan tener derechos, y donde el Hombre sea libre para elevarse a mayores alturas.

Anunciada por primera vez hace quince años a un mundo turbulento, estos objetivos son alcanzables por medio de nuestra tecnología.

De naturaleza apolítica, la Cienciología da la bienvenida a cualquier individuo de cualquier credo, raza o nación.

No es una revolución lo que buscamos. Buscamos únicamente una evolución para el individuo y para la Sociedad hacia estados de ser más elevados.

Estamos logrando nuestras metas.

Después de interminables milenios de ignorancia acerca de sí mismo, de su mente y del universo, un gran avance se ha logrado para el Hombre.

Otros esfuerzos que ha hecho el Hombre han sido superados.

Las verdades de cincuenta mil años de pensamiento humano, combinadas, destiladas y ampliadas con nuevos descubrimientos sobre el Hombre, han hecho posible este éxito.

Le damos la bienvenida a Cienciología. Lo único que esperamos de usted es su ayuda para alcanzar nuestras metas y para ayudar a otros. Esperamos que usted sea ayudado.

La Cienciología es, hoy, el movimiento más vital sobre la Tierra.

En un mundo turbulento, el trabajo no es fácil; si lo fuera, no tendríamos que estar haciéndolo.

Respetamos al Hombre y creemos que es digno de ayuda. Lo respetamos a usted y pensamos que usted también puede ayudar.

La Cienciología no adeuda su ayuda. No hemos hecho nada que nos obligue a la propiciación; si lo hubiésemos hecho, no seríamos ahora lo bastante brillantes como para hacer lo que estamos haciendo.

El hombre desconfía de todos los ofrecimientos de ayuda. Con frecuencia ha sido traicionado y se ha destrozado su confianza. Con frecuencia ha dado su fe y ha sido engañado. Nosotros podemos errar, ya que construimos un mundo con astillas rotas. Pero nunca traicionaremos su confianza en nosotros mientras sea uno de nosotros.

El sol nunca se pone en Cienciología. Y ojalá que un nuevo día amanezca para usted, para aquéllos a quienes ama y para el Hombre.

Nuestras metas son tan simples como grandes.

Y triunfaremos, y estamos triunfando a cada nueva vuelta que da la Tierra.

Su ayuda es bien recibida.

Nuestra ayuda es suya.

## GLOSARIO

**ABERRACION:** Desviación del pensamiento o conducta racional, que proviene de la influencia que ejerce la mente reactiva sobre la persona.

**AFINIDAD:** Grado de afecto o su ausencia que se experimenta a menudo bajo la forma de emoción. Es el sentimiento de amor o de agrado por algo o por alguien.

**ALETARGAMIENTO (Dope off):** Estado de disminución de conciencia, todavía por encima de la inconsciencia, que se manifiesta principalmente por un retardo en la comunicación. Fenómeno que deja a la persona cansada, soñolienta o nebulosa.

**A.R.C:** Palabra formada por las iniciales de Afinidad, Realidad y Comunicación, que equivalen juntas a Comprensión.

**AS-ISING:** Ver algo exactamente como es, sin ninguna distorsión o mentira, hasta el momento que desaparece y deja de existir.

**AUDITOR:** Persona entrenada y cualificada en los procesos de la Cienciología que aplica estos procesos para el mejoramiento de la persona. Practicante de la Cienciología. Persona que escucha y guía.

**AUDICION:** Aplicación de los procesos de la Cienciología por un Auditor entrenado. Es la acción de hacer una pregunta a un preclarado (que él pueda entender y contestar), obtener la respuesta y dar un acuse de recibo a su respuesta.

**AUTODETERMINISMO:** Estado en el cual el individuo mismo determina sus acciones.

**AUTOMATISMO:** Todo lo que se hace sin tener conciencia de que se está haciendo. Curso de acciones de las que uno no se da cuenta de que las está realizando.

**AXIOMA:** Verdad evidente por si misma o reconocida universalmente.

**BANCO:** Nombre familiar con el que se nombra a la mente reactiva.

**BEINGNESS (Estado de Ser):** Es la adopción de una categoría de identidad. El estado de seres adoptado por uno mismo, se le da a uno, o es obtenido. Es esencialmente la identificación de uno mismo con un objeto.

**CLARO:** Thetán que puede ser causa consciente y a voluntad sobre materia, energía, espacio y tiempo, en lo que respecta a la primera dinámica (supervivencia para uno mismo). Persona que puede confrontar cualquiera y todas las cosas en el pasado, presente y futuro.

**COMUNICACION:** intercambio de ideas u objetos entre dos personas o terminales. Más precisamente se define: causa-distancia-efecto, con intención, atención y duplicación y comprensión en el punto efecto de lo que ha surgido del punto causa.

**COMUNICACIÓN RECÍPROCA (Two way communication):** Comunicación entre dos personas donde, cada una expone plenamente sus ideas sobre un tema, mientras que la otra escucha atentamente. La comunicación se da, consecuentemente, en dos sentidos.

**CONFRONTAR:** Acción de estar frente a algo. La habilidad de estar ahí, confortablemente y sin esfuerzo.

**CONTROL:** Aptitud de iniciar, cambiar y parar las cosas a voluntad.

**DICOTOMIA:** División, subdivisión binaria entre dos elementos que se separan y que se oponen.

**DOINGNESS:** (Estado de Hacer) Lo que uno está haciendo para obtener una Creación. El trabajo, acción o funcionamiento de algo.

**ESCALA TONAL:** Escala de los tonos o estados emocionales que van desde la muerte en lo más bajo de la Escala, pasando por la apatía, el miedo, la hostilidad, cólera, antagonismo, el aburrimiento y el conservatismo hasta el entusiasmo en lo más alto. Esta Escala delinea la espiral descendente de la vida desde la vitalidad completa y la conciencia, la media vitalidad y la media consciencia hasta bajar a la muerte. Es el alcance de la emoción.

**EXTERIORIZACION:** Estado del Thetán cuando esta fuera de su cuerpo. Cuando esto ocurre la persona adquiere la certeza de que es ella misma y no es su cuerpo.

**FACSIMIL:** Cuadro de imagen mental que hace el individuo de sus percepciones del universo físico en un momento del pasado. Es conocido también con el nombre de imagen mental.

**HAVINGNESS (Estado de Tener):** Tener, poseer, ser capaz de mandar, colocar, tomar responsabilidad de los objetos, energía o espacio.

LINEA TEMPORAL (time track): El registro consecutivo de cuadros de imagen mental que se acumulan a través de la vida o las vidas del preaclarado.

MENTE: Sistema de control entre el thetán y el universo físico.

MENTE ANALÍTICA: La mente consciente que piensa, observa la información, la recuerda y resuelve los problemas. Esta mente combina las percepciones del ambiente inmediato, del pasado (por medio de imágenes) y estimaciones del futuro para llegar a conclusiones que están basadas en la realidad de las situaciones.

MENTE REACTM: La porción de la mente de la persona que funciona bajo el principio de estímulo-respuesta. (A un cierto estímulo corresponde un cierta respuesta), la cual no está bajo control voluntario de la persona y que ejerce fuerza y poder de mando sobre su conciencia, sus propósitos, sus pensamientos, su cuerpo y sus acciones.

MENTE SOMÁTICA: Mente que está bajo control de la mente reactiva y que aporta las soluciones a nivel físico. Es la mente que se ocupa de los mecanismos automáticos del cuerpo, la regulación de los detalles que mantienen el organismo en funcionamiento.

MEST: El Universo físico. Palabra formada a partir de las iniciales de Materia, Energía, Espacio y Tiempo, componentes del universo físico. Todo fenómeno físico puede ser considerado como energía operando en espacio y tiempo. El movimiento de la materia o la energía en el tiempo es la medida del espacio. Todas las cosas son Mest menos el Thetán.

MOCK-UP: Algo que una persona crea por si misma. Es más que un cuadro de imagen mental. Es la autocreación de un objeto que existe como él mismo, simboliza algún objeto en el universo físico. Es algo que el thetán crea y nombra. Un cuadro de imagen mental es mock-up cuando es creado por el thetan o para el thetán y no consiste en una fotografía del universo físico. Es un cuadro de imagen mental consciente, que no forma parte de la línea temporal.

PANDETERMINISMO: Deseo de iniciar, cambiar y parar dos o más fuerzas, ya sean o no opuestas. Determinar simultáneamente las actividades de dos o más lados de un juego. Es la acción que consiste en determinar no sólo las propias acciones, sino también las de los otros.



**POSTULADO:** Conclusión, decisión o resolución tomada por el individuo mismo de manera autodeterminada, en función de los datos del pasado, conocidos o desconocidos. El postulado es siempre conocido.

Hace una evaluación de los datos, o por impulso, en ausencia de datos. El postulado, decide los problemas u observaciones en el presente, o establece un modelo de acción para el futuro.

**PREACLARADO:** Persona que a través del procesamiento de Cienciología sabe más acerca de sí misma y de la vida. Un ser espiritual que descubriendo cosas sobre si mismo está en el camino para volverse claro.

**PROCESO:** Conjunto de preguntas hechas por un auditor para ayudar a una persona a encontrar cosas sobre si misma o sobre la vida. Más ampliamente, un proceso es una acción llevada a cabo por un auditor y el preaclarado bajo la dirección del auditor, la cual es invariable y uniforme, compuesta de varios pasos y acciones para liberar a un thetán.

**PROCESAMIENTO:** Se le llama "auditación" por medio de la cual el auditor (practicante) "escucha y ordena". El Auditor y preaclarado (paciente) se reúnen en un lugar tranquilo donde no estén sujetos a influencias ni interrupciones. El propósito del Auditor es darle al preaclarado órdenes seguras y exactas que el preaclarado pueda comprender y llevar a cabo. El propósito del auditor es incrementar la habilidad del preaclarado.

**PSICOSOMATICO:** La mente hace enfermar el cuerpo. Estas enfermedades han sido creadas psíquicamente al cuerpo por desórdenes de la mente.

**PUNTOS DE ANCLAJE (anchor points):** Puntos que señalan y que acuerdan el límite y que son considerados inmóviles por el individuo. Puntos que están anclados en un espacio diferente al espacio del universo físico entorno al cuerpo. Los puntos que marcan un área de espacio son llamados "anchor points" y estos, panorámicamente, son los responsables del espacio.

**REALIDAD:** Acuerdo sobre lo que una cosa es. Es el acuerdo sobre la apariencia de la existencia. Es un acuerdo. No es lo que el individuo piensa que es la realidad. Es lo que la mayoría acuerda que es. Lo que estamos de acuerdo en considerar como real, es real.

**REESTIMULACION:** Es la reactivación de un incidente de la existencia. Todo lo que en el medio ambiente del individuo, es lo suficientemente

parecido a algo contenido en su mente reactiva, como para reestimar una parte de ésta.

**RETARDO DE COMUNICACION (Communication Lag):** Período de tiempo existente entre la pregunta del Auditor y la respuesta a esa específica pregunta por el preclarado. La pregunta debe ser precisa, la respuesta debe ser precisa a esa pregunta. No importa el tiempo que pase entre la formulación de la pregunta y la recepción de la respuesta. El tiempo es la "communication lag". Si la respuesta es imprecisa o no adecuada, el Auditor debe volver a formularla. El hecho de que vuelva a formularla no reduce el tiempo de comunicación. La línea del tiempo del retraso será desde que hizo la pregunta por primera vez hasta que recibió la respuesta final. Las respuestas inadecuadas a la pregunta son parte del retardo comunicación.

**SEPARACION (Separateness):** El objetivo de la Separación en una audición es establecer y encontrar identificaciones.

**SESION:** Duración de un periodo exacto de tiempo en el que el Auditor escucha del preclarado las ideas sobre si mismo. Período de tiempo en el que auditor y preclarado están en un lugar tranquilo donde no serán molestados. El auditor da ciertas órdenes exactas al preclarado que éste debe seguir.

**TERMINAL:** Todo lo que puede recibir, relevar o enviar una comunicación.

**THETAN:** El Ser que el individuo es, que maneja su cuerpo y vive dentro de éste. Thetán (espíritu) es descrito en Cienciología como el ser que no contiene masa, ni longitud de onda, ni energía ni tiempo, ni localización en el espacio, excepto por consideraciones o postulados. Este término está tomado de la letra griega theta, que significa espíritu.

**UNIVERSO:** "Todo el sistema de las cosas creadas". Es el esfuerzo de localización de uno mismo.

**VALENCIA:** Valencia es una identidad verdadera o falsa. Normalmente, valencia, significa la adopción inconsciente por un individuo de la identidad de otro.