

**CIENCIOLOGIA**  
**LOS**  
**FUNDAMENTOS**  
**DEL PENSAMIENTO**

por

*L. Ronald Hubbard*

Título Original: The Fundamentals of Thought  
Derechos Reservados 1956,  
1972,1973 a la edición en Ingles by L. Ronald Hubbard.  
Derechos Reservados 1977  
a la edición en español by L. Ronald Hubbard.

## CONTENIDO

INTRODUCCION .....	5
CAPITULO UNO LAS ESTADISTICAS VITALES DE LA CIENCIOLOGIA.....	8
CAPITULO DOS LOS PRINCIPIOS BASICOS .....	11
CAPITULO TRES LOS ESTADOS DE LA EXISTENCIA.....	15
CAPITULO CUATRO LAS OCHO DINAMICAS .....	21
CAPITULO CINCO EL TRIANGULO A R C .....	23
CAPITULO SEIS LA RAZON DEL POR QUÉ .....	25
CAPITULO SIETE LAS PARTES DEL HOMBRE.....	30
CAPITULO OCHO CAUSAR CONOCIMIENTO.....	39
CAPITULO NUEVE SABER Y NO-SABER .....	46
CAPITULO DIEZ LA META DE LA CIENCIOLOGIA .....	47
CAPITULO ONCE EL PROCESAMIENTO DE CIENCIOLOGIA.....	48
CAPITULO DOCE PROCESOS EXACTOS.....	51
LAS METAS DE LA CIENCIOLOGIA .....	62
L. RONALD HUBBARD .....	64

### NOTA IMPORTANTE

En el estudio de la Dianética hay que estar absolutamente seguro de nunca pasar por alto ninguna palabra cuyo significado no se comprenda plenamente.

*La única razón por la que una persona abandona un estudio o se confunde, o se vuelve incapaz de aprender, es porque ha dejado pasar una palabra sin comprender.*

Si el material tiende a confundirlo o le parece incomprensible, es porque dejó pasar una palabra que no fue comprendida. No siga adelante; regrese hasta el lugar *inmediatamente antes* de dónde comenzó a tener dificultades, encuentre la palabra no comprendida y defínala bien.

**DIANÉTICA:** Del griego dia (a través) y nous (alma), por lo cual “a través del alma”; un sistema para el análisis, control y desarrollo del pensamiento humano que también provee la técnica para aumentar la habilidad y la racionalidad, así como para liberarse de la fuente única de aberraciones y enfermedades psicosomáticas. Introducida en mayo de 1950 por L. Ronald Hubbard, con la publicación de *Dianetics: The Modern Science of Mental Health*. (Dianética: La Ciencia Moderna de la Salud Mental).

**CIENCIOLOGIA:** Es una filosofía aplicada y una tecnología que resuelve los problemas del espíritu, la vida y el pensamiento; descubierta, desarrollada y organizada por L. Ronald Hubbard como resultado de sus descubrimientos Dianéticos anteriores. Tomado de la palabra latina SCIO (conocimiento) y de la palabra griega LOGOS (estudio de). Cienciología significa “saber cómo saber” o el “estudio del conocimiento”.

## INTRODUCCION

Aunque "Cienciología: Los Fundamentos del Pensamiento" se publicó inicialmente como un resumen de la Cienciología para ser traducido del inglés a otras lenguas, el libro tiene, en sí, un valor incalculable para todo aquel que estudie 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 de 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.

Dé este libro a un hombre o a una mujer con problemas, a un hombre o a una mujer inquietos, a un hombre o a 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 o integra ha sido investigado y reunido por L. Ronald Hubbard durante veinticinco años de estudio; coloca a las humanidades, que se encontraban muy por debajo de "las ciencias exactas", en un nivel de igualdad, si no es 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 cómo funciona la vida y cómo se puede mejorar a hombres, mujeres y niños.

La utilización o el abandono de este material bien podrían 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 ganará? Eso depende en gran medida del empleo que cada uno de nosotros le dé 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 angloamericano.

L. Ronald Hubbard dice en un artículo:

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

“La Cienciología es apolítica. En los momentos en que la hoguera ideológica amenaza con consumirnos 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 Cientólogo, 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 Cientólogo, 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 el 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 pavoroso 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 en la Tierra para siempre”.

“Cuando nuestros allegados, sus hogares, sus hijos, sus posesiones y todo su futuro yazcan moribundos en una calle radiactiva, 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 distribuyeron yacerán allí”.

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

“Los que atacan este trabajo debido a una desorientación ideológica o cobardía antisocial, están atacando al 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 y escuche. Sí es posible liberarse de la ignorancia y quizás ese sea el Reino de los Cielos”.

“No le queda mucho a la Tierra para que este conocimiento se difunda. Pero esta 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 merezca la libertad”.

“Ya es hora de que el Hombre madure. Ese 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 al arma más terrible de todas, la última de las armas: la bomba H”.

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

“Ese es nuestro trabajo”.

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

LOS EDITORES.

Nota: Este texto se ha estructurado de tal manera que su traducción íntegra exponga sin interrupciones o cambios nocivos los conceptos Cienciología.

## CAPITULO UNO

### LAS ESTADISTICAS VITALES DE LA CIENCIOLOGIA

#### *¿Qué es la Cienciología?*

La Cienciología es la parte de la psicología que se ocupa de la capacidad humana. Se derivó de la DIANETICA, 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 1879 por un tal Profesor Wundt, un marxista de la Universidad de Leipzig, en Alemania. Este 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 dirigían 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 pseudo-psicología Wundtiana, no tiene miras políticas. La Cienciología no enseña materialismo dialéctico bajo el título de "psicología".

El término Cienciología se deriva de la palabra latina scio (conocimiento en el más amplio sentido de la palabra) y la palabra griega logos (estudio de).

La Cienciología, empleada por personas con mucho o poco entrenamiento, mejora la 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<sup>1</sup> (un profesional de la Cienciología) la aplica a individuos o a grupos pequeños o grandes de personas. El Auditor hace que estas personas, voluntariamente, realicen ciertos ejercicios 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 en forma de procesos a individuos o a grupos, ya sean grandes o pequeños. La Cienciología se utiliza también como una materia educativa. Se ha visto que las personas procesadas en Cienciología se pueden liberar de sus angustias principales y se vuelven más inteligentes, lúcidas y competentes. Pero si

---

<sup>1</sup> Del original en inglés Auditor: Auditor.

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 al sujeto, en lugar de sólo procesarlo. 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 la 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. El individuo también la emplea en su hogar o en su trabajo para mejorar su vida

*¿Qué validez tiene la Cienciología?*

En los archivos de las organizaciones de Cienciología hay decenas de miles de historias de casos (expedientes de personas que han sido procesadas, registros individuales), todas ellas testificadas. Ningún otro campo en el mundo, salvo la física y la química, posee tal evidencia.

La Cienciología, aplicada por un Auditor experto, puede devolverle al individuo la capacidad de manejar todos y cada uno de sus problemas. La Cienciología se emplea en muchas empresas importantes del mundo. 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.

*¿Dónde se puede obtener más información sobre la Cienciología?*

La sede mundial de la Cienciología es el Colegio de Cienciología Hubbard (Hubbard College of Scientology) ubicado en Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex Inglaterra. Además, existen Organizaciones de Cienciología prácticamente en todos los continentes de la Tierra. Estas Organizaciones otorgan certificados a las personas que practican la Cienciología. Los certificados se otorgan únicamente después de un entrenamiento muy estricto. Una persona entrenada en los procedimientos de la Cienciología lo recibe de una de estas Organizaciones. Al final de este libro hay una lista de Organizaciones de Cienciología en las cuales se puede obtener más información.

Asimismo, se han publicado muchos libros en inglés sobre Dianética y Cienciología. La Casa Editora que publicó este libro tiene otros libros en español. Consulte la lista al final del libro.

*¿Puede una persona sin mucha preparación 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 profesionales 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 irreme-

diablos. Aumenta la inteligencia y mejora la capacidad y la conducta. Además, proporciona una mejor comprensión de la vida.

*¿Quién inventó la Cienciología?*

*La Cienciología se descubrió, no se inventó. Fue, organizada por L. 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. L. Ronald Hubbard ha recibido muchas distinciones por sus trabajos en el campo de la mente y ha contado con la colaboración de una de las agrupaciones más numerosas del mundo 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.

## CAPITULO DOS

### LOS PRINCIPIOS BASICOS

Al 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 que encuentre una cosa con la que esté 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 ni de dificultar el tema.

Tal vez le hayan enseñado que es muy difícil comprender la mente, el pensamiento o 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 ACCIÓN. 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. ACCIÓN: 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 sobrevenía 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 que es así, y por ello lo vemos así.

Un individuo 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 "reales". 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 sino sólo aparente. Y es aparente porque creemos que lo percibimos; porque estamos de acuerdo en que debe ser así.

La comprobación de este principio es la siguiente: utilizando el ciclo de acción, ¿podemos mejorar a alguien o hacerlo más inteligente? Miles de pruebas han demostrado que utilizar y creer en el ciclo de acción 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 acción; siente que hay algo erróneo en él y, en efecto, lo hay. Debemos encontrar cual 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; la verdadera esencia de las cosas; lo que realmente son las cosas.

EL CICLO DE ACCION VERDADERO es el siguiente: CREAR; crear - crear - crear; crear-contra crear; 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 - contra crear: 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 Ciclo de Acción VERDADERO 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 DESTRUCCIÓN, pero el Ciclo de Acción VERDADERO nos explica lo que es la destrucción. LA DESTRUCCIÓN es una de estas DOS actividades: DESTRUCCIÓN 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 de 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 la creatividad que implica el derribarlo con la palabra "destruccion". 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 de NO MÁS CREACIÓN. Al dejar de participar en la creación del muro, en teoría, el muro deja de existir para uno. Esto es cierto y en Cienciología se ha demostrado como hecho.

Lo que se conoce como la realidad es lo que las cosas parecen ser. LA REALIDAD ES UNA APARIENCIA. Para hacer algo sobre la realidad debemos investigar y descubrir qué hay debajo de la APARIENCIA. ¿De qué está formada la REALIDAD? Nosotros percibimos que la APARIENCIA DEL CICLO DE ACCIÓN ES CREACIÓN-SUPERVIVENCIA-DESTRUCCIÓN.

Siendo que, básicamente, el CICLO DE ACCIÓN no contiene nada más que CREACIÓN.

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. Aun 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 contra-creación (una creación en contra de ello). El resultado es un caos provocado 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 manejamos un coche, hacemos muchas cosas; realizamos muchos actos sin estar conscientes de ellos; a estos actos los llamamos **ACCIONES AUTOMATICAS**, es decir aquello que alguien hace sin tener conciencia de que lo está haciendo. Alguien empieza a crear algo; después, todavía estando en actividad, desvía su pensamiento más allá de su propio alcance, y la creación continua llevándose a cabo.

**CREAR ALGO SABIENDOLO ES SIEMPRE LA PRIMERA CONDICION.** Después, uno puede **CONTINUAR CREANDO 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 errónea 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 contra creación (tal como un accidente en la pierna), **contracreó** una pierna enferma. Ahora, la persona está tratando de **contracrear** de nuevo una pierna sana. El resultado de esto es que se suprime la **PIERNA SANA ORIGINAL**, ya que **ESA ES LA CREACIÓN QUE LA PERSONA ESTÁ 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 **contra creación** de **piernas enfermas** y **REAPAREZCA LA CREACIÓN 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 confía 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 su 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 de que sería mejor estar loco. Empieza a volverse loco y luego hace innumerables esfuerzos a fin de seguir siendo racional. Previamente él ya estaba creando la condición de racionalidad y contrareó la locura. Luego contrareó 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 aquellas 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. Esta obra se refiere a la mente, y no al Ser Supremo.

El MENTIR es el nivel más bajo de creatividad.

En Cienciología existe mucha evidencia de estos principios en el campo del PROCESAMIENTO.

## CAPITULO TRES

### LOS ESTADOS DE LA EXISTENCIA

Existen tres estados de la existencia.

Estos tres estados abarcan la vida.

Ellos son: SER, HACER Y TENER.

EL ESTADO DE SER se define como la adopción (elegir) de una categoría de identidad. Es el papel que uno desempeña en un juego. Ejemplos de estados de ser son el nombre propio la profesión propia, las características físicas propias, etc. Cada uno de estos o todos ellos pueden llamarse *el propio estado o capacidad de ser* (Del original en inglés Beingness: Estado o Capacidad de Ser). 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. Por hacer damos a entender acción, función, realización, logro de metas, cumplimiento de propósitos o cualquier cambio de posición en el espacio.

EL TERCERO ES EL ESTADO DE TENER. Por estado o capacidad de tener (Del original en inglés Havingness: 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* (Del original en inglés Doingness: Estado o Capacidad de Hacer). La capacidad de *hacer* es más importante que la capacidad de *tener*. La mayoría de las personas están confundidas respecto a estos tres estados, a tal grado que piensan que el orden de importancia 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 sobre el papel que desempeña esto en el procesamiento, responderá que cada uno de estos estados tiene una manifestación específica. En la

auditación, el estado de ser se manifiesta como identidad. Para mejorar el estado de ser y el permitir ser, el auditor remedia mediante el procesamiento la escasez de identidades del pre-aclarado<sup>2</sup>. A menudo el pre-aclarado se encuentra en diversas valencias<sup>3</sup>, es decir, adopta otras identidades: 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 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 o identidad de su padre la cual adoptó al darse cuenta que su madre no le prestaba atención a él, pero sí a su padre. Sin embargo, supongamos que no quería a su padre. El auditor se encontrara con que el sujeto se odia a "sí mismo". "Sí mismo" es, en realidad, el padre.

Un auditor inteligente (ver la sección sobre procesamiento) 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado pueda hacerlo, el auditor lo hará inventar identidades que podrían atraer la atención de la madre.

De pronto, el pre-aclarado 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: "Mienta acerca de las identidades que podrían atraer la atención de su padre" y luego: "Invente una", y así, hasta que el pre-aclarado 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 dificultad tiene para atraer atención. Por eso la persona puede volverse exhibicionista o dispersa.

---

<sup>2</sup> Del original en inglés Preclear: Pre-aclarado.

<sup>3</sup> Del original en inglés Valence: Valencia.

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 malaya, 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 está 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 amarilla y negra no son muy progresistas, pero, por lo general, son más sanas. Y la raza blanca es progresista pero más desequilibrada. Las razas amarilla y malaya 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". Las valencias modifican la identidad. 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 postizas. 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 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 puede definir como la acción de crear un efecto. La acción es un efecto creándose.

Un auditor, al procesar a un pre-aclarado, emplea siempre “procesos de efecto”<sup>4</sup> para aumentar la “capacidad de hacer”.

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

Si un pre-aclarado 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 pre-aclarado no sea capaz de pensar en ningún efecto, pero al continuar el proceso se volverá tremendamente imaginativo y aun cruel. Continuando el proceso, el pre-aclarado alcanzará una postura mental más cómoda. Los criminales o los maniáticos son gente que intenta frenéticamente de 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.

---

<sup>4</sup> Del original en inglés Effect Processes: Procesos de 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. Esta es la definición de control.

### *Estado de Tener*

Así como para jugar un juego debe haber un campo de juego (ver el Capítulo XII), 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 un 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 en 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. Si pudiera poseer

todo en todas partes, su desánimo lo llevaría a la apatía. Al menos así parece ser, ya que 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 acerca de las valencias en las que se encuentra, o inventando datos de la misma o distinta magnitud a aquéllos en los que está atorada.

Probablemente, los problemas sean el antídoto de la inconsciencia. Evidentemente sí son los antídotos 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 CUATRO

### LAS OCHO DINAMICAS

Al 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 el 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 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 a 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. De esa manera, podemos inspeccionar cada subdivisión separadamente así como su relación con las demás subdivisiones 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. Debido a ello, para lograr nuestros propósitos, se formularon arbitrariamente estas ocho subdivisiones de la vida.

LA PRIMERA DINÁMICA es el impulso hacia la existencia de uno mismo. Tenemos aquí la explicación de la individualidad. La llamamos la DINÁMICA DE UNO MISMO.

LA SEGUNDA DINÁMICA 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 DINÁMICA DEL SEXO.

LA TERCERA DINÁMICA 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, ciudad, la nación, son ejemplos de Tercera Dinámica. Cada una de ellas es una Tercera Dinámica. La llamamos LA DINÁMICA DE GRUPO.

LA CUARTA DINÁMICA 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 DINÁMICA DE LA HUMANIDAD.

LA QUINTA DINÁMICA 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 DINÁMICA ANIMAL.

LA SEXTA DINÁMICA 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 (Del original en inglés

MEST *Matter, Energy, Space, Time*: Materia, Energía, Espacio y Tiempo). La llamamos la DINÁMICA DEL UNIVERSO.

LA SÉPTIMA DINÁMICA 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 DINÁMICA ESPIRITUAL.

LA OCTAVA DINÁMICA 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 DINÁMICA 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 Octava Dinámica verdadera.

Como un 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 vivir depende de su capacidad para Ser, Hacer y Tener en cada una de las Dinámicas.

Las Ocho Dinámicas se emplean constantemente en Cienciología y se deben comprender plenamente. Las capacidades y deficiencias de un individuo se pueden comprender observando su participación en las diversas dinámicas.

## CAPITULO CINCO

### EL TRIANGULO A R C

Existe un triángulo de gran 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 hacia las 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 (Del original en inglés Tone Scale: Escala Tonal). Por debajo de la apatía, la Afinidad alcanza grados de solidez tal como el 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 universal: disuelve todas las cosas.

La interrelación del triángulo se hace evidente cuando preguntamos: "¿Ha 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 seguida 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 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*".

ARC equivalen 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 mero 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.

A medida que 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 SEIS

### LA RAZON DEL POR QUÉ

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 le haya parecido extraño el que los hombres se arriesguen a sufrir lesiones corporales en el campo de juego, tan sólo por "diversión". Igualmente, le pudiera parecer sorprendente y extraño el que la gente siga viviendo o entre al "juego de la vida" a riesgo de sufrir todas las penurias, 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 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 crueles y no tienen finalidad.

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

Cuando se desbalancea la proporción de 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 ansia ser libre cuando esta 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 al 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 en 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 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 demostrara la posibilidad de una combinación de equipos. Por ejemplo, dos dinámicas de grupo pueden aliarse entre sí como equipo, o 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 equipos y de los juegos posibles 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 auto-determinismo, 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 pan-determinismo. 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 auto-determinada al jugar en contra de un oponente. Una persona pan-determinada en el ajedrez es la que juega ambos lados del tablero.

Un individuo es pan-determinado en los juegos que él gobierna y es auto-determinado en los juegos en que lo gobiernan. Por ejemplo, el general de un ejército es pan-determinado 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 auto-determinado. 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 pan-determinada 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 auto-determinados 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, y 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 auto-determinado en vez de pan-determinado 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 buscara nuevas formas de entraparse, que sufrir el entrapamiento 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 entrapará. La forma de provocar un conflicto interminable es "renunciar" a todo conflicto.

Como puede verse en cualquier juego, los propósitos tienden a ser bloqueados. En casi todo juego que llevan a cabo 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 problema enfrente o haya enfrentado; la anatomía de un problema es propósito-contra-propósito.

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.

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, solo debe perseguir un auto-determinismo total. Para que funcione el resto de las dinámicas, ellas deben intervenir en uno mismo; por ello, atacarán cualquier intento de auto-determinismo 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 o más importante. El pan-determinismo es 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 auto-determinado en cualquier situación en la que esté luchando, y es pan-determinado en cualquier situación que esté controlando.

Para ser pan-determinado en lugar de auto-determinado, se requiere ver ambos lados.

Un problema es una intención en contra de otra intención, es decir, es algo que tiene dos lados opuestos. Mediante crear problemas uno se inclina a ver los dos lados que están en oposición y, así, uno se vuelve pan-determinado.

Por lo tanto, los problemas solo *parecen* ser una necesidad para el Hombre. La realidad más cercana al pan-determinismo son los problemas. Con el proceso Cienciológico de inventar problemas, una persona amplía su visión y se exterioriza de sus dificultades.

Existe la peculiaridad de que hay una alta incidencia de neurosis en las familias ricas. Esta gente tiene muy poco que hacer y muy pocos problemas. Los problemas básicos del sustento, el vestido y la casa ya los han resuelto. Supondríamos entonces que, si fuera cierto que la felicidad de un individuo depende solamente de su libertad, esa gente sería feliz. Sin embargo, no lo es ¿Qué es lo que crea su infelicidad? Es la falta de problemas.

El éxito del procesamiento Cienciológico dependería de tomar en consideración los tres elementos de los juegos (y, de hecho, el secreto para mejorar a la gente es el 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 pan-determinado 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. Aquel que continuamente está buscando como alejarse de las cosas será infeliz. Quien busca como 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 de 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 SIETE

### LAS PARTES DEL HOMBRE

El Hombre puede dividirse en tres partes.

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

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 un 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 es bastante bajo, que niega el reconocimiento de uno mismo.

#### **El Espíritu**

En Cienciología se describe al Thetan (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 Thetan reside en el cráneo o cerca del cuerpo. Un Thetan puede estar en cualquiera de estas cuatro condiciones: la primera es la de estar totalmente separado de un cuerpo o cuerpos o aun 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 en cada uno de estos cuatro estados (condiciones). La condición óptima, desde el punto de vista del Hombre, es la segunda.

El Thetan 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, el Thetan puede volver a recuperar la totalidad de su capacidad. Debido a que el Thetan 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 Thetan y su medio ambiente. Es una red de comunicaciones, imágenes, energías y masas, que se originan debido a las actividades del Thetan al enfrentarse con el universo físico o con otros Thetanes. Un Thetan 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 *facsimil*<sup>5</sup>, cuando es una "fotografía" del universo físico de algún momento del pasado, y le llamamos "*mock-up*"<sup>6</sup> al cuadro de imagen mental que es creado por el Thetan 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 sin control).

Hay varios fenómenos conectados con la entidad llamada mente. Algunas personas, al cerrar los ojos, ven solamente oscuridad. Otras ven imágenes. Otras 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 no registrados hasta ahora por los observadores anteriores, se han clasificado en Cienciología y en Dianética (la parte de la Cienciología que se ocupa de la mente).

Mediante el sistema de comunicación llamado mente, el Thetan 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

---

<sup>5</sup> Del original en Inglés Facsimile: Facsimil.

<sup>6</sup> Del original en Inglés Mock-Up: Mock-Up.

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 Thetan 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, controladas y dirigidas por el saber del Thetan, ya sean del pasado o del universo físico. La característica fundamental de la mente analítica es la conciencia; uno sabe lo que uno está decidiendo 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 la mente que responde al estímulo al pie de la letra. Si se le suministra determinado estímulo, da determinada respuesta. El campo de Dianética (a través de la Mente) se enfoca principalmente a esta parte de la mente.

Aunque la mente reactiva produce cierto 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. Ya que éstas se realizan sin mucho pensamiento, 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 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 grabará 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 Thetan de la mente (con ayuda del procesamiento de Cienciología), de manera que el Thetan, 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 es en sí muy impactante. 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 de forma cruzada 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 piensa, sino que sólo actúa. Los impulsos aplicados sobre el cuerpo por el Thetan, 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 Thetan. En otras palabras, el Thetan 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

Thetan no tiene conciencia de que está agobiando a la mente somática con órdenes o trastornos variados. El Thetan 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 Thetan 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 Thetan 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 Thetan 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 Thetan, al hacer "mock-ups" (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*. 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"<sup>7</sup> (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 aun 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 aquéllos 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 Thetan, la mente y el cuerpo, requieren de estudios independientes, pero se influyen entre ellos en forma marcada y continua. De las tres, la entidad superior es el Thetan, ya que sin él el cuerpo no tendría animación ni mente, mientras que sin un cuerpo o una mente el Thetan continúa teniendo animación y vida. El Thetan *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 Thetan 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

---

<sup>7</sup> Del original en Inglés Anchor Points: Puntos de Anclaje

(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 Thetan puede crear masa, energía, espacio y tiempo. El tercero es que el Thetan 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 Thetan 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 Thetan 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 Thetan vuelve a vivir y que tiene mucha ansiedad para poner algo en la "Línea Temporal" (Del original en Inglés Time Track: 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. Existe 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, más o menos caída en desgracia actualmente, se ha sobreestimado la importancia del sexo. 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 perezoso 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 pan-determinismo. Cuando un individuo se vuelve demasiado parcial o cuando se enfrenta muy sólidamente contra el resto del ambiente, *ya* no controla el entorno al grado en que podría, y así se vuelve incapaz de iniciar, cambiar y parar el entorno.

En Cienciología, científicamente se define el control como iniciar, cambiar y parar. Estas tres facetas se pueden representar con el ciclo de acción aparente: creación, supervivencia, destrucción. Toda persona se encuentra en algún punto de este ciclo. El individuo que se inclina hacia la supervivencia, generalmente intenta cambiar 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 Thetan. Después de esa iniciación, el Thetan 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 ayuda, 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 Thetan, que su cuerpo llega a quedar incapacitado, sin que el Thetan mismo lo haya dispuesto así. Similarmente, la mente reactiva puede incapacitarse sin que lo hayan querido ni el Thetan ni el cuerpo; pero el Thetan, 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 pan-determinado, cayendo así en dificultades. Sin embargo, dichas dificultades son totalmente producto de sus consideraciones. El Thetan es lo 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 Thetan tenga problemas. Así pues, sus dificultades son, principalmente, dificultades por permanecer en el juego y hacer que el juego continúe.

Si a un Thetan le puede afectar algo, es el que le impidan crear. Las manifestaciones de esto son: la destrucción de sus propias creaciones y la presencia abrumadora de otras

creaciones. Así, se puede provocar que el Thetan 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 sea abrumadora. Sin embargo, debe vérsela de 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 OCHO

### CAUSAR CONOCIMIENTO

La Cienciología, como ciencia, está integrada por muchos 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”<sup>8</sup> significa originar un pensamiento o consideración. Es un término de aplicación especial, definida como un 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 la energía.)

*Axioma 6. Los objetos están formados de partículas agrupadas.*

*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

---

<sup>8</sup> Del original en inglés Postulate: Postular.

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 sostiene 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 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, estará 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 aun "la educación". Esto tiene su origen, en un grado mayor o menor, en alguna parte del universo de otro.

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 aterradas es el esfuerzo para separar la identidad propia como Thetan de los diversos universos con lo que se sienten íntimamente asociados. Un individuo se siente oprimido por un universo sólo 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 solo 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 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, 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. Cierto 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 Thetan posee una amplia libertad de elección, ya que es casi imposible concebir cómo el Thetan puede atraparse, aun habiéndolo permitido. Se ha demostrado en la práctica que el Thetan 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 pre-aclarado es el Auditor, y sucede que las personas anteriormente asociadas con el pre-aclarado, aunque no estén presentes, pierden su efecto durante la auditación en la mente del pre-aclarado. Por lo tanto, no cabe duda de que fue el pre-aclarado quien las retenía. El pre-aclarado puede, mediante el procesamiento, resolver todas sus dificultades sin tener que buscar a otras personas o a consultar otros universos. Por lo tanto, el entrapamiento, la aberración, y aun las heridas, los tormentos, la demencia y otros elementos desagradables, son, fundamentalmente, consideraciones que el Thetan está creando y manteniendo en tiempo presente. Así es, ya que el tiempo mismo es un postulado o consideración que el Thetan 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 10 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 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, como a recibir información nueva: ideas, comentarios, consideraciones, etcétera.

Es tanta la ansiedad del Thetan por causar un efecto, que se aproxima a todas las cosas que pueden causarle un efecto. Y así se atrapa. Debido al hecho de que a un Thetan sólo le pueden afectar sus propias consideraciones, muy pocos originan información causativa, mientras que la mayoría prefiere recibirla. Esto podría hacernos pensar que los Thetanes tienen más ansiedad por ser efecto que por ser causa; sin embargo, no es así en la práctica. En un juego lo que se busca es causar un efecto sin recibir ninguno.

En la experimentación se ha visto que un Thetan, en el nivel de efecto, realmente no rechaza nada. Aunque él aparente que no le gustan o satisfacen ciertos efectos y proteste en contra de 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 Thetan 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 Thetan 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 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 Thetan 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 de su 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 se puede considerar que el conocimiento sea una totalidad sino 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 que los postulados de otros Thetanes lo afectaran.

Debido a que el individuo es efecto del conocimiento, al crear o causar información, consideraciones o "hechos", deja 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.

Cuando un individuo, después de crear algunas barreras o trampas desea ser efecto, debe dejar de controlarlas y así se atrapa en 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 espacios, movimientos de energía u obstáculos) bajo su control, y sus postulados de que él puede tener o poseer esto o aquello logra 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 a 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 cae en el primer extremo cuando sólo se hace hincapié 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 a los 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 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 Káiser 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, aun 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 imprevisibilidad en el juego de la vida y no se puede ignorar el papel que juegan 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 Cien-ciología no le enseña nada, sólo le ayuda a recordar, ya 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.

## **CAPITULO NUEVE**

### **SABER Y NO-SABER**

Un 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 él 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.

Veamos: el tiempo es el proceso de saber el presente y de no-saber el futuro o el 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 el juego.

## **CAPITULO DIEZ**

### **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 ONCE**

### **EL PROCESAMIENTO DE 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 a un individuo (pre-aclarado) 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 Cienciología es la única capaz de eliminar con éxito los problemas psicósomáticos 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 de 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 (practicante) "escucha, computa y dirige". El auditor y el pre-aclarado (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 pre-aclarado, que el pre-aclarado pueda comprender y responder. El propósito del auditor es aumentar la capacidad del pre-aclarado. El Código del Auditor es el conjunto de reglas que rigen la auditación:

#### **El Código del Auditor**

1. No evalúe por el pre-aclarado.
2. No invalide ni corrija la información del pre-aclarado.
3. Utilice los procesos que mejoren el caso del pre-aclarado.
4. Cumpla todas las citas concertadas.
5. No procese a un pre-aclarado después de las 22:00 horas.

6. No procese a un pre-aclarado que esté mal alimentado o que no haya descansado lo suficiente.
7. No permita un cambio frecuente de auditores.
8. No muestre compasión al pre-aclarado.
9. Nunca permita que el pre-aclarado termine la sesión por su propia decisión.
10. Nunca abandone al pre-aclarado durante la sesión.
11. Nunca se enoje con un pre-aclarado.
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 pre-aclarado.
15. Nunca mezcle los procesos de Cienciología con los de otras diversas prácticas.
16. Mantenga comunicación de dos vías con el pre-aclarado.
17. Nunca utilice la Cienciología para obtener favores personales y desusados ni una obediencia excesiva del pre-aclarado para beneficio personal del auditor.
18. Estime con realidad el caso verdadero de su pre-aclarado 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 escuchar ni emitir palabras de descrédito ante la prensa, el público o los pre-aclarados, relacionadas con cualquiera de mis compañeros Cienciólogos, nuestra organización profesional o aquellos cuyos nombres estén íntimamente conectados 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 pre-aclarados, grupos y al mundo.
3. Negarme a aceptar para procesamiento, y negarme a aceptar dinero de cualquier pre-aclarado o grupo que honestamente sienta que no puedo ayudar.
4. Impedir, al máximo de mi capacidad, que alguien utilice inadecuadamente o degrade la Cienciología hacia fines dañinos.
5. Impedir el empleo de la Cienciología para hacerles publicidad a otros productos.
6. Oponerme a que la prensa maltrate a la Cienciología.

7. Emplear la Cienciología para el mayor bien para el 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 pre-aclarados.
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 pre-aclarado de otro auditor con ese pre-aclarado o donde éste pueda escuchar.

Como puede apreciarse, ambos códigos están concebidos para proteger al pre-aclarado, 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 Auditoración**

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 pre-aclarado.

El tercer requisito será el encontrar un pre-aclarado, 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 pre-aclarado durante el procesamiento.

## CAPITULO DOCE

### 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 el 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 y propósitos.

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

Un juego debe tener espacio y, de preferencia, 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 excluyan 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 la escasez de juegos, el pre-aclarado 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 poliomielitis), 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 y sus territorios.  
Tener las herramientas del juego, metas y campo de juego.  
Propósito.  
Problemas al jugar.  
Auto-determinismo.  
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.  
Pan-determinismo.  
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 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 identidad, cae en una de las siguientes:

Valencia cambiada (Exchanged Valence): 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 (Attention Valence): 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 pre-aclarado tenga la valencia de la madre, se recorre un proceso con relación al padre.

Valencia Sintética (Synthetic Valence): 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado. Esto incluye la capacidad de hacerle al pre-aclarado una pregunta una y otra vez, enunciada con exactitud, sin que importe el número de veces que el pre-aclarado la haya respondido. Asimismo, incluye la capacidad de acusarle recibo al pre-aclarado diciéndole "bien" o "gracias", cada vez que responda o termine de ejecutar una orden. También incluye la capacidad de aceptar la comunicación del pre-aclarado. Cuando éste dice algo, el auditor debe acusar recibo al hecho de que ha recibido la comunicación del pre-aclarado y debe estar atento a esa comunicación.

El procedimiento también incluye la capacidad de percibir si el procesamiento está forzando demasiado al pre-aclarado o si lo está molestando, así como la capacidad de manejar dichos momentos durante la sesión para evitar que el pre-aclarado 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 pre-aclarado hable obsesivamente, ya que una conversación prolongada reduce notablemente la capacidad de tener del pre-aclarado y, cuanto más pronto se corten las largas disertaciones del pre-aclarado, 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado más de lo que pueda realizar, pero pidiéndole, sin embargo, tanto como pueda realizar, hasta que sea capaz de manejar demasiado. El propósito es darle al pre-aclarado 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 pre-aclarado o éste al auditor, ya que, si esto sucede, el procesamiento dará muy pocos resultados.

La primera etapa de la auditoración es controlar al pre-aclarado para que el pre-aclarado 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 pre-aclarado se dé cuenta de que se encuentra en un cuarto de auditoración, de que hay un auditor presente y de que él es un pre-aclarado.

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: "Mírame, ¿quién soy yo?". Se le hace esta pregunta al pre-aclarado el número necesario de veces, hasta que la pueda contestar rápidamente, con exactitud y sin protesta. En ese momento, el pre-aclarado habrá "encontrado" al auditor.

El auditor le pedirá al pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado está, indudablemente, bajo la dirección del auditor.

Se debe observar claramente que la meta de la Cienciología es aumentar el auto-determinismo del pre-aclarado. 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 pre-aclarado.

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

Otro factor adicional es la capacidad del pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 de qué podría prescindir".

La orden número uno se da aproximadamente diez veces; la número dos, cinco veces, y la número tres, 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado y se continúa hasta que el pre-aclarado pueda responder a la pregunta uno, a la dos y a la tres, igualmente bien. Se observara que veinticinco horas de aplicación de este proceso por un auditor producirán en el pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado 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*.<sup>9</sup>

La rehabilitación de la capacidad del pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado:

"¿Puede no-saber algo sobre esa persona?". El auditor no le permitirá al pre-aclarado el "no-saber" cosas que de hecho, el pre-aclarado "no-sabe"; el pre-aclarado 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

---

<sup>9</sup> Del original en Inglés Dichotomy: Dicotomía.

sorprender si empiezan a desaparecer para el pre-aclarado, porciones considerables del ambiente que le rodea. Esto forma parte de la rutina y, en realidad el pre-aclarado debe ser capaz de desaparecer todo el 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 pre-aclarado, pero sólo para el pre-aclarado.

Durante el recorrido se verá que posiblemente se deteriore la "capacidad de tener" del pre-aclarado. Si esto sucede, significa que no se recorrió el Trío lo suficiente, antes de recorrer este proceso. Para mantener al pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 aun cincuenta o setenta y cinco, con beneficios considerables, siempre y cuando no produzca en el pre-aclarado 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 pre-aclarado se puede "exteriorizar". El hecho de que el auditor "exteriorice" al pre-aclarado, lo puede observar el auditor o lo puede mencionar el pre-aclarado. En el capítulo siete "Las Partes del Hombre", se explica este fenómeno. En la auditoración moderna, el auditor no hace nada extraordinario al respecto, simplemente escucha la información del hecho que hace el pre-aclarado y se muestra interesado. No se debe permitir que el pre-aclarado se alarme, ya que generalmente lo hace. El pre-aclarado se encuentra en una mejor condición y se audita mejor cuando esta exteriorizado que cuando está "dentro de su cabeza".

Para ayudar al pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado que padece de escasez de juegos. El pre-aclarado que necesita más juegos, se aferra a varios problemas de tiempo presente. Si el auditor se encuentra ante un pre-aclarado que esté obsesionado por un problema en tiempo presente, sabrá dos cosas: (1) que la capacidad del pre-aclarado para jugar un juego es baja, y (2) que se debe recorrer inmediatamente un proceso exacto que rehabilite al pre-aclarado durante la sesión.

Al comienzo de una sesión de auditación, con frecuencia se ve que el pre-aclarado tuvo, entre sesiones, un grave problema de tiempo presente. Antes de adentrarse en la sesión, siempre se le debe preguntar al pre-aclarado si hay "algo que le esté preocupando". Cuando el pre-aclarado 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 pre-aclarado "que invente" un problema de magnitud semejante. El auditor puede preguntarle esto de diversas formas basta que el pre-aclarado comprenda lo que se le pide. Lo importante es que el pre-aclarado invente o cree un problema que considere similar al problema que tiene. Si el pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado no progresa en la auditación, se debe partir de la base de que el pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarados este proceso se deberá hacer acompañado del Trío.

Al recorrer el proceso de "mienta sobre" o "invente un problema de magnitud semejante", si el pre-aclarado 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, 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” (overwhelm). Una manera elemental de recorrerlo es llevando al pre-aclarado al exterior, donde se puedan observar muchas personas y, señalando a una de ellas, preguntarle al pre-aclarado: “¿Qué podría abrumar a esa persona?”. Después de que el pre-aclarado 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 pre-aclarado: “¿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 pre-aclarado que piense en cosas que lo abrumarían *a él* sería fatal para el caso. Cuando se recorren procesos de abrumar, el pre-aclarado debe mantener una posición objetiva.

Como contrapartida a los procesos relacionados con la capacidad de tener, aunque menos terapéuticos, tenemos los de “separación” (separateness). Se le pide al pre-aclarado 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 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 pre-aclarado 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 terapéutico pedirle al pre-aclarado 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 Científico 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 pre-aclarado: "Dígame una mentira sobre su pierna", hasta lograr, posiblemente, un alivio en el dolor o en los síntomas. Pidiéndole repetitivamente al pre-aclarado: "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 pre-aclarado. Por ejemplo, si el pre-aclarado tiene un vehículo o auto descompuesto o acarreándole dificultades, se le puede preguntar: "¿Qué problema podría ser su auto para usted?"; haciendo que invente muchos problemas similares, se verá que resolverá sus problemas respecto al auto.

Está presente el fenómeno de que el pre-aclarado ya tiene muchos juegos, y cuando el auditor le pide que mencione problemas, se provocan las manifestaciones del borrado. El pensamiento borra; por lo tanto, la cantidad de problemas o juegos que el pre-aclarado pueda tener, se reducirá al pedirle que cuente los que ya tiene. Pedirle al pre-aclarado 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 auditación. Son las siguientes:

1. *Significados.* Lo más simple para un Thetan es cambiar de idea. Lo más complicado es manejar el ambiente en el que está situado. Por lo tanto, pedirle a un Thetan que agote diversas ideas es un engaño, es un error. Pedirle a un pre-aclarado que medite sobre algo, también es un error. Pedirle a un pre-aclarado que ejercite sólo su mente es totalmente fatal. El proceso debe dirigirse a la relación del pre-aclarado 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 pre-aclarado que hable continua u obsesivamente equivale a reducir su capacidad de tener. Un pre-aclarado 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado: "¿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 recorran demasiados procesos en muy poco tiempo provocando una reducción en el mejoramiento del pre-aclarado. Esto se maneja mediante observar el retardo de comunicación del pre-aclarado. 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 pre-aclarado 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 pre-aclarado.

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 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 pre-aclarado hasta que comprenda su significado y esté de acuerdo, como si estuviera celebrando un contrato con el auditor. El auditor le dice al pre-aclarado lo que le va a pedir que realice y observa si el pre-aclarado está de acuerdo en realizarlo. Esta es la primera parte del puente de comunicación, la cual debe preceder a todas las preguntas, principalmente cuando se cambia de un proceso a otro, en donde éste puente es realmente un puente. Para suavizar la salida del proceso anterior, se le pregunta al pre-aclarado si piensa que es correcto dejar ya ese proceso. Se le pide al pre-aclarado que comente los beneficios logrados de ese proceso, y se le informa que ya no se continuará recorriendo. Después, el auditor le informa al pre-aclarado 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 pre-aclarado* no son un signo de buena condición. Se deben a una reducción de la capacidad de tener. No se debe procesar a un pre-aclarado hasta el grado de la inconsciencia o del "aletargamiento"<sup>10</sup>, 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

---

<sup>10</sup> Del original en Inglés Dopiness: Aletargamiento.

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 la 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 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 carrera 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 nuestra meta 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.

L. RONALD HUBBARD  
1965

## L. RONALD HUBBARD

*La Cienciología fue desarrollada por L. Ronald Hubbard escritor y filósofo norteamericano, y fue completada después de treinta y cinco años de investigación.*

*Hubbard nació en Tilden, Nebraska, el 13 de marzo de 1911. Paso una buena parte de su juventud en el Oeste Americano y, joven aun, viajó extensamente por Asia.*

*Estudió Ciencias y Matemáticas en el Departamento de Ingeniería de la Universidad George Washington. Después asistió a la Universidad de Princeton y en 1950 la Universidad de Sequoia le otorgó un título honorario.*

*Antes de la Segunda Guerra Mundial era conocido ampliamente en los círculos de exploración y es, hasta la fecha, miembro del Club de Exploradores.*

*Antes de la Segunda Guerra Mundial, también escribió y publicó más de 15,000,000 de palabras en artículos y novelas de todos los géneros.*

*Durante la guerra prestó sus servicios como Comandante de Corbetas y recibió un gran número de condecoraciones.*

*Lisiado y ciego al final de la guerra, reanudó sus estudios de filosofía y, gracias a sus descubrimientos, se recuperó en forma tan completa, que en 1949 fue reclasificado como apto para el combate en todos sus niveles. Es un asunto de registro médico el que se le declaró muerto en dos ocasiones y el que, en 1950, obtuvo una puntuación perfecta en pruebas de aptitud mental y física.*

*Indignado por la guerra y por la crueldad del Hombre hacia el Hombre, prefirió renunciar a su encomienda que ayudar a los proyectos de investigación del Gobierno.*

*Publico una tesis original sobre su trabajo, y la asombrosa popularidad de esta tesis hizo que sus editores le ofrecieran un contrato para escribir un trabajo sobre el tema a nivel popular, el cual, en 1950 alcanzó la cima de las listas de best-selles y se mantuvo ahí.*

*Hubbard tiene una esposa adorable, Mary Sue Hubbard, y cuatro hijos encantadores.*

*A diferencia de cualquier otro filósofo de cualquier época, Hubbard ha tenido una vida muy amplia y aventurada. Ha sido el héroe en diversas novelas e incluso en una película famosa.*

*Es probable que ningún filósofo moderno goce de la popularidad o de la simpatía de Hubbard o haya logrado un éxito tan asombroso dentro de su propio tiempo.*