

Scritto dal numero uno, tra gli autori di best-seller
sulla mente e sullo spirito umano

L. RON HUBBARD



SCIENTOLOGY

I FONDAMENTI DEL
PENSIERO

NEW ERA® Publications International ApS
Store Kongensgade 55
1264 Copenhagen K, Danimarca

© 1979, 1986, 1999 L. Ron Hubbard Library
Edizione inglese: © 1983, 1988 L. Ron Hubbard Library.
Disegno di copertina: © 1997 L. Ron Hubbard Library.
Tutti i diritti riservati.

Questo libro fa parte delle opere di L. Ron Hubbard, che ha sviluppato Dianetics, tecnologia di risanamento spirituale e Scientology, filosofia religiosa applicata. Viene presentato al lettore come documentazione di osservazioni e ricerche compiute sulla natura della mente e dello spirito umani, e non come esposizione di pretese avanzate dall'autore. I benefici e le mete di Dianetics e di Scientology possono essere conseguiti unicamente tramite l'assiduo sforzo da parte del lettore.

Scientology, Dianetics, Hubbard, Flag, Freewinds, Celebrity Centre e il simbolo di Scientology sono marchi d'impresa e di servizio di proprietà del Religious Technology Center e vengono usati col suo permesso. Scientologist è un marchio di appartenenza collettivo che indica membri delle chiese e missioni di Scientology affiliate.

NEW ERA è un marchio d'impresa e di servizio di proprietà di
NEW ERA Publications International.

Traduzione, duplicazione, importazione e distribuzione non autorizzate costituiscono una violazione delle leggi pertinenti.

Stampato in Scozia.

NOTA IMPORTANTE

Leggendo questo libro assicuratevi di non oltrepassare mai una parola che non avete perfettamente capito.

L'unico motivo per cui una persona abbandona lo studio, diventa confusa o incapace di assimilare i dati è che ha oltrepassato una parola che non ha perfettamente capito.

Confusione e incapacità di apprendere o di imparare si manifestano DOPO una parola non compresa o non definita dal lettore.

Vi è mai capitato di arrivare alla fine di una pagina e di scoprire, con sorpresa, di non ricordare assolutamente nulla di ciò che avevate appena letto? Bene, se vi è successo sappiate che da qualche parte in quella pagina avevate oltrepassato una parola di cui non conoscevate il significato o di cui conoscevate un significato sbagliato.

Ecco un esempio: "Si scoprì che al sopraggiungere dell'ocaso i bambini si facevano più tranquilli, mentre in altri momenti della giornata erano molto più vivaci". Vedete che cosa succede? La frase sembra nebulosa e di difficile comprensione. In realtà l'incapacità di comprenderla appieno deriva esclusivamente dall'unica

parola che non si riesce a definire, *ocaso*, che significa crepuscolo o tramonto.

Tenete presente che, oltre alle parole nuove ed insolite, spesso è necessario cercare su un buon dizionario e chiarire anche parole di uso corrente. Infatti alcune parole usate comunemente spesso possono essere fraintese creando così confusione.

Questo dato, relativo al non oltrepassare mai una parola mal compresa o non compresa, è il fattore più importante e la base su cui poggia qualsiasi istruzione o apprendimento. Qualsiasi materia o soggetto abbiate studiato e poi abbandonato conteneva parole che non chiariste in modo adeguato.

Perciò, nello studiare questo libro assicuratevi assolutamente di non oltrepassare mai una parola che non capite perfettamente. Se ciò che state leggendo diventasse confuso o se aveste l'impressione di non capirlo, sicuramente c'è una parola, appena prima di quel punto, che non avete compreso. In tal caso non continuate a leggere ma tornate indietro ad un punto del testo **PRECEDENTE** a quello che vi ha messo in difficoltà. Poi trovate la parola mal compresa e definitela.

INTRODUZIONE

Sebbene *Scientology: i fondamenti del pensiero* sia stato originariamente pubblicato come una sintesi di Scientology da usarsi nelle traduzioni dall'inglese in altre lingue, il libro stesso è di inestimabile valore per chi studia la mente e la vita, sia egli un principiante o uno studente di livello avanzato.

Il libro, che contiene molto materiale nuovo agli Scientologist, fornisce un esame dell'argomento compatto, ma al contempo ampio.

Provvisto solo di questo libro, lo studente della mente potrebbe avviare un'attività e compiere degli apparenti miracoli nel cambiare lo stato di salute, la capacità e l'intelligenza della gente.

Una conoscenza simile non è mai esistita prima d'ora e risultati simili a quelli che possono essere raggiunti con lo studio di questo breve volume, non sono mai stati raggiunti prima d'ora dall'uomo.

Date questo libro a un uomo o a una donna in difficoltà, a un uomo o a una donna con una natura avida di sapere, a un uomo o a una donna i cui conoscenti hanno bisogno di una vita migliore, e lasciate che quest'uomo o questa donna studino attentamente questo volume e lo mettano in pratica. Ne risulteranno un cambiamento e una vita migliore.

Per quanto breve, questo libro riassume i risultati di 50.000 anni di pensiero umano. Quei materiali, sottoposti a ricerche e coronati da un quarto di secolo d'indagine originale condotta da L. Ron Hubbard, hanno portato le scienze umanistiche, per così tanto tempo distanziate dalle "scienze esatte", allo stesso livello, se non ad un livello superiore, della fisica, chimica e matematica.

Ciò che è stato tentato da un migliaio di università e fondazioni al prezzo di miliardi, è stato portato qui tranquillamente a termine.

Questo è il modo in cui funziona la vita. Questo è il modo in cui si cambiano in meglio uomini, donne e bambini.

L'uso o meno di questo materiale può davvero determinare l'uso o meno della bomba atomica da parte dell'uomo. Scientology sta già vincendo in questo campo. Nel medesimo periodo della storia sono giunte a maturazione due delle forze più travolgenti che l'uomo abbia mai conosciuto: una conoscenza di sé e degli altri, con Scientology, e un mezzo per distruggere se stesso e tutti gli altri, con la fissione atomica. Quale delle due forze vincerà dipende in larga misura dall'uso che farete di Scientology.

Scientology è oggi presente in tutto il mondo, in ogni continente della Terra. E mentre leggete queste parole, il libro che state tenendo in mano è in corso di traduzione in molte lingue non inglesi, e in corso di distribuzione in vari paesi i cui abitanti – milioni e milioni – non sono mai stati in precedenza toccati dal pensiero angloamericano.

Come L. Ron Hubbard scrisse in un saggio:

Scientology e gli Scientologist non sono per la rivoluzione. Sono per l'evoluzione. Non sostengono la sovversione. Sostengono il miglioramento di ciò che abbiamo.

Scientology è apolitica. Quando le fiamme dell'ideologia minacciano di distruggerci tutti, è tempo di dimenticare la politica e di andare alla ricerca della ragione.

La missione di Scientology non è di conquistare: è di civilizzare. È una guerra contro la stupidità, la stupidità che ci porta verso l'ultima di tutte le guerre.

Per uno Scientologist la vera barbarie della Terra è la stupidità. Solo nel nero letamaio dell'ignoranza possono germinare i conflitti irrazionali tra le ideologie.

Il governo, per uno Scientologist, è una cosa che ha a che vedere con la ragione, e tutti i problemi di governo possono essere risolti per mezzo della ragione.

Forse nel passato ci si poteva permettere lo sfruttamento dell'ignoranza al fine di conseguire un qualche guadagno immaginario. Forse nel passato lo studio della mente e della ragione era qualcosa cui dedicarsi nei pomeriggi d'estate. Forse, sempre nel passato, qualcuno fra noi poteva permettersi di essere irresponsabile e di provare odio.

Ma ciò succedeva nel passato. Oggi lo sfruttamento dell'ignoranza, un atteggiamento da dilettante verso la conoscenza esistente, e il rifiuto di assumere il proprio ruolo come membro responsabile della razza umana, possono essere puniti dal boato infocato delle bombe H sganciate da uomini la cui intelligenza e abilità di governo sono state incapaci di trovare una soluzione migliore. Le persone ignoranti eleggono governanti ignoranti. E solo governanti ignoranti conducono alla

guerra, ma questa volta condurranno a una guerra che porterà sulla Terra il silenzio eterno.

Quando le persone che ti sono vicine, le loro case, i loro figli, i loro beni e tutto il loro futuro saranno finiti su una strada radioattiva, non ci sarà più tempo per rimpiangere di non aver lavorato più duramente e di non essersi lasciati dissuadere più facilmente dall'insistere sulle nostre argomentazioni. Anche le copie di questo libro che non hai distribuito giaceranno là.

Alcuni dicono di non aver paura della morte, finché la loro ora non sta per suonare. A quel punto, cambiano idea.

Coloro che attaccano quest'opera spinti da qualche oscura fonte di cattivo orientamento ideologico, o da qualche vigliaccheria antisociale, colpiscono l'uomo al cuore poiché l'uomo è andato in cerca per molto tempo della ragione, e Scientology gliela può far raggiungere.

La Terra non ha molto tempo a disposizione. Dobbiamo darci da fare.

I criminali sono ignoranti e stupidi. Ignoranza e stupidità possono essere quindi chiamate criminali.

Fate sì che l'uomo metta da parte i suoi rancori e ascolti. La libertà dall'ignoranza è a portata di mano. Forse era questo il Regno dei cieli.

La Terra non ha molto tempo a disposizione in cui distribuire questa conoscenza. Questa è la soluzione alla nostra barbarie senza la quale noi tutti perderemo. Scientology funziona. Noi dobbiamo lavorare, noi tutti, non per spronare l'uomo a raggiungere libertà impossibili, ma per rendere l'uomo abbastanza civile da essere degno della sua libertà.

È tempo che l'uomo diventi adulto. Questo è ciò che abbiamo in mente. Poiché non ci può essere che pianto nelle tenebre in cui all'ignoranza, alla faziosità, all'odio e allo sfruttamento contribuisce la più feroce e conclusiva di tutte le armi: la bomba H.

Non cambiate la religione di nessun uomo, non cambiate la politica di nessun uomo, non troncate la sovranità di nessuna nazione. Insegnate invece all'uomo ad usare ciò che ha e ciò che conosce per creare per la prima volta qui sulla Terra una vera civiltà nell'ambito di un qualsiasi contesto politico.

Noi lavoriamo così.

Contiamo che troviate utile questo volume nella vostra vita familiare e nelle vostre attività. Speriamo che, mettendolo tra le vostre mani, voi e molte altre persone possiate condurre una vita migliore.

DATI ANAGRAFICI SU SCIENTOLOGY

Che cos'è Scientology?

Scientology è una filosofia religiosa applicata.

Il termine *Scientology* è preso dalla parola latina *scio* (conoscere nel significato assoluto del termine) e dalla parola greca *logos* (lo studio di). Di per sé la parola significa letteralmente “sapere come conoscere”.

Scientology si può ulteriormente definire come lo studio e il modo di occuparsi dello spirito in relazione a se stesso, agli universi e alle altre forme di vita.

Qualunque raffronto tra Scientology e la materia conosciuta come psicologia è assurdo. La psicologia degli albori, come quella iniziata da S. Tommaso d'Aquino¹ e ampliata da molti autori posteriori, fu, nel 1879, troncata brutalmente da un certo professor Wundt²,

un marxista³ dell'università di Lipsia in Germania. Costui concepì l'Uomo come un animale senz'anima e basò tutto il suo lavoro sul principio che non ci fosse alcuna psiche (parola greca che significa "spirito"). La psicologia, studio dello spirito (o mente) acquistò quindi la posizione singolare di essere "uno studio dello spirito che negava lo spirito". Nei decenni successivi, la "psicologia" wundtiana fu ampiamente insegnata in ogni parte del mondo. Insegnava che l'Uomo era un animale. Insegnava che non si poteva migliorare l'Uomo. Insegnava che l'intelligenza non cambia mai. Questo soggetto, la psicologia wundtiana, diventò lo standard, principalmente a causa dell'indifferenza o mancanza di conoscenza delle persone a capo delle Università.

Scientology può cambiare e cambia effettivamente il comportamento e l'intelligenza; può aiutare e aiuta davvero la gente nello studio della vita. A differenza della pseudo-psicologia wundtiana, non ha alcuna aspirazione politica. Scientology non insegna il materialismo dialettico⁴ sotto l'etichetta di "psicologia".

Scientology è un *percorso*, una strada, piuttosto che una dissertazione o un corpo assertivo di conoscenza.

Attraverso i suoi esercizi e i suoi studi, ciascuno può trovare la verità per se stesso. È l'unica cosa in grado di mostrarti *chi* sei realmente.

La tecnologia non viene quindi esposta come qualcosa in cui credere, ma qualcosa da *fare*.

Il risultato finale degli studi e degli esercizi di Scientology è una rinnovata consapevolezza di se stessi, in quanto esseri spirituali e immortali.

Solo coloro i quali credono, così come fanno gli psichiatri e gli psicologi, che l'uomo è un animale senz'anima, o coloro i quali, per qualche loro ragione, desiderano tenere l'uomo infelice e oppresso, sono in totale conflitto con Scientology.

Scientology, usata da una persona addestrata o no, migliora la salute, l'intelligenza, l'abilità, il comportamento, la destrezza e l'aspetto della gente.

È una scienza precisa ed esatta, intesa per un'epoca di scienze esatte.

È impiegata da un *auditor* su individui, o gruppi grandi o piccoli di persone, in loro presenza. L'*auditor* fa fare a queste persone, in base alla loro decisione, vari esercizi, e questi esercizi determinano miglioramenti nella loro intelligenza, nel loro comportamento e nella loro generale competenza.

Scientology viene pure impiegata da operatori economici e da uomini politici per risolvere problemi e per istituire migliori organizzazioni.

È impiegata anche dalla persona comune per mettere più ordine nella propria vita.

Come viene usata Scientology?

Scientology è impiegata da un auditor, come un insieme di esercizi fatti fare all'individuo, e a gruppi grandi e piccoli. È anche impiegata come soggetto istruttivo. Si è trovato che le persone possono essere sottoposte a dei procedimenti di Scientology e che tramite questi possono essere liberate dalle loro principali inquietudini e possono diventare più sveglie, più pronte e più competenti. *Però*, se ricevono *solo* dei procedimenti, hanno la tendenza ad essere sopraffatte o spaventate, e sebbene possano essere più sveglie e più competenti, sono ancora frenate dalla loro ignoranza sulla vita. Perciò, è molto meglio insegnare e dare procedimenti ad una persona, piuttosto che semplicemente darle procedimenti. In altri termini, il migliore uso di Scientology sta nell'impiego dei procedimenti e nello studio di Scientology stessa. In questo modo non c'è squilibrio. È interessante che è sufficiente che una persona studi Scientology perché abbia un certo miglioramento di intelligenza, comportamento e competenza. Lo studio stesso è terapeutico, come è stato provato da test effettivi.

Scientology viene anche usata da dirigenti del mondo degli affari e leader del governo per istituire o migliorare organizzazioni.

Essa è usata pure dall'individuo a casa o sul lavoro per creare una vita migliore.

Scientology è valida?

Decine di migliaia di rapporti su casi documentati, tutti autentici, sono in possesso delle organizzazioni di Scientology. Nessun altro soggetto sulla Terra, eccetto la fisica e la chimica, è stato sottoposto a test altrettanto

estenuanti. Scientology, nelle mani di un esperto, può ridare all'uomo l'abilità di risolvere qualunque suo problema. Scientology viene usata da alcune delle più grandi società della Terra. È valida. È stata collaudata. È l'unico sistema completamente verificato per migliorare le relazioni umane, l'intelligenza e la personalità ed è l'unico che lo fa.

Dove si possono avere più informazioni su Scientology?

Ci sono delle organizzazioni di Scientology praticamente in tutto il mondo. I professionisti di Scientology si diplomano in queste organizzazioni. I diplomi vengono dati soltanto dopo un addestramento *molto* accurato. Una persona che è qualificata nelle procedure di Scientology riceve un diploma da una di queste organizzazioni, di cui si può trovare una lista alla fine del libro. Questi uffici e queste persone possono darti ulteriori informazioni su Scientology.

Inoltre sono stati pubblicati molti libri sul soggetto di Dianetics (quella branca di Scientology che si applica soltanto alla mente) e di Scientology.

Chi non ha studiato molto, può usare Scientology?

Scientology è praticata nella vita quotidiana da un numero enorme di persone che non hanno alcuna istruzione scolastica sulle scienze umanistiche al di là dello studio di libri di testo. Scientology è stata sviluppata per essere usata sia da tali persone che da professionisti addestrati. Una persona che studia da

sola i libri di testo può usare Scientology per aiutare i suoi simili.

Qual è l'uso particolare di Scientology?

Scientology fa davvero qualcosa per le persone laddove prima non è stato fatto nulla. Essa restituisce alle persone la capacità di risolvere condizioni che una volta erano considerate senza speranza. Aumenta la loro intelligenza. Opera un cambiamento nella loro competenza e migliora il loro comportamento. Oltre a questo li conduce ad una migliore comprensione della vita.

PRINCIPI FONDAMENTALI

Come l'ingegneria, Scientology ha certi principi fondamentali. Essi sono necessari per una piena comprensione del soggetto. In Scientology non è sufficiente saper dare i procedimenti a una persona. Per essere efficaci si devono anche conoscere i principi fondamentali. Scientology è molto precisa. Le scienze umanistiche del passato erano piene di opinioni. Scientology è piena di fatti che funzionano.

Per studiare Scientology si dovrebbe dare una rapida scorsa ai fondamenti e trovare *una cosa* su cui poter essere d'accordo. Avendo trovato un fatto su cui si può essere d'accordo, si dovrebbe allora dare un'altra scorsa e trovare un altro fatto. Si dovrebbe continuare a farlo finché non si prova una certa simpatia per il soggetto. Quando si è giunti a questo e *solo* allora, si dovrebbero studiare tutti i principi fondamentali. Non c'è nessun tentativo qui di essere autoritari. Nessuno cercherà di rendere difficile l'argomento.

Può esserti stato insegnato che la mente è una cosa difficilissima da conoscere. Questo è il primo principio di Scientology: è possibile conoscere la mente, lo spirito e la vita.

Il ciclo d'azione

Il concetto che, in Scientology, si trova al livello di massimo fondamento, è quello del *ciclo d'azione*.

Ciclo = un arco di tempo con un inizio e una fine = una sezione della totalità del tempo, con un inizio e una fine = nel tempo, di per sé senza inizio e senza fine, si possono delimitare dei periodi che, per quanto riguarda l'azione, hanno effettivamente un inizio e una fine.

Azione = moto o movimento = un atto = la considerazione che c'è stato del movimento.

Testi molto antichi dicono che dal caos viene la nascita, che dopo la nascita c'è la crescita, che quando la crescita giunge a compimento c'è poi un decadimento graduale, e che il decadimento ha quindi termine con la morte. Dopo la morte c'è il caos.

Scientology esprime questa cosa in maniera più breve. *Il ciclo d'azione è un'apparenza che si manifesta nel modo seguente: creare, quindi sopravvivere, quindi distruggere; ovvero creazione, sopravvivenza, distruzione. Dapprima c'è la creazione. Ad essa fa seguito la sopravvivenza, a cui fa seguito la distruzione.*

Apparenza = ciò che sembra essere, e che è distinto da ciò che veramente è.

Questo ciclo è soltanto un'apparenza. È ciò che vediamo, ciò che osserviamo, ciò che crediamo. Noi *pensiamo* che il ciclo sia così e quindi lo vediamo così.

Un bimbo nasce, cresce, raggiunge l'età adulta, invecchia e muore. In Scientology si può osservare che nessuna di queste fasi è necessaria. Le si considera necessarie e di conseguenza sono "vere". Un uomo può invecchiare rapidamente o lentamente. Invecchia nella misura in cui crede di invecchiare. Dal momento

che tutti *sono d'accordo* che questo è il modo in cui stanno le cose, le cose stanno in quel modo. Questo ciclo non è *vero*. È soltanto *apparente*. È *apparente* perché crediamo di vederlo. È *apparente* perché *siamo d'accordo* che è così che deve essere.

Il banco di prova di questo principio è il seguente: se usiamo il *ciclo d'azione*, ci è possibile mettere in salute qualcuno o renderlo più intelligente? Migliaia di test hanno dimostrato che l'uso del *ciclo d'azione* e il fatto di credere in esso non ha mai messo nessuno in salute né ha reso chicchessia intelligente. Perciò, a prescindere dal fatto che vediamo questo ciclo, ci dev'essere qualcosa che non va in esso. La donna che invecchia e che desidera sembrare più giovane sta protestando contro questo *ciclo d'azione*. Sente che c'è qualcosa che non va in esso. E infatti è così. Dobbiamo scoprire qual è il ciclo *effettivo* prima di potere far star meglio le persone.

Effettivo = ciò che è realmente vero = ciò che esiste malgrado tutte le apparenze = ciò che sta alla base del modo in cui le cose sembrano essere = il modo in cui le cose stanno veramente.

Il *ciclo d'azione effettivo* è il seguente: *creare*, creare-creare-creare, creare-controcreare, nessuna creazione, il nulla.

Creare = fare, fabbricare, costruire, postulare (il pensare causativo, l'impulso che parte da se stessi, la creazione di un pensiero), porre in esistenza = *creare*.

Creare-creare-creare = ricreare continuamente, un momento dopo l'altro = *sopravvivenza*.

Creare-controcreare = creare qualcosa che va contro a una creazione = creare qualcosa e poi creare qualcos'altro che le va contro = *distruggere*.

Nessuna creazione = l'assenza di una qualsiasi creazione = nessuna attività creativa.

Un ciclo d'azione *effettivo* consiste quindi in varie attività, ma tutte quante sono creative. Il ciclo d'azione contiene un'apparenza di *sopravvivenza*, la quale, però, è in realtà solo una continua creazione. Il ciclo d'azione *apparente* contiene *distruzione*, ma il ciclo d'azione *effettivo* ci dice che cos'è la distruzione. La *distruzione* è una di *due* attività. La *distruzione* è (in termini di azione) la creazione di qualcosa che va contro la creazione di qualcos'altro. Esempio: ecco un muro eretto. Per essere apparente è necessario che il muro venga costantemente creato. L'atto della "distruzione" consiste nell'esercitare contro quel muro un'altra azione creativa, vale a dire l'azione o attività che consiste nell'abbattimento del muro. Tanto il fatto che il muro si trovi lì, quanto l'azione di abatterlo sono azioni "creative". Dal momento che potremmo sollevare delle obiezioni all'abbattimento di un muro, noi sviliamo la forza creativa coinvolta nell'abatterlo qualificandola con la parola *distruttiva*. Ma *i fatti* ci dicono che una cosa come la distruzione non esiste. C'è solo una creazione che va contro a una creazione. Esiste un altro "tipo di distruzione", vale a dire *niente più creazione*. Se qualcuno non partecipa più alla creazione del muro, il muro, in teoria, può cessare di esistere per lui. Questo fatto è vero nella *pratica effettiva* di Scientology.

La *realtà* è il modo in cui appaiono le cose. La *realtà* è *apparenza*. Per potersi occupare della realtà, bisogna cercare e scoprire che cosa sta alla base dell'*apparenza*. In che cosa consiste la *realtà*? Quel che *vediamo in apparenza* è il *ciclo d'azione* che consiste in creare-sopravvivere-distruggere. A un livello ancor più

fondamentale questo *ciclo d'azione* non contiene altro che *creazione*.

Se qualcuno smette completamente di fare qualcosa e cessa di partecipare alla sua creazione, quella cosa non esisterà più per lui. Se si smette di creare, ci sarà il nulla. Quando si crea qualcosa o si osserva la creazione di qualcosa, quella cosa è ancora in corso di creazione. Anche se si sta creando qualcosa con la mano sinistra e ci si dimentica di essa con la mano destra, la cosa ancora esiste. In altre parole, si può creare qualcosa senza sapere che essa viene ancora creata. Poi si cerca di *distruggerla* usando una controcreazione (una creazione che le va contro). Il risultato è un caos creato da due creazioni che si contrappongono.

Vediamo di essere pratici. Una scienza non è una scienza se non è pratica. Una teoria non vale niente se non funziona. Tutte le belle e meravigliose teorie di questo mondo sono inutili, se non si possono usare o non sono funzionali. È *utile* questa *teoria del ciclo d'azione*? Sì, lo è. Fintantoché crediamo che per effettuare una qualsiasi distruzione dobbiamo impiegare la forza, fintantoché pensiamo in termini di distruzione, avremo il caos.

C'è l'azione di creare e sapere che si sta creando.
C'è l'azione di creare e non sapere che si sta creando.
Quando si guida una macchina o un carro, si fanno molte azioni di cui non si è *consapevoli*; noi chiamiamo tali azioni, *azioni automatiche*. Si fa qualcosa senza essere consapevoli di farla. Si comincia a creare qualcosa e poi si pone questo pensiero, che è ancora attivo, al di là della propria portata, e la creazione continua a verificarsi. *Creare qualcosa consapevolmente* è sempre la prima condizione. Si può poi deliberatamente

continuare la creazione inconsapevolmente. Tutto ciò che si fa consapevolmente o inconsapevolmente, lo si fa qui ed ora, nel momento presente, nel presente. *A ogni creazione si è dato consapevolmente inizio* in qualche momento del *passato*. Ma la creazione la si effettua nel presente. Per arrestare una qualsiasi creazione, si può stabilire che, una volta, si sapeva che la si stava effettuando, si trova quel pensiero e lo si rende di nuovo conosciuto, *oppure si può semplicemente creare di nuovo e consapevolmente ciò che si stava già creando inconsapevolmente.* In entrambi i casi la creazione si arresta. *Il modo sbagliato di farlo* è di iniziare una nuova creazione da contrapporre alla vecchia creazione; quando lo si fa, si ottengono confusione e caos.

Esempio: un uomo ha una gamba malata. Tenta di “rimettersi in salute”. Cerca allora di creare una gamba sana. Si rivolge a diversi dottori e vuole essere guarito. Il trattamento è difficile e, di solito, non ha molto successo, se la sua gamba è molto malandata. C’è *qualcosa* che sta creando una gamba malata. Contro questo qualcosa egli sta creando una gamba sana. Il risultato è una confusione e una gamba malata. *Ma c’è ancora una terza azione creativa.* In un primo tempo (si spera) c’era qualcosa che stava creando una gamba sana. In seguito una controcreazione (come ad esempio un incidente alla gamba) ha controcreato una gamba malata. Adesso egli sta cercando di controcreare di nuovo una gamba sana. Quale risultato di questa azione *la gamba sana originale* sarà spazzata via *poiché è quella la creazione che lui ha preso in mano e messo allo scoperto con i suoi tentativi di rimettersi in salute.* Quel che vuole è una gamba sana. Il suo guaio è la controcreazione di una gamba malata. Questo è un test

effettivo: fargli creare (usando un certo procedimento di Scientology) gambe malate finché la controcreazione di gambe malate non viene spazzata via e la creazione originale della gamba sana non rifà la sua comparsa. Questo fallisce solo nel caso in cui non vi è nessuna creazione di una gamba sana in primo luogo o nel caso in cui la creazione originale della gamba sana è scomparsa.

Esempio: un uomo ha un impiego. Svolge il proprio lavoro. Vale a dire che egli crea-crea-crea un lavoro per giorni, settimane e anni. Fintantoché crea il lavoro, il lavoro esiste. Un bel giorno egli *dipende* dal lavoro (lo dà per scontato). Non lo crea più. Esso cessa di esistere e lui rimane senza lavoro. L'*apparenza* è che s'è messo a fare il fannullone (è impigrito) e quindi è stato licenziato. La *realtà* è che ha smesso di creare il lavoro e che quindi non l'ha più.

Esempio: un uomo fa affidamento su di una donna perché gli curi la casa. Un bel giorno la donna non è più con lui. Egli non è più capace di occuparsi della casa *anche se prima di sposare quella donna, era in grado di farlo*.

Esempio: un uomo è sano di mente. Si mette in testa che essere squilibrati è meglio. Comincia a diventare squilibrato (questo perché ha creato la cosa) e poi fa innumerevoli cose per rimanere sano di mente. Egli stava già creando uno stato di sanità mentale. Poi ha controcreato squilibrio mentale. E quindi ha controcreato sanità mentale contro squilibrio.

Si potrebbe pensare che il concetto di creazione, in quest'opera, escluda Dio. Ma in questa sede noi prendiamo in considerazione soltanto quelle cose che l'uomo, o l'uomo in quanto spirito, può fare, produrre o pensare. L'argomento di *chi* o di *che cosa* compie

la creazione non invalida questo ciclo. L'argomento di cui tratta quest'opera è la mente, non l'Essere Supremo.

Mentire è il livello più basso di creatività.

I test di questi principi di Scientology sono molti. Tali test rientrano nella categoria del *processing*.

LE CONDIZIONI DI ESISTENZA

Ci sono tre condizioni di esistenza.

Queste tre condizioni compongono la vita.

Esse sono *essere, fare e avere*.

La condizione di essere viene definita come l'assunzione di una categoria di identità. Si potrebbe dire che sia il ruolo in un gioco e un esempio di beingness potrebbe essere il proprio nome. Un altro esempio sarebbe la propria professione. Un altro esempio sarebbero le proprie caratteristiche fisiche. Ciascuna di queste cose, oppure tutte, potrebbero essere chiamate la propria *beingness*. La beingness viene assunta dalla persona stessa o gliela si dà, oppure viene conseguita; per esempio, nel partecipare a un gioco ogni giocatore ha la propria beingness.

La seconda condizione di esistenza è la doingness (*il fare*). Con *fare*, intendiamo dire azione, funzione, attuazione, il conseguimento di mete, l'adempimento di uno scopo o qualsiasi cambiamento di posizione nello spazio.

La terza condizione è l'havingness. Con "havingness", intendiamo dire avere, possedere, essere capaci di esercitare il controllo su oggetti, energie o spazi, stabilirne la posizione, assumerne il controllo.

La definizione essenziale di *avere* è essere in grado di toccare qualcosa, permearla o controllarne la disposizione.

Il gioco della vita esige che una persona assuma una beingness al fine di attuare una doingness in direzione dell'havingness.

Queste tre condizioni vengono date in ordine di rilevanza (importanza) per quanto concerne la vita. La capacità di essere è più importante della capacità di fare. La capacità di fare è più importante della capacità di avere. Nella maggior parte delle persone tutte e tre le condizioni sono sufficientemente confuse (caotiche, sconcertanti) da essere capite meglio nell'ordine inverso. Quando una persona ha chiarito (sistemato) l'idea di possesso o havingness, può a quel punto passare a chiarire la doingness per quanto riguarda l'agire in generale e, una volta fatto questo, capisce la beingness o identità.

Per aver successo nell'esistenza è essenziale che ciascuna di queste tre condizioni venga chiarita e compresa. La capacità di assumere la beingness o di concederla è probabilmente la più elevata delle virtù umane. È persino più importante essere in grado di acconsentire che gli altri abbiano beingness, che essere in grado di assumerla.

Beingness = identità

Se chiedete a un auditor come queste cose funzionano nel processing, vi dirà che esiste una forma specializzata per ciascuna di queste condizioni. La forma che la beingness ha nell'auditing è l'identità. Per conseguire un miglioramento della beingness e dell'azione di concederla, l'auditor pone rimedio con il processing

al fatto che il preclear sperimenta una scarsità di identità. Spesso si trova che il preclear è in valenze (altre identità): quella del padre o della madre o del coniuge o di una qualsiasi delle migliaia di persone possibili. Non è in grado (così pensa) di raggiungere o di ottenere della identità in quantità sufficiente o un'identità propria. Condanna o critica le identità degli altri (non concede loro beingness).

Egli stesso non è in grado d'ottenere della identità in quantità sufficiente da sentire di averne una. L'identità è così scarsa da essere molto preziosa. Nessuno deve averne una. Stare con una persona del genere è perciò un'esperienza sgradevole, perché non dà credito alla nostra identità: non ci concede beingness.

La "cura" per questo è elementare. Supponiamo che egli si trovi in modo evidente nella valenza (identità) del padre. Entrò nella valenza del padre quando scoprì che non riusciva a ricevere alcuna attenzione dalla madre. Osservando che il padre ne riceveva un po', prese l'identità del padre. Supponiamo tuttavia che il padre non gli piacesse. L'auditor trova che il preclear odia "se stesso". Quel "se stesso" in realtà è il padre.

Un auditor sagace (vedi Capitolo 11) vedrebbe che, sebbene il pc sia nella valenza del padre, ciò che cerca è in realtà l'attenzione della madre.

L'auditor non informa il preclear di una tale scoperta. Chiede al preclear di mentire (la più bassa forma di creatività) sulle identità che potrebbero attirare l'attenzione della madre. Poi, quando il preclear riesce a farlo, l'auditor gli farebbe inventare delle identità che attirerebbero l'attenzione della madre.

Improvvisamente il preclear non sarà più nella valenza del padre. Tuttavia, probabilmente non è soltanto nella

valenza del padre, ma anche in quella della madre, perciò lo stesso procedimento dovrebbe essere fatto in relazione al padre. "Menti sulle identità che attirerebbero l'attenzione di tuo padre", direbbe l'auditor, e poi: "Inventane una", finché il preclear non ne abbia molte e non sia più nella valenza della madre.

Risolvere le valenze del padre e della madre è fondamentale, poiché la maggior parte delle persone sono in un certo qual modo "in esse" o provano repulsione per esse. Ma le persone possono essere "bloccate" in identità di ogni tipo, persino nelle colonnine dei letti, quando gli esseri umani sono troppo preziosi per essere usati.

La regola è che più una persona è "bloccata" in una valenza o identità, meno concepisce che ne esistano. E più crede che sia difficile ricevere attenzione. Perciò può diventare esibizionista (fa troppo mostra di sé, è troppo lì in ogni momento) oppure può diventare dispersa (si nasconde, è vaga, non è lì per la maggior parte del tempo).

Le persone peccano, per quel che riguarda l'identità, nell'essere troppo visibili o troppo poco visibili. Per porre rimedio all'uno e all'altro bisogna porre rimedio alla scarsità di identità che sperimentano.

Identità e attenzione

Una persona "ha bisogno" di un'identità per partecipare al gioco, come trattato in seguito, ma soprattutto per "ottenere attenzione".

Un essere guarda le cose. Per bilanciare il flusso della sua attenzione, crede parimenti di dover essere guardato. Così diventa molto desideroso di attenzione.

Contrariamente alle persone di razza gialla e nera,

i bianchi non credono generalmente di poter ricevere attenzione dalla materia o dagli oggetti. Le persone di razza gialla e nera in maggioranza credono (ed è solamente una questione di considerazioni) che le rocce, gli alberi, i muri, ecc., possano dar loro attenzione. L'uomo bianco raramente crede a questa cosa e così è facile che diventi ansioso per quanto riguarda le persone. Perciò l'uomo bianco salva persone, previene carestie, alluvioni, malattie e rivoluzioni, poiché le *persone*, quali *uniche* fonti d'attenzione, sono scarse. L'uomo bianco non si ferma a questo. Spesso crede di poter ottenere attenzione solo dai bianchi e che l'attenzione di gente di razza gialla e nera non abbia alcun valore. Quindi la razza gialla e quella nera non sono molto portate al progresso ma, nel complesso, sono più sane mentalmente. La razza bianca è portata al progresso, ma è più frenetica. La razza gialla e quella nera non comprendono la preoccupazione dei bianchi per le "cattive condizioni", perché che cosa volete che siano pochi milioni di morti? Loro pensano che ci siano *tantissime* identità e che ci sia tantissima attenzione. I bianchi non riescono a capirli. Né loro riescono a capire i bianchi.

L'attenzione e l'identità formano un gruppo di due elementi. L'attenzione crea lo spazio. L'identità lo restringe.

L'attenzione è un metodo usato per conoscere. La mancanza di attenzione è un metodo usato per non conoscere.

L'identità è un metodo per far conoscere. La mancanza di identità è un metodo per rendere sconosciuto.

Valenze

L'intero studio delle valenze è uno studio affascinante. Una valenza è definita come "una falsa identità assunta inconsapevolmente". Un'identità viene modificata dalle valenze. Le persone che non riescono a essere nessuno possono cercare di essere tutti. Le persone che cercano una via di scampo alla scarsità di identità possono finire col rimanere fisse in valenze false. Le nazioni possono finire col rimanere fisse nelle valenze dei paesi che hanno conquistato in guerra, ecc., ecc.

Una regola è che una persona assume l'identità di ciò che riceve attenzione. Un'altra regola è che la persona assume l'identità di ciò che la fa fallire. (Perché la persona le ha dato la *sua* attenzione, non è vero?)

C'è una personalità di base, l'identità *propria* della persona. La persona le dà un'altra tinta o la sommerge con valenze a mano a mano che perde o vince nella vita. Può esserne tirata fuori.

Fare = effetto

Il *fare* può essere definito come l'azione di creare un effetto. Un effetto nel creare corrisponde ad azione.

Un auditor, quando audisce un preclear, usa sempre i "procedimenti sull'effetto" per aumentare la doingness.

Una tipica domanda da auditor sarebbe: "Quale effetto potresti creare su 'padre'?"

Se un preclear è reso fissato dai libri, da una macchina, da un arnese, da una persona, l'auditor gli chiede di mentire in proposito e poi di inventare effetti che potrebbe creare su di essi. Dapprima il preclear potrebbe essere incapace di pensarne uno. Poi, a mano

a mano che il procedimento viene continuato può diventare tremendamente immaginativo o addirittura crudele. Proseguire ulteriormente con il procedimento porterà il preclear a uno stato d'animo in cui è più a suo agio. I criminali o i maniaci sono persone che tentano freneticamente di creare un effetto quando è già da molto tempo che fanno di non poterlo fare. Non riescono poi a creare effetti decenti, ma solo effetti violenti. E neppure riescono a lavorare (fare).

Il disperare di poter creare un effetto determina aberrazione e condotta irrazionale. Determina anche pigrizia e negligenza.

La padronanza dell'attenzione è necessaria al fine di creare un effetto. Perciò, quando una persona concepisce di non poter facilmente ricevere attenzione, cerca di creare effetti più forti. Crea effetti per ricevere attenzione. Riceve attenzione per creare effetti.

Come dice l'Assioma N. 10 (citato più avanti), la creazione di un effetto è lo scopo più alto in questo universo. Perciò, quando una persona non può creare effetti, non ha alcuno scopo. Ed è così che funziona nella vita. Può darsi che vada benissimo essere un superiore o un genitore severo e inflessibile, ma una cosa del genere crea pigrizia e criminali. Se si è incapace di sperimentare un effetto creato su di sé (e un'altra persona ci conosce), ne deriveranno senz'altro dei risultati dannosi.

Poiché si crede che il *minimo* effetto sia quello che si crea sulle persone inconse o sui morti, costoro, come succede negli ospedali o in Cina, diventano oggetto di molte attività aberrate. La domanda "Quale effetto potresti creare su una persona inconscia (o su una

persona morta)?"", ripetuta più e più volte da un auditor ottiene dei risultati stupefacenti.

Un artista smette di lavorare quando crede di non poter più creare un effetto.

Una persona in effetti muore per mancanza di effetti.

Ma la sicurezza spesso dipende dall'essere in grado di non creare alcun effetto.

L'intero argomento della sopravvivenza è connesso inseparabilmente al non effetto. Ovviamente quelle cose su cui non si può creare alcun effetto sopravvivono.

Se una persona è ansiosa per quanto riguarda la sopravvivenza (cosa sciocca, perché non può fare nient'altro che sopravvivere), diventa ansiosa di avere attorno a sé delle cose che resistano a ogni effetto. Ma, poiché la sua unica ansietà concerne la sopravvivenza di una *valenza* o identità, porre rimedio a una scarsità di queste, può risolvere la cosa.

Un altro ciclo di azione, che anche contiene le categorie degli effetti, è *avviare, cambiare e fermare*. Questa è la definizione di controllo.

Havingness

Proprio come deve esserci un campo da gioco (vedi Capitolo 12) affinché un gioco sia condotto, così ci deve essere havingness. Si deve essere in grado di possedere.

Nella vita ci sono milioni di metodi di possedere qualcosa. Quello ovvio finisce per l'essere trascurato. Se si può vedere una cosa la si può avere, *se si crede di poterla avere*.

Si può vivere nella misura in cui si è in grado di possedere. Possedere non vuol dire etichettare le cose

o portarsele via. Possedere vuol dire essere capaci di vedere, toccare o occupare.

Una persona perde nella misura in cui le viene proibito di avere.

Ma per partecipare a un gioco si deve essere capaci di credere di non essere in grado di avere.

Effetto e avere

L'effetto e l'avere formano una coppia allo stesso modo di attenzione e identità.

Un effetto dovrebbe essere su o contro qualcosa. In questo modo si ha l'*havingness*. Se l'attenzione di una persona non incontra mai niente, non sempre questo le piacerà. Perciò vuole degli oggetti.

L'effetto crea la distanza. L'avere la riduce.

Problemi

L'uomo, o qualsiasi forma di vita in questo universo, sembra amare i problemi. Un problema è più importante della libertà. I problemi tengono vivo l'interesse.

Quando una persona è completamente *presa* da un problema e non riesce a risolverlo, in realtà ha troppo pochi problemi. Ha bisogno di averne di più.

La pazzia che dimora tra i pigri è una questione di scarsità di problemi.

Un problema viene definito come due o più scopi in contrapposizione. Oppure come un'intenzione contro un'intenzione.

Dalle sopracitate condizioni di esistenza possono nascere molti problemi complessi.

Se un uomo avesse *tutta* l'attenzione del mondo sarebbe infelice. Se avesse tutte le identità possibili,

ancora sarebbe infelice. Se potesse far saltare in aria la Terra o se potesse creare qualsiasi altro enorme effetto volesse (senza limiti), sarebbe molto infelice (o parimenti squilibrato). Se potesse possedere tutto dovunque, questo lo smorzerebbe fino all'apatia. O così pare. Questo perché tutte queste condizioni di esistenza sono subordinate alla necessità di avere dei problemi, stando alle conclusioni e ai risultati attuali di *Scientology*.

Perciò, far sì che una persona menta riguardo ai problemi, o che si inventi problemi della stessa grandezza di quelli che ha, o riguardo alla valenza in cui si trova, o che inventi dati di grandezza uguale o diversa da quello su cui è fissata, equivale a rendere la persona sana.

Probabilmente i problemi sono l'antidoto all'incoerenza. Certamente sono l'antidoto alla noia.

Ma nel creare i problemi della vita una persona tiene in considerazione le condizioni di esistenza – essere, fare, avere – e la loro indispensabile compagna in ogni caso: l'attenzione.

LE OTTO DINAMICHE

Quando si guarda oltre la confusione che la vita o l'esistenza rappresentano per la maggior parte delle persone, si possono scoprire otto divisioni principali, a ciascuna delle quali si applicano le condizioni di esistenza. Ciascuna divisione contiene un ciclo d'azione.

Si potrebbe dire che nella vita ci siano otto spinte (impulsi). Le chiamiamo *dinamiche*. Queste sono dei motivi o delle motivazioni. Le chiamiamo *le otto dinamiche*.

Qui non si pensa o non si sostiene, che una qualsiasi di queste otto dinamiche sia più importante delle altre. Sebbene siano categorie (divisioni) del vasto gioco della vita, non sono necessariamente uguali una all'altra. Si troverà che ogni persona mette maggior enfasi su una dinamica rispetto alle altre, oppure che può mettere maggior enfasi su una combinazione di dinamiche considerandola più importante rispetto ad altre combinazioni.

Lo scopo, nell'espone questa suddivisione, è di aumentare la comprensione della vita, disponendola in compartimenti. Avendo suddiviso l'esistenza in questo modo, ogni compartimento può essere esaminato come

tale e da solo, in relazione agli altri compartimenti della vita. Nel comporre un puzzle è necessario prima di tutto prendere i pezzi di colore o caratteristiche simili e metterli in gruppi. Nello studio di una materia è necessario procedere in modo ordinato. Per favorire questo ordine è necessario presupporre che ci siano, per i nostri scopi, questi otto compartimenti arbitrari della vita.

La prima dinamica: è la spinta verso l'esistenza in quanto se stessi. Qui abbiamo l'individualità pienamente espressa. Questa può essere chiamata la *dinamica del sé*.

La seconda dinamica: è la spinta verso l'esistenza come attività sessuale. Questa dinamica ha effettivamente due suddivisioni. La seconda dinamica (a) è l'atto sessuale stesso e la seconda dinamica (b) è l'unità familiare, che include l'allevare i figli. Questa può essere chiamata la *dinamica del sesso*.

La terza dinamica: è la spinta verso l'esistenza in gruppi di individui. Qualsiasi gruppo o parte di un'intera classe sociale potrebbe essere considerato una parte della terza dinamica. La scuola, la società, la città, la nazione, ciascuna di queste cose fa parte della terza dinamica e ciascuna è una terza dinamica. Questa può essere chiamata la *dinamica del gruppo*.

La quarta dinamica: è la spinta verso l'esistenza come umanità. La razza bianca sarebbe da considerarsi una terza dinamica, mentre la quarta dinamica sarebbe l'insieme di tutte le razze umane. Questa può essere chiamata la *dinamica dell'umanità*.

La quinta dinamica: è la spinta verso l'esistenza del regno animale. In questo è compreso ogni essere vivente,

animale o vegetale. I pesci marini, gli animali dei campi o della foresta, l'erba, gli alberi, i fiori o qualsiasi cosa direttamente e intimamente motivata dalla vita. Questa può essere chiamata la *dinamica animale*.

La sesta dinamica: è la spinta verso l'esistenza in quanto universo fisico. L'universo fisico è composto da materia, energia, spazio e tempo. In Scientology prendiamo la prima lettera di ciascuna di queste parole e coniamo una parola: MEST. Questa può essere chiamata la *dinamica dell'universo*.

La settima dinamica: è la spinta verso l'esistenza in quanto spiriti o degli spiriti. Qualsiasi cosa spirituale, con o senza identità, rientra nella settima dinamica. Questa può essere chiamata la *dinamica spirituale*.

L'ottava dinamica: è la spinta verso l'esistenza in quanto infinito. Questo viene anche identificato come Essere Supremo. Si fa attentamente notare qui che la *scienza* di Scientology non si intromette nella dinamica dell'Essere Supremo. Viene chiamata ottava dinamica perché il simbolo dell'infinito volto verso l'alto forma il numero 8. Questa può essere chiamata la *dinamica dell'infinito* o la *dinamica di Dio*.

Gli Scientologist generalmente le chiamano per numero.

La scienza precedente, Dianetics, includeva le dinamiche da uno a quattro. Scientology abbraccia le dinamiche da uno a sette come territorio conosciuto, scientificamente dimostrato e classificato.

La difficoltà nell'esprimere le esatte definizioni delle dinamiche è interamente di natura verbale. Originariamente le dinamiche erano formulate come "la spinta verso la sopravvivenza in quanto . . .". A mano a mano che la scienza si sviluppò, divenne evidente che la

sopravvivenza era solo un'apparenza e solo un aspetto dell'esistenza. Sia il ciclo di azione che le tre condizioni di esistenza si collocano in ciascuna dinamica.

Un'ulteriore manifestazione di queste dinamiche è che esse potrebbero essere rappresentate al meglio come una serie di cerchi concentrici in cui la prima dinamica sarebbe il centro e ciascuna nuova dinamica sarebbe successivamente un cerchio all'esterno. L'idea di spazio contiguo entra a far parte integrante di queste dinamiche.

La caratteristica fondamentale dell'individuo comprende la sua capacità di espandersi in questo modo nelle altre dinamiche, ma quando la settima dinamica viene raggiunta nella sua totalità, soltanto allora si scoprirà la vera ottava dinamica.

Come esempio dell'uso di queste dinamiche, si scopre che, alla nascita, un bambino non percepisce oltre la prima dinamica, ma a mano a mano che cresce ed estende i suoi interessi, si può vedere che arriva ad abbracciare altre dinamiche. Un ulteriore esempio del loro uso è che una persona incapace di operare sulla terza dinamica è allo stesso tempo incapace di far parte di una squadra e così si potrebbe dire che è incapace di un'esistenza sociale.

Un ulteriore commento sulle otto dinamiche è che nessuna di queste dinamiche da uno a sette è più importante di una qualsiasi altra, per quanto riguarda orientare l'individuo. Sebbene le dinamiche non siano di pari importanza, l'una rispetto alla successiva, la capacità di un individuo di assumere la beingness, la doingness e l'havingness di ciascuna dinamica è un indice della sua capacità di vivere.

Le otto dinamiche sono utilizzate nella comunicazione in Scientology e dovrebbero essere apprese alla perfezione come parte del linguaggio di Scientology. Le capacità e i difetti degli individui possono essere compresi osservando la loro partecipazione alle varie dinamiche.

IL TRIANGOLO DI ARC

C' è un triangolo di considerevole importanza in Scientology e comprenderlo vi fa comprendere la vita in misura molto più ampia, e vi rende capaci di usarlo.

Il triangolo di ARC è la chiave di volta delle associazioni tra esseri viventi. Questo triangolo è il denominatore comune di tutte le attività della vita. Il primo angolo del triangolo si chiama affinità. La definizione fondamentale di affinità è la considerazione della distanza, sia essa buona o cattiva. La funzione fondamentale dell'affinità completa sarebbe la capacità di occupare lo stesso spazio di qualcos'altro. La parola *affinità* viene qui usata per amore, simpatia o qualsiasi altro atteggiamento emotivo. In Scientology l'affinità viene concepita come qualcosa che ha molte sfaccettature. L'affinità è una qualità variabile. La parola *affinità* viene usata qui col contesto di "grado di simpatia". Nella categoria dell'affinità rientrano i vari toni emotivi disposti dal più alto al più basso, una parte dei quali è: serenità (il livello più alto), entusiasmo (a mano a mano che si scende verso livelli di affinità più bassi), conservatorismo, noia, antagonismo, collera, ostilità nascosta, paura, afflizione, apatia. In Scientology

questa si chiama Scala del tono. Al di sotto dell'apatia, l'affinità prosegue spingendosi in cose solide, quali la materia. L'affinità viene concepita come qualcosa che è composta dapprima di pensiero, poi di emozione che contiene particelle di energia, e infine viene concepita come un solido.

Il secondo angolo del triangolo è la realtà. La realtà potrebbe essere definita come "ciò che sembra essere". La realtà è fondamentalmente accordo. Ciò che concordiamo sia reale è reale.

Il terzo angolo del triangolo è la comunicazione. Nelle relazioni umane questo angolo è più importante degli altri due, nel comprendere la composizione dei rapporti umani in questo universo. La comunicazione è il solvente di ogni cosa. Essa dissolve ogni cosa.

La relazione reciproca che esiste nel triangolo diventa subito evidente quando si chiede: "Hai mai cercato di parlare con un uomo arrabbiato?". Senza un alto grado di simpatia e senza una base di accordo non vi è alcuna comunicazione. Senza comunicazione e senza una base di risposta emozionale non ci può essere alcuna realtà. Senza una base per l'accordo e senza comunicazione non ci può essere affinità. Perciò, noi chiamiamo queste tre cose un triangolo. A meno che non ci siano due angoli di un triangolo, il terzo non può esistere. Se si desidera avere un angolo qualsiasi del triangolo, si devono includere gli altri due.

Si concepisce che il triangolo sia molto esteso al livello della serenità e sia completamente condensato al livello della materia. Quindi, per rappresentare una scala utilizzabile, si disegna un grande triangolo nella parte alta della scala e una serie di triangoli più piccoli che, in fondo alla scala, si riducono a un punto.

L'affinità, la realtà e la comunicazione costituiscono la base della Scala del tono di Scientology, che fornisce una predizione del comportamento umano secondo quanto è trattato nel libro *Scienza della sopravvivenza*.¹

Come si è già fatto notare, questo triangolo non è equilatero. L'affinità e la realtà sono di gran lunga meno importanti della comunicazione. Si potrebbe dire che il triangolo inizi con la comunicazione, che fa nascere l'affinità e la realtà.

In Scientology la definizione più semplice di comunicazione è "causa-distanza-effetto". Il manuale di base della comunicazione è il libro *Dianetics 55!*

A, R e C sono comprensione.

Se volete continuare una comunicazione forte e competente con qualcuno, ci deve essere una base per l'accordo, ci deve essere della simpatia per la persona e a quel punto la comunicazione può esistere. Possiamo quindi vedere che il semplice parlare e scrivere a casaccio, senza questa conoscenza, non è necessariamente comunicazione. La comunicazione è essenzialmente qualcosa che viene mandato e che viene ricevuto. L'intenzione di mandare e l'intenzione di ricevere devono essere entrambe presenti in qualche misura, prima che possa aver luogo un'effettiva comunicazione. Perciò potrebbero verificarsi delle circostanze che in apparenza sono delle comunicazioni, ma che in realtà non lo sono.

Il triangolo di ARC, che è un concetto originale di Scientology, come lo sono tutti questi concetti, una volta compreso è uno strumento o un'arma

estremamente utile nelle relazioni umane. Per esempio, una delle leggi del triangolo di ARC è che una comunicazione per essere ricevuta deve avvicinarsi al livello di affinità della persona a cui è diretta.

A mano a mano che le persone scendono lungo la Scala del tono, diventa sempre più difficile comunicare con loro e le cose con cui andranno d'accordo diventeranno sempre più solide. Perciò nella parte alta della scala ci sono delle conversazioni amichevoli mentre sul fondo c'è la guerra. Dove il livello di affinità è l'odio, l'accordo consiste di materia solida e la comunicazione di... pallottole.

IL PERCHÉ

Il miglior modo per comprendere la vita è di paragonarla a un gioco. Visto che siamo all'esterno di un grande numero di giochi, possiamo considerarli con occhio distaccato. Se ci trovassimo in un punto esterno alla vita, invece di essere coinvolti ed immersi nel viverla, essa ci apparirebbe molto simile a questi giochi mentre li guardiamo dal nostro attuale punto di osservazione.

Nonostante la quantità di sofferenze, dolore, infelicità, dispiaceri e travagli che possono esistere nella vita, la ragione per cui si esiste è la stessa ragione per cui si partecipa ad un gioco: l'interesse, la competizione, l'attività ed il possesso. La verità di questa affermazione è comprovata dall'osservazione degli elementi che costituiscono i giochi e, successivamente, dall'applicazione di questi elementi alla vita stessa. Quando facciamo questo, troviamo che non manca più nulla al panorama della vita.

Con *gioco*, intendiamo la competizione di una persona contro un'altra persona, o di una squadra contro un'altra squadra. Quando parliamo di giochi intendiamo giochi come il calcio, la pallavolo, gli scacchi o qualsiasi altro passatempo del genere. Può darsi che una volta vi sia

sembrato strano che gli uomini rischino lesioni corporali nell'ambito del gioco, solo per il gusto del "divertimento". Così vi potrebbe sembrare strano che la gente voglia continuare a vivere, o voglia entrare nel "gioco della vita", rischiando di andare incontro a tutti quei dispiaceri, travagli e dolore, solo per avere qualcosa da fare. A quanto pare, non c'è sventura più grande dell'inattività totale. Naturalmente c'è anche la condizione in cui una persona continua a partecipare ad un gioco a cui non è più interessata.

Se solo volessi guardarti in giro nella stanza e depennare le cose a cui non sei interessato, scopriresti qualcosa di veramente notevole. Ben presto troverai che non vi è nulla nella stanza a cui non sei interessato. Ti interessa tutto. Tuttavia, il disinteresse stesso è uno dei meccanismi del gioco. Per nascondere qualcosa, è sufficiente far sì che tutti si disinteressino al luogo dove è nascosta. Il disinteresse non è il risultato immediato dell'interesse che si è esaurito. Il disinteresse è in se stesso un bene di valore. È palpabile, esiste.

Studiando gli elementi del gioco ci troviamo in possesso degli elementi della vita.

La vita è un gioco. Un gioco consiste di *libertà*, *barriere* e *scopi*. È un fatto scientifico, non una semplice osservazione.

La libertà esiste fra le barriere. Una totale presenza di barriere, come pure una totale presenza di libertà sono condizioni di assenza di gioco. Ciascuna è parimenti crudele. Ciascuna è parimenti priva di scopo.

I grandi movimenti rivoluzionari hanno insuccesso. Essi promettono una libertà illimitata. Questa è la strada che conduce all'insuccesso. Solo gli stupidi visionari

esaltano la libertà assoluta. Solo i paurosi e gli ignoranti parlano di barriere illimitate e vi insistono.

Quando il rapporto fra libertà e barriere diventa troppo sbilanciato, ne risulta infelicità.

La “libertà da” va bene, purché ci sia un posto *in cui* essere liberi. Un desiderio infinito di “libertà da” è una trappola perfetta, una paura di tutto.

Le barriere sono composte di idee, spazi, energie, masse e tempo inibitori (limitanti). La libertà, portata all'estremo, sarà una totale assenza di queste cose, ma sarà anche una libertà priva di pensiero o di azione, un'infelice condizione di nulla totale.

Fissato su troppe barriere, l'uomo si strugge dal desiderio di essere libero. Ma lanciato nell'assoluta libertà è privo di scopo e infelice.

C'è *libertà fra* le barriere. Se le barriere sono note e le libertà sono note ci può essere vita, esistenza, felicità, un gioco.

Le restrizioni di un governo, o di un lavoro, danno ad un dipendente la sua libertà. Senza restrizioni conosciute, un dipendente è uno schiavo condannato in tutte le sue azioni alle paure dell'incertezza.

I dirigenti del mondo degli affari e il governo possono sbagliare in tre modi e così provocare il caos nel loro settore. Essi possono:

1. dare in apparenza una libertà assoluta
2. dare in apparenza barriere assolute
3. non rendere certe né la libertà né le barriere.

La competenza di un dirigente consiste perciò nell'imporre e far valere un adeguato equilibrio fra la libertà del suo personale e le barriere del settore,

e nell'essere preciso e costante per quanto riguarda queste libertà e barriere. Basta che questo dirigente abbia in più dell'iniziativa e sappia dove vuole arrivare perché si trovi alle sue dipendenze un reparto che ha dell'iniziativa e sa dove vuole arrivare.

Un dipendente che accetti come valida e/o insista sull'idea di libertà assoluta diventerà uno schiavo. Conoscendo i fatti di cui sopra, dovrebbe insistere su un funzionale equilibrio fra libertà e barriere.

Un esame delle dinamiche di cui sopra mostrerà la possibilità di combinare delle squadre. Due dinamiche di gruppo possono scontrarsi l'una contro l'altra come squadre. La dinamica del sé può allearsi con la dinamica animale contro, diciamo, la dinamica dell'universo, e avere così un gioco. In altre parole le dinamiche sono uno schema di possibili squadre e interazioni. Poiché tutti sono impegnati in parecchi giochi, un esame delle dinamiche determinerà e chiarificherà le varie squadre in cui si sta giocando e quelle contro cui si sta giocando. Se un individuo è in grado di scoprire che sta giocando solo sulla dinamica del sé e che non appartiene a nessun'altra squadra, non può che perdere, poiché ha davanti a sé le rimanenti sette dinamiche. E la dinamica del sé è raramente in grado di spuntarla da sola contro tutte le rimanenti dinamiche. In Scientology noi chiamiamo questa condizione "l'unico". Ecco l'autodeterminazione che ha assunto le sembianze di una determinazione egoistica, ed ecco un individuo che quasi certamente verrà sopraffatto. Per godere la vita si deve essere disposti a farne, in una certa misura, parte.

Vi è un principio in Scientology chiamato pandeterminazione. Esso potrebbe essere definito, in termini

liberi, come: determinare simultaneamente le attività di due o più parti di un gioco. Per esempio, una persona che gioca a scacchi sarà autodeterminata e giocherà a scacchi contro un avversario. Una persona che sia pandeterminata sul soggetto degli scacchi, sarebbe in grado di giocare contemporaneamente su entrambi i lati della scacchiera.

Un essere è pandeterminato nei confronti di qualsiasi gioco a cui è superiore. È autodeterminato solo in un gioco a cui è inferiore. Per esempio, un generale di un esercito è pandeterminato riguardo ad una disputa tra due soldati semplici o anche tra due plotoni ai suoi ordini. In questo caso egli è pandeterminato; ma quando si trova di fronte ad un altro esercito, guidato da un altro generale, diventa autodeterminato. In questo modo si potrebbe dire che il gioco è più grande di lui. Il gioco diventerà ancora più grande quando il generale cercherà di giocare la parte di tutti i capi politici che dovrebbero essere sopra di lui. Questo è il motivo principale per cui la dittatura non funziona. È del tutto impossibile per un solo uomo essere pandeterminato sull'intero sistema dei giochi che si intrecciano in una nazione. Prima o poi prenderà le parti di una fazione, e allora, nella misura in cui lo fa, diventerà di gran lunga inferiore al governo che sta cercando di dirigere.

Nelle epoche passate è stato di moda insistere solo sulla libertà. La Rivoluzione francese ce ne dà un esempio eccellente. Verso la fine del diciottesimo secolo, i nobili di Francia divennero così autodeterminati contro il resto del paese, e furono così incapaci di prendere le parti del popolo, da essere distrutti. Immediatamente il popolo stesso cercò di assumere il governo; ed essendo

stato trascinato in tutte le restrizioni possibili, ed essendo fortemente contrario ad esse, il suo grido di guerra divenne: "Libertà!". Non ebbe più restrizioni o barriere. Le regole del governo furono gettate da parte. Il furto ed il brigantaggio presero il posto dell'economia. La popolazione si trovò perciò in una trappola più profonda, e scoprì di essere *invischiata in una dittatura che era molto più restrittiva di tutto ciò che aveva provato prima della rivoluzione.*

Sebbene usi continuamente "libertà!" come grido di guerra, l'uomo riesce solo ad instaurare per se stesso degli ulteriori "intrappolamenti". La ragione è molto semplice: un gioco consiste di libertà e barriere e scopi. *Quando l'uomo rifiuta di avere restrizioni o barriere perde immediatamente il controllo delle barriere stesse. Diventa autodeterminato sulle barriere e non pandeterminato, così da non poterle più controllare. Le barriere, lasciate senza controllo, lo intrappolano immediatamente.*

La spirale discendente dell'apparenza creare-sopravvivere-distruocere si manifesta direttamente quando l'uomo evita le barriere. Se considera come suoi nemici tutte le restrizioni e le barriere, egli, naturalmente, sta rifiutando di controllarle in qualsiasi modo e così inizia la sua spirale discendente. Una razza che viene educata a pensare esclusivamente in termini di libertà, viene intrappolata molto facilmente. Nessuno, nella nazione, si assumerà la responsabilità di imporre delle restrizioni, perciò, le restrizioni, in apparenza, diminuiranno sempre di più. In realtà aumenteranno sempre di più. Man mano che le restrizioni diminuiscono, diminuisce la libertà dell'individuo. Non si può essere liberi da un muro se non c'è un muro.

Mancando qualsiasi restrizione, la vita diventa priva di scopo, casuale, caotica.

Un buon manager dev'essere capace di assumersi la responsabilità di imporre delle restrizioni, poiché la libertà, per esistere, deve avere delle barriere. Mancare di prendere delle iniziative nel campo delle restrizioni o delle barriere, fa sì che queste sorgano da sole ed esistano senza consenso né guida.

Ci sono vari atteggiamenti mentali che danno luogo alla felicità. Ma quell'atteggiamento mentale che insiste solo sulla libertà, non può dar luogo che all'infelicità. Sarebbe meglio sviluppare un modo di pensare che sia volto alla ricerca di nuovi modi di intrappolarsi e cose in cui essere intrappolati, piuttosto che subire il totale "intrappolamento" finale, creato dal soffermarsi sulla sola libertà. Un uomo che sia disposto ad accettare restrizioni e barriere, e non ne abbia paura, è libero. Un uomo che non fa altro che combattere restrizioni e barriere, generalmente sarà intrappolato. Il modo per avere una guerra interminabile è di "abbandonare" completamente la guerra.

Come si può vedere, in qualsiasi gioco, gli scopi si contrappongono. Quasi tutti i giochi che avvengono tra due squadre su un campo, sono una questione di scopo-controscopo. Una squadra ha l'idea di raggiungere la meta dell'altra, e la seconda ha l'idea di raggiungere la meta della prima. I loro scopi sono in conflitto, e questo conflitto di scopi crea un gioco.

Il conflitto di scopi ci dà ciò che noi chiamiamo un problema. L'anatomia degli scopi si basa su un problema: infatti esso consiste di due o più scopi opposti. Poco importa quale sia il problema che si affronta o

che si è affrontato; l'anatomia fondamentale di tale problema è scopo-controscopo.

In Scientology, in base a test effettivi, si è scoperto che una persona comincia ad essere afflitta da problemi quando non ne ha abbastanza. C'è un antico detto (massima) secondo cui, se vuoi che una cosa venga fatta, falla fare ad un uomo molto occupato. Similmente, se vuoi un collega felice, assicurati che sia una persona che possa avere molti problemi.

L'autodeterminazione è la condizione di decidere le proprie azioni. È un'azione di prima dinamica (sé), e lascia le restanti sette dinamiche prive di determinazione, o, in realtà, in opposizione al "sé". Perciò, se si volesse passare il resto della propria vita in lotta aperta contro tutti, basterebbe insistere continuamente sulla totale autodeterminazione. Ma, dal momento che anche le altre dinamiche, per esplicitare le loro funzioni, devono avere voce in capitolo nella dinamica del sé, esse combattono immediatamente qualsiasi tentativo di totale autodeterminazione.

Pandeterminazione significa determinare le azioni di sé e di altri. Significa una determinazione più ampia di quella del sé. Si manifesta, in modo aberrato, nel tentativo di controllare tutti gli altri per esaltare (rendere importanti) se stessi. Pandeterminazione vuol dire: determinazione da un lato all'altro, o determinazione delle due parti del gioco. Se si controllano (regolano) entrambe le parti di una partita a scacchi, si è "al di sopra" del gioco.

Si è, allora, autodeterminati in ogni situazione in cui si combatte. Si è pandeterminati in qualsiasi situazione che si controlla.

Per diventare pandeterminati, anziché solo autode-terminati, è necessario avere una visione su entrambi i lati.

Un problema è un'intenzione-controintenzione. È inoltre un qualcosa che ha due lati in opposizione. Nel creare i problemi si tende ad avere una visione sui due lati che sono in opposizione e così si diventa pandeterminati.

Perciò un problema, è solo *in apparenza* necessario all'uomo. Il problema è la realtà più vicina alla pandeterminazione che l'uomo abbia. Nel processing, l'invenzione di problemi dà quindi una visione più ampia e così porta fuori la persona dalle difficoltà.

Da qui nasce quel singolare fenomeno di un'alta percentuale di nevrosi nelle famiglie dei ricchi. Quelle persone hanno pochissimo da fare e pochissimi problemi. I problemi fondamentali di cibo, alloggio e vestiario sono, per costoro, già risolti. Perciò, se fosse vero che la felicità di un individuo dipende solo dalla sua libertà, dovremmo supporre che tali individui siano felici. Tuttavia, essi non lo sono. Che cosa provoca la loro infelicità? È la mancanza di problemi.

Sebbene il successo del processing in Scientology dipenda dal prendere in considerazione tutti e tre gli elementi del gioco (e questo è davvero il segreto per migliorare le persone: prendere in considerazione libertà, barriere, scopi, e bilanciarli) è pur vero che potremmo far star bene un uomo semplicemente sedendo con lui e chiedendogli di inventare dei problemi, uno dopo l'altro. Scopriremmo così che l'invenzione di problemi artificiali libera la sua mente e lo rende più capace. Naturalmente c'è un altro fattore implicato: e cioè il fatto che sia lui stesso a inventare i problemi e perciò

diventa pandeterminato sui problemi, anziché trovarsi in una situazione in cui tutti i problemi gli si oppongono.

Un uomo infelice è un uomo che passa il suo tempo a pensare come diventare libero. Ciò si vede nell'impiegato che cerca continuamente di evitare il lavoro. Sebbene abbia moltissimo tempo libero, non ne gode neanche la minima parte. Cerca di evitare i contatti con la gente, gli oggetti, le energie e gli spazi. Alla fine s'intrappola in una specie di letargo. Se quest'uomo potesse semplicemente cambiare idea e cominciasse a "preoccuparsi" di come trovare più lavoro da fare, il suo livello di felicità aumenterebbe di un bel po'. Colui che pensa continuamente come sfuggire dalle cose, sarà infelice. Colui che cerca il modo di affrontare le cose ha una possibilità molto maggiore di essere felice.

C'è, naturalmente, la questione di essere forzati a partecipare a giochi in cui non si ha alcun interesse: una guerra in cui si viene arruolati ne è un eccellente esempio. Una persona non è interessata agli scopi della guerra e tuttavia si trova a combatterla. Ci deve quindi essere un elemento in più, e questo elemento è "il potere di scelta".

Si potrebbe dire allora che la vita è un gioco e che la capacità di partecipare ad un gioco consiste nella tolleranza di libertà e barriere e nella profonda comprensione degli scopi, con potere di scelta per quanto riguarda la partecipazione.

Questi quattro elementi, libertà, barriere, scopi e potere di scelta, sono gli elementi guida della vita. Ci sono solo due fattori al di sopra di questi elementi ed entrambi sono loro collegati. Il primo è la capacità di creare, e naturalmente il suo contrario, la capacità di "decreare";

il secondo è la capacità di fare un postulato (considerare, dire una cosa e realizzarla). Questo è dunque il quadro generale della vita e, per mettere a fuoco la vita e renderla meno confusa, vengono usati questi elementi al fine di comprenderla.

LE PARTI DELL'UOMO

L'uomo come individuo è scomponibile in tre parti.

La prima parte è lo spirito, chiamato in Scientology *thetan*.

La seconda parte è la *mente*.

La terza parte è il *corpo*.

Probabilmente la più grande scoperta di Scientology e il suo più forte contributo alla conoscenza dell'umanità sono stati l'isolamento, la descrizione e il modo di occuparsi dello spirito umano. Realizzai ciò nel luglio del 1952 a Phoenix, in Arizona, quando stabilii con criteri scientifici, piuttosto che religiosi o umanitari, che quella "cosa" che è la persona, la personalità, è separabile dal corpo e dalla mente a volontà, senza che ciò causi la morte del corpo o uno squilibrio della mente.

Nelle epoche passate vi è stata una considerevole controversia riguardo allo spirito umano o anima e svariati tentativi di controllare l'uomo sono riusciti nel loro intento a causa della sua quasi completa ignoranza circa la propria identità. In epoche più recenti gli spiritisti hanno isolato dalla persona ciò che essi

chiamavano corpo astrale; con esso hanno potuto lavorare ai loro vari scopi. In Scientology lo spirito è stato separato da ciò che gli spiritisti chiamarono il corpo astrale e non ci dovrebbe essere alcuna confusione fra queste due cose. Nello stesso modo in cui sai di essere dove sei in questo momento, così tu, come spirito, ne saresti consapevole, qualora fossi separato dalla mente e dal corpo. Il motivo per cui l'uomo non lo aveva scoperto prima è che, mancandogli le tecnologie di Scientology, egli aveva pochissima realtà sulla sua separazione dalla mente e dal corpo e perciò si considerava, ai livelli più bassi, in parte mente e in parte corpo. L'intero culto del comunismo è basato sul fatto che si vive una vita sola, che non vi è nessun "aldilà" e che l'individuo non ha nessun significato religioso. Negli ultimi cent'anni, come minimo l'uomo è vissuto in gran parte in una condizione molto simile a questa. Questa è una condizione di tipo molto basso dato che esclude del tutto il riconoscimento di se stessi.

Lo spirito

Il thetan è descritto in Scientology come del tutto privo di massa, di lunghezza d'onda, di energia, di tempo e di posizione nello spazio, eccetto che per mezzo di considerazioni o postulati. Lo spirito quindi non è una cosa. È il *creatore* delle cose.

Il thetan risiede abitualmente nella testa o vicino al corpo. Ci sono quattro condizioni in cui un thetan può trovarsi. La prima è quella di essere interamente separato da un corpo o da corpi, o persino da questo universo. La seconda è quella di essere vicino ad un corpo e di controllarlo consapevolmente. La terza è quella di essere nel corpo (nella testa) e la quarta è una condizione invertita in cui è forzatamente lontano dal corpo e non può avvicinarlo. Ci sono gradi per ciascuno di questi quattro stati. La migliore di queste condizioni, dal punto di vista dell'uomo, è la seconda.

Un thetan è suscettibile di deterioramento. Questo dapprima è difficile da capire poiché tutta la sua attività consiste nel considerare o nel postulare. Egli usa, per mezzo dei suoi postulati, vari metodi per controllare un corpo. Il fatto che si deteriori è chiaramente visibile, ma è anche vero che in qualsiasi momento egli può ritornare al pieno delle sue capacità. Egli associa la beingness alla massa e all'azione, e perciò non si considera in possesso di un'identità o nome individuale tranne nei casi in cui è collegato ad almeno uno dei giochi della vita.

Questo può essere dimostrato all'individuo con maggiore o minore rapidità attraverso i procedimenti di Scientology e una delle tante mete del processing di Scientology è di "esteriorizzare"² l'individuo per collocarlo nella seconda condizione di cui sopra, poiché si è scoperto che in quella posizione è più felice e più capace.

La mente

La *mente* è un sistema di comunicazione e di controllo fra il thetan e il suo ambiente.

La mente è una rete di comunicazione, di immagini, di energie e di masse, che vengono prodotte dalle attività del thetan nei confronti dell'universo fisico o altri thetan. Un thetan stabilisce vari sistemi di controllo così da poter continuare a dirigere un corpo e attraverso il corpo dirigere sia le cose presenti nell'universo fisico che altri corpi. La parte più evidente della mente è riconoscibile da chiunque non si trovi in gravi condizioni. Questa è l'immagine mentale. In Scientology chiamiamo l'immagine mentale *facsimile* quando si tratta di una "fotografia" dell'universo fisico fatta in un momento del passato. Chiamiamo l'immagine mentale *mock-up* quando viene creata dal thetan o per il thetan e non consiste in una fotografia dell'universo fisico. Chiamiamo l'immagine mentale *allucinazione*, o più propriamente *automatismo* quando è creata da un altro ed è vista dalla persona stessa.

Vari fenomeni si collegano a questa entità chiamata mente. Alcune persone quando chiudono gli occhi vedono solo nero, altre persone vedono delle immagini. Altre persone vedono delle immagini create da reazioni del corpo. Altre ancora vedono solo schermi neri.³ Altre vedono delle linee dorate e altre vedono dello spazio. Il punto fondamentale, però, di tutto il sistema chiamato mente è costituito da postulati e da percezioni. È facile che in Scientology e Dianetics siano stati classificati almeno diecimila nuovi fenomeni

mentali distinti, che non erano stati finora visti da precedenti osservatori.

Il thetan riceve, grazie al sistema di comunicazione chiamato mente, varie impressioni, fra cui la visione diretta dell'universo fisico. Inoltre riceve impressioni dalle attività passate e, cosa ben più importante, egli stesso possedendo quasi una totale knowingness,⁴ concepisce cose del passato e del futuro che sono indipendenti dagli stimoli immediati del presente. La mente nella sua totalità non è un meccanismo a stimolo-risposta come la vecchia psicologia marxista, insegnata una volta nelle università, vorrebbe far credere. La mente si suddivide in tre parti principali. La prima di queste si può chiamare *mente analitica*, la seconda *mente reattiva* e la terza *mente somatica*.

La mente analitica

La *mente analitica* combina le percezioni dell'ambiente presente, le percezioni del passato (tramite immagini) e le stime del futuro per trarre conclusioni che si basano sulla realtà delle situazioni. La mente analitica combina la conoscenza potenziale del thetan con le condizioni del suo ambiente e lo porta a conclusioni indipendenti. Si potrebbe dire che questa mente consiste di immagini visive sia del passato che dell'universo fisico, controllate e dirette dalla conoscenza del thetan. Il tratto dominante della mente analitica è la consapevolezza. Uno sa a che conclusioni giunge e sa quello che fa.

La mente reattiva

La *mente reattiva* è un meccanismo a stimolo-risposta, costruito rozzamente e che può funzionare anche nelle circostanze più critiche. La mente reattiva non cessa mai di funzionare. Immagini molto rudimentali dell'ambiente, sono recepite da questa mente perfino in alcuni stati di incoscienza. La mente reattiva agisce al disotto del livello di coscienza. *Questa* è la mente che agisce su una base di stimolo-risposta alla lettera. Dato un certo stimolo essa ha una certa risposta. L'intero soggetto di Dianetics si occupa per lo più di questa mente in particolare.

Sebbene la mente reattiva sia in un certo qual modo un'attività di pensiero, la sua facoltà di trarre conclusioni razionali è così scadente che in essa troviamo quei vari impulsi aberrati che sono considerati stranezze della personalità, eccentricità, nevrosi e psicosi. È questa mente che immagazzina tutto ciò che di negativo è accaduto a una persona e che lo lancia contro di lei nei momenti di emergenza o di pericolo, così da dettarle azioni da compiere secondo certi schemi che nel passato sono stati considerati "sicuri". Poiché in questo modo di procedere c'è pochissimo ragionamento, le linee di condotta dettate dalla mente reattiva sono spesso poco sicure, anzi sono molto pericolose.

La mente reattiva è totalmente letterale nella sua interpretazione delle parole e delle azioni. Dato che essa recepisce immagini e riceve impressioni durante momenti di incoscienza, una frase pronunciata quando qualcuno riceve un colpo violento sarà probabilmente interpretata alla lettera dalla mente reattiva di quella persona e diventerà attiva sul suo corpo e sulla sua mente analitica in momenti successivi. Lo stadio meno

intenso di tale fenomeno è quello rappresentato da un addestramento estenuante nel quale si installa nella mente un modello di comportamento da usarsi in seguito quando si presentano determinati stimoli.

Un livello più crudo e meno funzionale è la condizione di trance ipnotica a cui la mente può essere suscettibile. Nella mente reattiva resa impressionabile dalle fissità dell'attenzione, si possono immediatamente inculcare parole che diventano attive in successivi momenti di restimolazione.⁵ Un livello ancora più basso della mente reattiva è quello che ha a che vedere con gli impatti, le droghe, le malattie, il dolore e le altre condizioni di incoscienza. Le frasi pronunciate in presenza di una persona sotto anestesia possono avere in seguito effetto su di lei. Non è per forza vero che ogni fase di un'operazione venga scrupolosamente "fotografata" dalla mente reattiva del paziente inconscio, ma è vero che moltissimi di questi stimoli vengono registrati. Bisogna assolutamente osservare il silenzio totale in prossimità di una persona sotto anestesia o di una persona che è incosciente o che ha un dolore intenso, se si vuole in seguito preservare la salute mentale di quella persona o di quel paziente.

Probabilmente l'azione più terapeutica che una persona può ricevere è la separazione del thetan dalla mente durante il processing di Scientology, così che il thetan, senza nessuna costrizione e in piena coscienza, possa vedere se stesso e la sua mente e agire di conseguenza. Tuttavia c'è un tipo di esteriorizzazione che tra le azioni traumatiche, è la più aberrante. Si tratta di quella condizione in cui, in seguito a una

lesione, a un intervento chirurgico o ad uno shock, una persona viene a trovarsi così vicina alla morte che si esteriorizza dal corpo e dalla mente. Questa esteriorizzazione forzata è improvvisa e, dal punto di vista del paziente, inspiegabile e di per sé molto scioccante. Quando a una persona capita una simile esperienza, è certo che in seguito ne risentirà mentalmente.

Si può dire che quando la mente reattiva contiene questi improvvisi shock causati da esteriorizzazioni forzate, i tentativi successivi di esteriorizzare l'individuo con Scientology saranno più difficili. Tuttavia con il processing moderno si è superato anche questo ostacolo. Il fenomeno dell'esteriorizzazione forzata è accompagnato a volte dall'esplosione dell'energia contenuta nei vari facsimili della mente, i quali si associano l'un con l'altro in maniera incrociata nella mente reattiva. Perciò la gente ha paura dell'esteriorizzazione e a volte si ammala semplicemente discutendo il fenomeno, perché si è esteriorizzata sotto costrizione durante qualche operazione o durante qualche incidente. L'esteriorizzazione sotto costrizione è il tratto caratteristico della morte. Perciò l'esteriorizzazione o l'allontanamento dell'anima è, nella mente della maggior parte delle persone, generalmente associata alla morte. Non è per forza vero che se ci si è esteriorizzati si è morti, e non è assolutamente vero che l'esteriorizzazione non accompagnata da shock, dolore o costrizione sia in qualche modo dolorosa. Anzi, è molto terapeutica.

La mente somatica

La terza parte della mente è la *mente somatica*. Questo è un tipo di mente più ottusa perfino della mente reattiva, poiché non contiene alcuna capacità di pensare,

ma solo quella di agire. Gli impulsi inviati dal thetan al corpo attraverso i vari macchinari mentali, arrivano ai livelli volontari, involontari e ghiandolari. Questi hanno metodi di analisi determinati per ogni situazione e così rispondono direttamente ai comandi ricevuti.

Sfortunatamente la mente somatica è soggetta a ciascuna delle menti a lei superiori e al thetan. In altri termini il thetan può influenzare indipendentemente la mente somatica. La mente analitica può influenzare la mente somatica. La mente reattiva può influenzare la mente somatica. Perciò vediamo che i neuroni, il sistema ghiandolare, i muscoli e le masse del corpo sono soggetti a vari impulsi, ciascuno dei quali è di un livello inferiore al successivo. Niente di strano quindi se scopriamo l'esistenza delle cosiddette "malattie psicosomatiche". In questo caso esiste una condizione in cui il thetan non è consapevole di gravare sulla mente somatica con vari comandi o scompigli. Né il thetan è consapevole della propria partecipazione al fatto che la mente analitica causi tale azione al corpo. Poiché il thetan è raramente consapevole della presenza della mente reattiva, è possibile allora che quest'ultima, con il suo contenuto di stimolo-risposta, influenzi direttamente e senza ulteriori ricorsi o consigli, i neuroni, i muscoli e il sistema ghiandolare del corpo. Poiché la mente reattiva può mantenere al suo posto un comando fisso, provocando così uno scompiglio nella mente somatica, è possibile allora che insorgano delle malattie, che si sentano degli strani dolori e che si manifestino delle effettive alterazioni fisiche e delle aberrazioni, senza che il thetan lo sappia consapevolmente. Noi diciamo che queste sono malattie fisiche causate dalla mente. In breve, tali malattie sono causate

dalle percezioni che la mente reattiva ha ricevuto durante momenti di dolore o di incoscienza.

Sia che il thetan sia cosciente, quando riceve il facsimile mentale, sia che sia incosciente, la massa risultante dell'immagine d'energia è energia, proprio come quella che vediamo in una lampadina elettrica o nelle fiamme di un fuoco. Un tempo si pensava che l'energia mentale fosse diversa da quella fisica. In Scientology si è scoperto che l'energia mentale non è altro che un'energia fisica più sottile e di livello più elevato. Ne è una prova definitiva il fatto che un thetan, "facendo mock-up" di (creando) immagini mentali e spingendole nel corpo, può aumentare la massa del corpo stesso e, rigettandole via, può ridurre la massa. Questa prova è stata effettivamente fatta e si è fatto aumentare e diminuire di 13 chili il peso di un corpo (realmente misurati su una bilancia), attraverso la creazione di "energia mentale". L'energia è energia. Essa ha differenti lunghezze d'onda e differenti caratteristiche. Le immagini mentali sono in grado di reagire sull'ambiente fisico e l'ambiente fisico è in grado di reagire sulle immagini mentali. Così la mente consiste effettivamente di spazi, di energie e di masse dello stesso tipo di quelle dell'universo fisico, anche se più leggere e di differenti misure e lunghezze d'onda. Per una descrizione più completa della mente si dovrebbero leggere i libri *Le dinamiche della vita* e *Dianetics: la forza del pensiero sul corpo*. Queste opere furono scritte prima della scoperta dei livelli superiori di beingness e danno un quadro completo della mente stessa, della sua struttura e di ciò che può essere fatto ad essa e con essa.

Il corpo

La terza parte dell'uomo è il *corpo* fisico. Lo si può studiare meglio in libri tipo l'*Anatomia* di Gray⁶ e altri testi sull'anatomia. Esso rientra nella sfera d'azione del medico e, di solito, in quella dello psichiatra o psicologo di una volta, la cui attività era principalmente volta all'adorazione del corpo. Il corpo è l'oggetto di uno studio di carattere puramente strutturale e le azioni e reazioni fra le sue varie strutture sono complesse e profondamente interessanti.

Quando Scientology stabilì che cos'era la biofisica, fu in grado di fare ciò grazie alle varie scoperte che aveva accumulato circa le reazioni dell'energia mentale nei confronti dell'energia fisica e circa le attività che hanno luogo nel corpo a causa di queste reazioni reciproche. La biofisica divenne possibile solo quando in Scientology si scoprì che intorno al corpo esisteva un campo elettrico costante, totalmente indipendente, ma influenzabile, dalla mente umana. Il corpo esiste in uno spazio suo proprio. Questo spazio è creato da *punti di ancoraggio* (punti che sono ancorati in uno spazio diverso da quello dell'universo fisico intorno al corpo). La complessità di questi punti di ancoraggio può causare una serie indipendente di flussi elettronici che possono provocare molto disagio all'individuo. L'equilibrio strutturale del corpo e persino l'azione delle sue articolazioni e i suoi caratteri somatici possono essere alterati, cambiando questo campo elettrico che esiste ad una certa distanza dal corpo o all'interno di esso.

Il campo elettrico è della massima importanza e controlla l'effettiva struttura fisica del corpo. Perciò il corpo, non solo viene influenzato dalle tre menti, ma è anche influenzato dal proprio campo elettrico. Uno Scientologist esperto è in grado di localizzare e sistemare correttamente questo campo nell'individuo medio, anche se ciò è ben lungi dall'essere il suo scopo primario. L'uso di elettroshock sul corpo per qualsiasi scopo è perciò pericolosissimo e le persone ragionevoli non lo lasciano passare. Naturalmente l'uso dell'elettroshock non è mai stato concepito per scopi terapeutici, ma solo per ottenere obbedienza per mezzo della violenza e, da quanto si è potuto scoprire, per rendere la pazzia, in tutte le sue forme, un qualcosa di orrendo. L'elettroshock scompiglia il campo elettrico che è in prossimità del corpo, è sempre seguito da cattiva salute o difficoltà fisiche e, a parte questo, non fa mai nient'altro che affrettare la morte della persona. È stato affermato da coloro che usano l'elettroshock che se fosse stato loro negato il diritto di praticare l'eutanasia (il diritto di uccidere le persone considerate un peso per la società) avrebbero usato almeno l'elettroshock, la chirurgia del cervello e le droghe, come forma di eutanasia parziale. Comunque questi trattamenti, in un'alta percentuale di casi, hanno davvero provocato l'eutanasia così come ci si aspettava.

È necessaria una conoscenza della struttura mentale e fisica del corpo per trattarlo, e questa conoscenza non è mai esistita prima di Scientology. I medici hanno ottenuto molti risultati lavorando esclusivamente sulla struttura fisica e con prodotti biochimici. Nel campo della chirurgia di emergenza, dell'ostetricia e dell'ortopedia, essi sono indispensabili alla società. Tuttavia la medicina

non ha mai posseduto nemmeno una definizione di *mente* prima d'ora e non ci si aspetta quindi che essa invada il campo che appartiene giustamente a Scientology.

Queste tre parti dell'uomo – il thetan, la mente e il corpo – sono ciascuna un soggetto a sé stante, ma hanno un'influenza marcata e continua l'una sull'altra. Delle tre, l'entità superiore è il thetan, poiché, senza il thetan, non vi sarebbe né mente né vita nel corpo, mentre senza corpo o mente vi è ancora animazione e vita nel thetan. Il thetan è la persona. Tu sei *tu*, in un corpo.

Sono state fatte molte speculazioni nel campo di para-Scientology. Para-Scientology include tutte le incertezze e i territori sconosciuti della vita che non sono stati completamente esplorati e spiegati. Tuttavia, man mano che gli studi sono proseguiti, è diventato sempre più chiaro che l'attività superiore della vita è quella del thetan e che in assenza dello spirito non esiste nessun'altra vita. Nel regno degli insetti non si è stabilito se ciascun insetto sia diretto o meno da uno spirito, o se un solo spirito diriga un enorme numero di insetti. Non si è ancora stabilito come avvengono (se avvengono) la mutazione e l'evoluzione e si sono fatte solo delle speculazioni su chi sia il Creatore generale dell'universo fisico, poiché Scientology non invade l'ottava dinamica.

Alcuni fatti tuttavia sono completamente noti. Il primo è che l'individuo stesso è uno spirito che controlla un corpo tramite una mente. Il secondo è che un thetan è capace di creare spazio, energia, massa e tempo. Il terzo è che il thetan è separabile dal corpo senza che avvenga il fenomeno della morte e che può manovrare e controllare un corpo standosene ben al di fuori. Il quarto è che il thetan non si cura di ricordare la vita

che ha appena vissuto, dopo che ha lasciato il corpo e la mente. Il quinto è che una persona morendo si esteriorizza sempre. Il sesto è che la persona, dopo essersi esteriorizzata, generalmente ritorna su di un pianeta e si procura un altro corpo di solito della stessa razza del precedente.

In para-Scientology si discute molto delle *aree tra le vite*⁷ e di altri fenomeni che, in questa o in quell'epoca, sarebbero potuti passare per paradiso o inferno; tuttavia ciò che si è stabilito senza ombra di dubbio è che un thetan è immortale e che non può realmente sperimentare la morte, ma la imita rifugiandosi nell'oblio. È abbastanza evidente che un thetan riviva e che sia molto ansioso di mettere qualcosa sulla *traccia del tempo*⁸ (per il futuro) così da avere qualcosa a cui ritornare; da ciò derivano le ansie del sesso. Ci devono essere altri corpi per la vita successiva. È evidente che ciò che creiamo nella nostra società in questa vita influenzerà la nostra vita successiva. Questo è completamente differente dal "credere" o dall'avere l'idea che le cose stiano in questo modo. In Scientology ci occupiamo ben poco di obbligare la gente a trarre conclusioni. Un individuo è in grado di sperimentare di persona queste cose e, se non lo può fare, nessuno si aspetta che le accetti.

La realtà del fatto che il nostro aldilà è la nostra prossima vita cambia completamente il concetto generale di destino spirituale. Non c'è assolutamente alcuna controversia con i principi della fede, dal momento che le religioni non affermano né con precisione né in modo uniforme che uno vada immediatamente all'inferno o in paradiso. È certo che un individuo nella sua vita successiva sperimenti l'effetto della civiltà che ha contribuito a creare. In altri termini l'individuo ritorna. Ha una parte di responsabilità in ciò che succede oggi poiché ne subirà le conseguenze domani.

Nella vecchia *psicoterapia* si è data al sesso un'importanza eccessiva, importanza che attualmente è più o meno screditata. Il sesso non è che uno dei numerosi impulsi creativi. L'ansia relativa al sesso, tuttavia, si verifica quando un individuo comincia a credere che non ci sarà un corpo per lui nella vita successiva. Il comun denominatore di tutte le aberrazioni è la cessazione della creazione. Dal momento che il sesso è solo un tipo di creazione, e di livello molto basso, si può vedere che l'infelicità potrebbe nascere da svariate cessazioni relative alla creazione. La morte stessa rappresenta una cessazione di creazione. Una persona smette di creare l'identità "Mario Rossi", nonché gli oggetti che appartengono a Mario Rossi e l'ambiente di Mario Rossi. Smette perché crede di non essere egli stesso in grado di continuare quella creazione senza l'ausilio di un corpo, e questo perché è arrivato a dipendere da una mente e da un corpo: dalla prima dipende per la creazione del pensiero in vece sua e dal secondo per la creazione delle sue azioni. Se una persona diventa abbastanza depressa all'idea di creare,

può effettivamente creare una condizione in cui è incapace di creare.

Controllo

Si può vedere che le tre parti dell'uomo sono intimamente associate al *controllo*. L'anatomia del controllo consiste nell'avviare, cambiare e fermare. La perdita di controllo accompagna la perdita di pandeterminazione. Quando si diventa troppo *partigiani* e ci si corazza troppo solidamente contro il resto dell'ambiente, non si controlla più l'ambiente nella misura in cui lo si potrebbe controllare, e così si è incapaci di avviarlo, cambiarlo e fermarlo.

In Scientology c'è una definizione scientifica di controllo vale a dire "avviare, cambiare e fermare". Queste tre manifestazioni possono essere rappresentate graficamente in parallelo con il ciclo d'azione apparente: creare, sopravvivere, distruggere. Qualsiasi persona si trova in qualche punto di questo grafico. Un individuo che sia incline principalmente alla sopravvivenza, generalmente è intento a cambiare le cose. Un individuo che è prossimo ad essere distrutto è incline principalmente a fermare le cose. Un individuo che affronta la vita a cuore e mente aperti è incline a creare le cose. In qualsiasi persona potrebbero essere tre le cose che non vanno, vale a dire l'incapacità di avviare, l'incapacità di cambiare, l'incapacità di fermare. L'insania è per lo più un'incapacità di fermare. La nevrosi è un'abitudine che, aggravandosi, sfugge completamente al controllo. Nel corso della propria esistenza, una persona viene fermata così spesso che diventa nemica del fermare e ne detesta l'idea a tal punto che non fermerà più niente. Tutti i tipi di nevrosi

e psicosi non sono altro che una incapacità di avviare, cambiare o fermare.

Per quanto riguarda le parti dell'uomo, scopriamo che tutto ciò che riguarda azioni, attività e comportamento ha origine dal thetan. Può capitare che dopo aver dato origine a queste cose egli venga indebolito o fuorviato, e influenzato in modo tale che la sua attenzione si fissi troppo in una direzione o in un'altra e che egli inizi a soffrire di queste tre incapacità. Tuttavia, ciascuna delle parti dell'uomo è soggetta all'anatomia del controllo. L'individuo inizia dapprima ad essere incapace egli stesso di avviare, cambiare e fermare, senza aiuto. Poi è la mente che potrebbe tendere ad avere queste incapacità ed essere incapace di avviare, cambiare e fermare. Poi è il corpo stesso che può diventare soggetto a queste tre incapacità ed essere quindi incapace di avviare, cambiare e fermare. La cosa strana è che l'ambiente può tuttavia agire su di una persona in modo tale che il corpo di un thetan diventa incapace, senza che il thetan l'abbia scelto. In modo analogo, la mente reattiva può diventare incapace senza che né il corpo, né il thetan effettuino alcuna scelta. Il thetan stesso, però, oltre al fatto di osservare l'effetto creato dalle varie cause e al fatto di aver dato origine al pensiero di esistere, può diventare incapace solo se diventa troppo partigiano e troppo poco pandeterminato e se si mette in difficoltà in questo modo. Tali difficoltà, però, sono esclusivamente delle difficoltà derivanti dalle sue considerazioni. Il thetan è ciò che lui considera di essere. In ultima analisi il thetan non ha alcun problema suo. I suoi problemi sono sempre "problemi di altre persone" e affinché lui abbia problemi, questi devono esistere o nella mente, o nel corpo, o presso altre persone,

o nel suo ambiente. Perciò le difficoltà che il thetan incontra sono principalmente quelle che hanno a che vedere col fatto di restare nel gioco e di far continuare il gioco.

L'unica cosa di cui un thetan può soffrire è essere decreato (subire un'eccessiva controcreazione). Le manifestazioni dell'essere decreato sono la distruzione delle proprie creazioni e la presenza soverchiante di altre creazioni. Quindi si può portare un thetan a credere di essere intrappolato se viene decreato.

Nelle dissertazioni sul soggetto della mente e nelle filosofie della vita del passato, troviamo una gran quantità di speculazioni, ma ben poche prove vere. Perciò quelle filosofie erano creazioni in cui ogni filosofo era impegnato a decreare qualche altro filosofo. L'unica differenza in Scientology è questa: abbiamo a che vedere con delle scoperte. Le sole cose che sono create per quanto riguarda Scientology, sono i libri e le opere in cui Scientology viene presentata. I fenomeni di Scientology sono stati scoperti e sono condivisi da tutti gli esseri umani e da tutte le forme di vita. Nessuno tenta, in Scientology, di decreare tutti quanti i thetan che si presentano. Naturalmente è possibile concepire Scientology come creazione, e concepire che sia sopraffacente. La si dovrebbe però guardare diversamente, dato che è intesa ad essere un aiuto alla vita in generale, per rendere la vita capace di creare una civiltà migliore e un gioco migliore. Non vi sono principi in Scientology che non possano essere dimostrati con procedure del tutto scientifiche.

CAUSALITÀ E CONOSCENZA

Scientology come scienza è composta da molti assiomi (delle verità che si provano da sé, come nella geometria). Ve ne sono circa cinquantotto, in aggiunta ai duecento Assiomi di Dianetics che hanno preceduto quelli di Scientology.

I primi assiomi di Scientology sono:

- Assioma 1. La vita è fondamentalmente uno statico. (Definizione: uno statico di vita non ha massa, né moto, né lunghezza d'onda, né posizione nello spazio o nel tempo. Ha la capacità di postulare e di percepire.) Definizione: in Scientology, la parola postulare significa causare un pensiero o una considerazione. Questa parola ha una speciale applicazione e viene definita "pensiero causativo".*
- Assioma 2. Lo statico è capace di considerazioni, postulati e opinioni.*
- Assioma 3. Spazio, energia, oggetti, forma e tempo sono il prodotto di considerazioni fatte e/o accordate dallo statico e vengono percepiti unicamente perché lo statico considera di poterli percepire.*

- Assioma 4. Lo spazio è un punto di vista della dimensione. (Lo spazio è causato dal guardare da un punto. La sola realtà dello spazio è la considerazione concordata, del fatto che si percepisce attraverso qualcosa e questo qualcosa è ciò che chiamiamo spazio.)*
- Assioma 5. L'energia consiste di particelle postulate nello spazio. (Si considera che l'energia esiste, e che la si possa percepire. Si considera anche che l'energia si comporta secondo certe leggi su cui ci si è concordati. Questi presupposti o considerazioni rappresentano la totalità dell'energia.)*
- Assioma 6. Gli oggetti consistono di particelle raggruppate.*
- Assioma 7. Il tempo è fondamentalmente un postulato che lo spazio e le particelle persistano. (Il loro grado di persistenza è ciò che noi misuriamo con gli orologi e con il movimento dei corpi celesti.)*
- Assioma 8. L'apparenza del tempo è il cambiamento di posizione delle particelle nello spazio.*
- Assioma 9. Il cambiamento è la manifestazione primaria del tempo.*
- Assioma 10. Lo scopo più elevato nell'universo è la creazione di un effetto.*

Questi primi dieci assiomi di Scientology sono le "verità" più fondamentali (per "verità" intendiamo delle considerazioni comunemente condivise). Qui troviamo il pensiero, la vita e l'universo fisico nella relazione

che hanno tra loro. A prescindere da ulteriori considerazioni, idee, presupposti e condizioni, alla base di essi si trovano queste prime dieci verità.

È come se si fosse fatto il patto solenne con i nostri simili di condividere comunemente queste cose. Una volta che un tale "contratto" è stato stipulato, o che un tale accordo esiste, si hanno le basi di un universo. Considerazioni particolari basate su quanto sopra, creano un tipo o un altro di universo.

L'universo fisico che vediamo attorno a noi e in cui viviamo fu creato su queste basi, a prescindere da Chi lo creò. Sulla sua creazione ci fu un accordo. Per percepirlo si deve concordare che esiste.

Vi sono tre classi di universi. Il primo, il più importante e il più evidente è l'universo fisico, composto di spazi, stelle, soli, terra, mare, aria e forme viventi. Vi è poi l'universo del prossimo, che può o meno incontrare il consenso delle persone che gli vivono accanto. Egli se lo tiene per sé. Il fenomeno di questo universo è compreso nel soggetto della "mente" di cui abbiamo già parlato. E infine, citato per ultimo, ma percepito per primo, c'è l'universo proprio.

Il fenomeno degli universi è molto interessante da osservare. In effetti l'universo proprio può essere sopraffatto dagli universi altrui. Questi in Scientology vengono chiamati "valenze". Le valenze e gli universi sono essenzialmente la stessa cosa.

Ad esempio, mentre uno vive nell'universo fisico, può essere soverchiato, diciamo, dall'universo del padre. Anche se egli conserva la propria valenza o identità, tuttavia, agirà, penserà, soffrirà o proverà sensazioni, almeno in parte, come il padre. E pur essendo sé stesso, gli resterà attaccata addosso questa addizionale beingness

apparente. Nonostante il padre sia assente, i suoi comandi sono sempre presenti. Pertanto ci ritroviamo con cose come "il dovere", "l'obbedienza", "l'educazione" e persino "l'istruzione". Ciascuna di queste cose è generata, in maggior o minor misura, da qualche parte di un altro universo.

Indipendentemente da come uno reagisca agli universi, egli rimane ancora in una certa misura se stesso. Sono molti coloro che lottano disperatamente contro gli universi o le valenze. Infatti questo è un gioco, ed è l'essenza dei giochi. Tutti gli sforzi della persona aberrata sono diretti a separare se stessa, in quanto thetan, dai vari universi con cui si sente troppo intimamente associata. Si è oppressi da un universo solo quando si ha l'impressione di non potere avere niente di quell'universo. Si diventa vittima dell'"universo del padre" solo quando si protesta contro il padre. Si protesta contro l'universo fisico solo quando si ha l'impressione di non poterne avere nessuna parte o si ha l'impressione di non appartenervi o, come nella religione, quando si ha l'impressione di essere in cattiva luce agli occhi di colui che ci si immagina essere il Creatore dell'universo fisico. C'è una legge fondamentale riguardo agli universi: i postulati del creatore di un qualsiasi universo sono i postulati che "funzionano" in quell'universo. Perciò, nell'universo di un altro, ci si potrebbe sentire a disagio.

Gli universi, come menzionato in precedenza a proposito dei giochi, potrebbero essere considerati come i campi di gioco della vita. Si gioca volentieri oppure si gioca controvoglia. Quando si comincia a giocare controvoglia c'è il rischio di ritrovarsi vittima dell'universo di un qualche gioco e a rimanere

imprigionati nel suo interno. È contro questo fenomeno che si protesta. Prendiamo in considerazione una prigione. All'apparenza, come scoprì Voltaire¹, una prigione fornisce cibo, alloggio e tempo libero. Questa sembrerebbe essere l'ambizione di molte persone. Ma la prigione fornisce anche una restrizione alla quale non abbiamo dato il nostro consenso. Dal punto di vista della libertà, l'unica differenza fra l'essere in prigione e l'essere il re del castello è il proprio desiderio di essere nella situazione in cui ci si trova e la propria capacità di padroneggiare il proprio ambiente. In quanto re del castello, si è causativi. La propria volontà, le proprie parole, i propri pensieri creano un effetto sugli altri. Se si è in prigione si è effetto, poiché ci si trova ad essere il bersaglio del pensiero altrui. Abbiamo qui, in termini di universi, l'esempio più elementare di causa ed effetto.

Dobbiamo tuttavia supporre, vista l'evidenza, che un individuo cade solo in quelle trappole ed in quelle situazioni in cui intende cadere. Può darsi benissimo che una volta finito in una tale posizione, egli non voglia poi rimanervi, ma comunque una trappola è sempre preceduta dalla propria scelta di entrarvi. Dobbiamo supporre che il thetan sia in possesso di una grandissima libertà di scelta, visto che è quasi impossibile immaginare come egli possa farsi mettere in trappola anche se vi acconsente. In base a vere e proprie dimostrazioni, un thetan attraversa muri e barriere, fa svanire lo spazio, appare ovunque, a suo piacimento e fa altre cose sorprendenti. Dev'essere, dunque, che l'individuo

può essere intrappolato solo quando considera di essere intrappolato. Dato che la totalità dell'esistenza si basa sulle sue stesse considerazioni, troviamo che le limitazioni che un individuo ha, devono essere state indotte da lui stesso, se così non fosse, non si vede come l'individuo potrebbe cancellarle sotto processing, poiché la sola persona presente oltre al preclear, è l'auditor, e le persone che in passato erano in rapporto col preclear, sebbene non siano presenti, sotto l'azione dell'auditing, si desensibilizzano nella mente del preclear. Perciò dev'essere stato il preclear ad averle mantenute là. Il preclear, tramite il processing, può risolvere tutte le sue difficoltà senza andare a cercare altre persone o consultare altri universi. Quindi la totalità dell'intrappolamento, l'aberrazione, persino le lesioni, la tortura, l'insania e altre cose sgradevoli sono fondamentalmente considerazioni che un thetan fa e che mantiene, proprio ora, nel tempo presente. Questo dev'essere ciò che succede, poiché il tempo stesso è un postulato o una considerazione che provengono da lui.

Il soggetto della "conoscenza" è stato al centro dei più grandi clamori e dispute filosofiche e nei testi di filosofia è possibile trovare tutto quanto di più assurdo si possa dire su questo argomento. La superiorità e la supremazia di Scientology dipendono dal fatto che essa è andata al di là di questa disputa filosofica sul soggetto della knowingness e dal fatto che essa contiene i principi fondamentali della conoscenza.

Per *conoscenza* intendiamo credenza certa, ciò che è noto, informazioni, istruzione, cultura, apprendimento, abilità pratica. Per *conoscenza* intendiamo dati, fattori e qualsiasi cosa che possa essere pensata o percepita.

Il motivo per cui la conoscenza è stata mal compresa, in filosofia, è che essa costituisce solo metà della risposta. Non esiste una totalità di conoscenza. Secondo la definizione, la *conoscenza* è ciò che è percepito, appreso o ricevuto da un'altra fonte. Ciò significa, allora, che quando uno apprende si trova ad essere effetto.

Vediamo nell'Assioma 10 che "lo scopo più elevato nell'universo è la creazione di un effetto". Ciò è in diretta contraddizione con la conoscenza, sebbene, naturalmente, si possa conoscere il modo con cui creare un effetto.

Opposta alla conoscenza troviamo la metà trascurata dell'esistenza, cioè la *creazione* della conoscenza, la creazione di dati, la creazione del pensiero, la considerazione causativa, le idee sviluppate da sé, in contrapposizione a quelle sviluppate da altri. Scientology è uno studio così affascinante perché analizza le idee altrui e permette all'individuo di crearne delle proprie. Scientology ci fornisce i denominatori comuni di oggetti, energia, spazi, universi, del vivere e del pensiero stesso.

C'è causa e c'è effetto.

La *causa* potrebbe essere definita come emanazione. Ai fini della comunicazione, potremmo anche definirla come punto sorgente. Se consideriamo un fiume che scorre verso il mare, il punto in cui nasce sarebbe il punto sorgente o causa, e il luogo in cui confluirebbe nel mare sarebbe il punto ricevente e il mare sarebbe l'effetto del fiume. L'uomo che spara è causa; l'uomo che viene colpito dal proiettile è effetto. Chi fa un'affermazione causa una comunicazione, chi la riceve è l'effetto della comunicazione. Una delle definizioni fondamentali di *comunicazione* è causa-distanza-effetto.

Quasi tutte le ansie e i turbamenti nei rapporti umani provengono da uno squilibrio tra causa ed effetto.

Si deve essere disposti a causare nuovi dati, affermazioni, presupposti, considerazioni e allo stesso tempo a ricevere idee, presupposti e considerazioni.

L'ansia che un thetan ha di causare un effetto è così grande che egli si porta molto vicino a quelle cose che possono causare un effetto su di lui. È così che un thetan rimane intrappolato. A giudicare dalle apparenze, ci sono così pochi thetan che creano dati causativi e ce ne sono così tanti che ricevono dati, da sembrare, considerando che il thetan può essere effetto solo delle proprie considerazioni, che i thetan siano più ansiosi di ricevere effetti che di essere causa, tuttavia questo, all'atto pratico, non è vero. In un gioco si cerca di causare un effetto e di non ricevere alcun effetto.

Grazie ad esperimenti accurati si è appreso che non vi è nulla che un thetan veramente disdegni a livello di effetto. Egli fa finta di non apprezzare o godere di certi effetti e protesta contro di essi, ma sa benissimo che il meccanismo della protesta, come regola generale, spinge l'effetto ad avvicinarsi ancora di più. Alla base di tutto questo ci sono i suoi ripetuti insuccessi nei giochi. Insistendo sul non ricevere nessun effetto, ha perduto. Dopo di che deve affermare che l'effetto gli è piaciuto.

L'ansia prevalente diventa allora quella di essere effetto, non quella di essere causa. Il soggetto della responsabilità nel suo insieme è uno studio che riguarda cause ed effetti, poiché una persona che non vuole avere alcuna responsabilità è ansiosa di essere solo effetto, e una persona che è in grado di assumersi delle responsabilità deve anche essere disposta ad essere causativa.

Un thetan, osservando che la cosa è comunemente condivisa, può essere portato in uno "stato di considerazione". Ciò lo trattiene nell'universo e fa sì che lui continui ad essere effetto.

Lo studio, la ricerca, l'istruzione che si riceve, e altre attività del genere, sono tutte attività in cui l'individuo è effetto, e che danno come risultato una minore assunzione di responsabilità. Così, sebbene sia vero che un thetan non possa realmente mettersi nei guai, può comunque, entrando in accordo con il pensiero comunemente condiviso nell'universo in cui si trova al momento, assumere un modello di pensiero che lo rende meno efficace, visto che desidera essere effetto. Se egli ritiene di dover raccogliere altrove tutti i suoi dati, è allora l'effetto della conoscenza, l'effetto di universi e postulati, e in questo modo egli tende a ridurre la propria capacità di formare o creare conoscenza.

In Scientology noi possiamo comunicare in pieno questo stato di cose poiché non stiamo facendo altro che richiamare l'attenzione su modelli di comportamento che l'individuo stesso già possiede; perciò in realtà non gli stiamo insegnando nulla. Gli facciamo semplicemente rilevare cose a cui egli ha già dato il proprio accordo, o che lui stesso ha causato.

Che un individuo sia responsabile di tutto ciò che gli succede, è vero solo in generale. Quando un individuo, desiderando causare molti effetti interessanti, sceglie di entrare in molti universi o trappole, può confondersi riguardo a ciò che sta facendo, a dove si trova, o a ciò che sta succedendo. Scientology fa notare che ciò può essere visto o cambiato dal punto di vista stesso di una persona per determinare un cambiamento nelle sue stesse condizioni.

Per esempio, un thetan è giunto a “credere” che il modo giusto di vivere la sua vita è di comportarsi esattamente come faceva il padre. Questo è un invito a entrare nell’universo del padre. Più tardi cambia idea, ma si ritrova ancora nell’universo del padre, e questo non gli va. Egli sarebbe più efficiente, più capace, se ora non fosse nell’universo del padre. Solitamente di questi tempi oscuri, egli aspetterà che la morte lo separi dall’ambiente in cui si trova e tirerà avanti alla meno peggio fino ad allora. Ma ora che abbiamo Scientology tutto questo non è più necessario. Egli può, in ogni momento, con una guida appropriata, uscire da qualsiasi trappola in cui si trovi e ricominciare da capo con una nuova serie di considerazioni.

Non possiamo, allora, parlare di conoscenza come di una totalità. Si tratta di un dato singolo. La sete di conoscenza è rappresentata dalla sete di postulati fatti da altri thetan e porterebbe un individuo a dimenticare che egli stesso ha partecipato alla creazione di questi postulati e che lui stesso ha dovuto seguire una certa direzione per mettersi alla portata dei postulati degli altri thetan.

Poiché si è effetto della conoscenza, il creare dati, considerazioni o il portare in esistenza dei “fatti”, allontana l’individuo dalla condizione di essere effetto, se è molto ansioso di essere effetto. Se questa è la sua considerazione fondamentale, l’individuo non si darà volentieri alla creazione di nuove informazioni, tuttavia, per far sì che egli esca dalle trappole in cui si trova, è necessario che in una certa misura lo faccia.

Causando alcune barriere o trappole, l’individuo allora perde il controllo sulle barriere e sulle trappole, desiderando non essere effetto. È ovvio che perde il

controllo su barriere e trappole, altrimenti non potrebbe rimanervi intrappolato. La cosa da fare, se lo si vuole liberare da una trappola, è fargli trovare quali parti della trappola è disposto egli stesso a creare, avere o possedere. Ciò pone sotto il suo controllo le barriere (che possono essere spazi, movimenti di energia o ostacoli), e la sua azione di postulare di poter avere o possedere questo o quello, causa la sua disposizione ad essere o ad occupare quella trappola. Non appena ciò accade, egli non è più in trappola o, anche se in parte vi è ancora, non si oppone più ad essa e la potrà lasciare quando lo vorrà.

Civiltà e crudeltà

Il modo per paralizzare totalmente una nazione e per renderla completamente impossibile da governare sarebbe quello di proibire qualsiasi tipo di istruzione entro i suoi confini e di inculcare in ogni persona l'idea che non si deve ricevere alcuna informazione da chiunque riguardo a qualsiasi cosa. Per rendere una nazione possibile da governare è necessario che l'istruzione sia tenuta in buon conto e che si rispettino le persone e i provvedimenti che hanno a che fare con essa. Per conquistare un paese, quello di sopraffarlo con le armi non è necessariamente un sistema efficace. Una volta fatto ciò è necessario applicare dei provvedimenti di carattere educativo per far sì che si crei un certo accordo sia tra la popolazione, che fra il conquistatore e lo sconfitto. Solo in questo modo è possibile creare una società, una civiltà o, come diciamo in Scientology, un gioco che scorre senza intoppi.

In altre parole, si può giungere a due estremi, entrambi

non desiderabili per l'individuo. Si può giungere al primo estremo mettendo esclusivamente l'accento sui dati o sulle informazioni create da sé. Ciò provocherebbe non solo una mancanza di rapporti interpersonali, ma anche un'ansia di provocare un effetto che sfocerebbe, come accade nelle popolazioni barbare, in crudeltà sociali inimmaginabili per una nazione civile. L'altro estremo sarebbe quello di vietare completamente la creazione di informazioni proprie e di permettere solo quei dati o quelle considerazioni che sono state generate da altri. In questo modo creeremmo un individuo senza alcuna responsabilità, così facilmente manovrabile da non essere che un burattino.

I dati creati da sé, quindi, non sono una cosa cattiva, e neppure lo è l'istruzione, ma una sola di queste due cose, senza che l'altra la controbilanci almeno un po', provocherà una condizione di assenza di gioco o un'assenza di civiltà. Proprio come si possono vedere gli individui osservando le nazioni, così vediamo che il membro delle tribù africane, con il suo assoluto disprezzo per la verità e il suo culto della brutalità e della crudeltà verso gli altri, è un esempio di assenza di civiltà. All'altro estremo vediamo la Cina, servilmente consacrata agli antichi dotti, incapace di generare al suo interno degli uomini di governo adeguati, per mandare avanti una nazione senza spargimento di sangue.

Abbiamo conosciuto quegli individui che devono per forza essere gli unici a poter fare un postulato o a poter dare un comando, la cui autorità è a loro più cara del benessere o delle condizioni di milioni di persone che hanno sofferto a causa loro (Napoleone, Hitler, il Kaiser

Guglielmo², Federico di Prussia³, Gengis Khan, Attila). Abbiamo conosciuto anche quegli studiosi che pur rovinandosi la vista sui libri e pur essendo acclamati come le più grandi autorità del mondo nell'arte del governare o in altri campi del genere, non sono però in grado di occuparsi con una qualche sicurezza del loro conto in banca o del loro cane. Abbiamo qui, in entrambi i casi, uno squilibrio totale. Colui che fa tremare il mondo non è disposto da parte sua ad essere in alcun modo effetto (e tra l'altro è risaputo che gli uomini qui menzionati a livello personale erano dei codardi), e al lato opposto abbiamo quegli uomini che non sanno di che cosa si stia parlando se si chiede loro di farsi un'idea personale.

Un altro esempio di ciò lo vediamo nelle leggi fondamentali della guerra. Un esercito, per essere efficace, deve essere in grado di attaccare e anche di difendersi. È necessario dividerne i componenti metà per l'attacco e metà per la difesa. In altre parole, anche in un'attività cruenta come la guerra, troviamo che nessun esito positivo è possibile se le truppe non sanno dedicare metà delle loro energie all'attacco e metà alla difesa.

Nel quadro ben più ampio della vita scopriamo che in ogni dinamica il successo, il gioco, l'attività o la vita stessa dipendono dall'essere disposti ad essere causa

nonché ad essere effetto. Chi vuole dare, deve essere disposto a ricevere. Chi vuole ricevere deve essere disposto a dare. Quando si violano queste norme, si viola il più fondamentale principio delle relazioni umane, e il risultato è una condizione di assenza di gioco, come lo sono, ad esempio, l'aberrazione, l'insania, l'asocialità, la criminalità, l'inattività, la pigrizia, la stanchezza, la mania, il fanatismo e tutte le altre cose contro cui gli uomini protestano. Ma gli squilibri tra causa ed effetto inseriscono nel gioco della vita anche delle randomness⁴ di cui non va trascurata la potenzialità nella creazione di un gioco.

Ogni informazione è di valore nella misura in cui la si può usare. In altre parole, qualsiasi informazione è di valore nella misura in cui la si può fare propria. Scientology, fra tutte le scienze, non insegna niente, aiuta solo a rammentare, poiché le informazioni erano in nostro possesso già da prima. Non solo è la scienza della vita, ma è anche una descrizione di ciò che stavamo facendo prima di dimenticare ciò che stavamo facendo.

CONOSCERE E NON CONOSCERE

La conservazione della propria capacità di conoscere, sia che si postuli, sia che si ricevano delle informazioni, fa parte dei meccanismi del pensare. La conservazione della propria capacità di non conoscere ha la medesima importanza. Il pensiero consiste interamente nel conoscere e nel non conoscere, e nelle sfumature intermedie che si trovano tra questi due termini.

Si scoprirà che la maggior parte delle persone sta cercando di non ricordare. In altre parole, sta cercando di non conoscere. L'istruzione può diventare gravosa solo quando si è incapaci di non conoscerla. È necessario che un individuo sia in grado di creare, di ricevere, di conoscere e di non conoscere informazioni, dati e pensieri. Se viene a mancare una qualsiasi di queste abilità, poiché, a prescindere da quanto innate siano nell'individuo, si tratta di abilità, è facile che si cada in un caos di pensare, creare o vivere.

Se si osserva una qualunque persona eccentrica o aberrata, esaminandola si scoprirà rapidamente quali di questi quattro fattori sta violando: o è incapace di conoscere o non conoscere i pensieri da lei creati, o è incapace di conoscere o non conoscere i pensieri altrui. A un certo punto, per qualche strano motivo che solo

lei conosce, nella sua ansia di partecipare al gioco, ha accantonato o perso una di queste capacità.

Il tempo rappresenta un processo di conoscenza del presente e di non conoscenza del futuro o del passato. Ricordare rappresenta il processo di conoscere il passato; predire rappresenta il processo di conoscere il futuro. Dimenticare rappresenta il processo di non conoscere il passato, e vivere “alla giornata” rappresenta il processo di non conoscere il futuro.

Degli esercizi relativi a questi vari punti riabilitano non solo la salute mentale o la capacità dell'individuo, ma anche la sua capacità generale di vivere e di giocare il gioco.

LA META DI SCIENTOLOGY

L'obiettivo finale di Scientology non è l'annullamento di tutta l'esistenza o la liberazione dell'individuo da tutte le trappole, ovunque. La meta di Scientology è quella di rendere l'individuo capace di vivere una vita migliore, secondo la propria stima e con i propri simili, e di giocare un gioco migliore.

IL PROCESSING DI SCIENTOLOGY

Scientology viene applicata in molti modi a molti campi. Un modo particolare e specializzato di applicare Scientology è l'uso che se ne fa sui singoli individui e sui gruppi, volto a eliminare i problemi fisici derivanti da stati mentali e a migliorare la capacità e l'intelligenza delle persone. Con "processing" ci si riferisce all'uso di mezzi verbali per fare esercitare un individuo (preclear) nei procedimenti esatti di Scientology. Questi procedimenti e il loro impiego possiedono una ricca terminologia e una grande precisione, e non possono essere combinati a pratiche mentali precedenti, quali la psichiatria, la psicologia, la psicanalisi, lo yoga, il massaggio, ecc. Tuttavia, questi procedimenti sono in grado di occuparsi delle stesse malattie mentali delineate nelle metodologie precedenti, e di trattarle; la differenza è che Scientology è unica nella sua capacità di eliminare con successo i problemi psicosomatici sui quali viene usata. È la sola scienza o studio conosciuto che sia in grado di produrre uniformemente un aumento notevole e significativo nell'intelligenza e nella capacità generale.

Il processing di Scientology, tra l'altro, può migliorare il quoziente d'intelligenza di una persona, la sua capacità o desiderio di comunicare, i suoi atteggiamenti sociali,

la sua capacità, l'armonia della sua vita domestica, la sua fecondità, la sua creatività artistica, il suo tempo di reazione e la sua salute.

Un'ulteriore sfera di attività collegate al processing consiste nella Scientology preventiva. In questa suddivisione del processing, s'impedisce all'individuo di assumere stati inferiori a quelli che ha già sperimentato, oppure lo si trattiene dal farlo. In altre parole, Scientology può arrestare tendenze, nevrosi, abitudini e attività che fanno peggiorare, ovvero può prevenirle. Si ottiene questa cosa sottoponendo l'individuo ai procedimenti standard del processing di Scientology, senza prestare particolare attenzione all'invalidità in questione.

Il processing di Scientology si chiama "auditing". Amministrando l'auditing, l'auditor "ascolta, calcola e dà dei comandi". L'auditor e il preclear operano assieme, all'aperto oppure in un luogo tranquillo, in cui non sono né disturbati né soggetti ad influenze che possano interromperli. Lo scopo dell'auditor è di dare al preclear certi comandi ben precisi, che il preclear possa seguire ed eseguire. Lo scopo dell'auditor è di aumentare le capacità del preclear. Il Codice dell'auditor è l'insieme delle norme che regolano l'attività generale dell'auditing. Ecco il Codice dell'auditor:

Il Codice dell'auditor

1. Non valutare¹ per il preclear.
2. Non invalidare² o correggere i dati del preclear.

3. Usa i procedimenti che migliorano il caso³ del preclear.
4. Rispetta tutti gli appuntamenti una volta fissati.
5. Non dare processing a un preclear dopo le dieci di sera.
6. Non dare processing a un preclear che non abbia mangiato o riposato a sufficienza.
7. Non permettere dei cambi frequenti di auditor.
8. Non compatire il preclear.
9. Non permettere mai che il preclear termini la seduta⁴ di sua propria iniziativa.
10. Non abbandonare mai un preclear durante una seduta.
11. Non arrabbiarti mai con un preclear.
12. Riduci sempre ogni ritardo di comunicazione⁵ incontrato, continuando a usare la stessa domanda o lo stesso procedimento.
13. Continua sempre un procedimento fintantoché produce un cambiamento, e non oltre.

14. Sii disposto a concedere beingness al preclear.
15. Non mescolare mai i procedimenti di Scientology con quelli di altre pratiche.
16. Mantieni sempre una buona comunicazione a due sensi⁶ con il preclear nel corso delle sedute.
17. Non usare mai Scientology per ottenere favori personali e inconsueti, o per ottenere obbedienza inconsueta da parte del preclear, a vantaggio personale dell'auditor.
18. Stima il caso attuale del tuo preclear con realtà e non audire un altro caso immaginario.
19. Non spiegare, non giustificare e non scusarti mai per un errore che hai fatto come auditor, sia esso reale o immaginario.

Il Codice dell'auditor regola l'attività dell'auditor nel corso delle sedute. Un altro codice più vasto regola l'attività generale dello Scientologist.

Il Codice di uno Scientologist

Come Scientologist, m'impegno a seguire il Codice di Scientology per il bene di tutti.

1. Mantenere gli Scientologist, il pubblico e la stampa accuratamente informati su Scientology, il mondo della salute mentale e la società.

2. Usare ciò che di meglio conosco di Scientology al meglio delle mie capacità per aiutare la mia famiglia, i miei amici, i gruppi a cui appartengo e il mondo.
3. Rifiutare di accettare per il processing e rifiutare denaro da qualsiasi gruppo o preclear che non penso di poter onestamente aiutare.
4. Condannare e fare ogni cosa in mio potere per abolire qualsiasi abuso commesso ai danni della vita e dell'umanità.
5. Denunciare e contribuire all'abolizione di qualsiasi pratica fisicamente dannosa nel campo della salute mentale.
6. Aiutare a ripulire e mantenere pulito il campo della salute mentale.
7. Creare un'atmosfera di sicurezza e di protezione nel campo della salute mentale, eliminando abusi e brutalità.
8. Sostenere gli sforzi davvero umanitari nel campo dei diritti dell'uomo.
9. Sostenere il principio di una giustizia uguale per tutti.
10. Impegnarmi per la libertà di parola nel mondo.
11. Condannare attivamente la repressione della conoscenza, della saggezza, della filosofia o di qualsiasi altra cosa che potrebbe aiutare l'umanità.
12. Sostenere la libertà di religione.

13. Aiutare le organizzazioni e i gruppi di Scientology ad allearsi con altri gruppi pubblici.
14. Insegnare Scientology a un livello in cui possa essere compresa e usata da chi la riceve.
15. Mettere l'accento sulla libertà di usare Scientology come filosofia, in tutte le sue applicazioni e varianti, nel campo delle scienze umanistiche.
16. Insistere sull'uso standard e invariabile di Scientology in quanto attività applicata nell'ambito dell'etica,⁷ del processing e dell'amministrazione nelle organizzazioni di Scientology.
17. Assumere la mia parte di responsabilità per l'impatto di Scientology sul mondo.
18. Aumentare il numero degli Scientologist e la forza di Scientology nel mondo.
19. Dare un esempio dell'efficacia e della saggezza di Scientology.
20. Rendere questo mondo un luogo migliore e più sano.

Come si può vedere, entrambi questi codici sono stati concepiti allo scopo di proteggere il preclear come pure Scientology e l'auditor in generale. Dal momento che questi codici sono il frutto di molti anni di osservazione ed esperienza da parte di un gran numero di

persone, è lecito dire che rivestono una grandissima importanza e che, con molta probabilità, sono completi. La loro inosservanza ha causato insuccessi a Scientology. Scientology è in grado di fare ciò che può fare solo quando viene usata entro i limiti fissati da questi due codici. È quindi possibile osservare che quando l'auditor introduce peculiarità o altre pratiche nel processing di Scientology, può di fatto annullare ed eliminare i benefici che si possono ottenere da quel processing. Qualsiasi speranza o promessa fatta in Scientology dipende dal suo buon uso da parte del singolo individuo e, in particolare, dai limiti fissati da questi due codici.

Le condizioni necessarie all'auditing

Il processing non potrà dare i massimi benefici a meno che non prevalgano certe condizioni ben definite e a meno che non venga seguita una certa metodologia.

Probabilmente la prima condizione consiste in una buona comprensione di Scientology, in quanto scienza, e della sua missione nel mondo.

La seconda condizione consiste in uno stato d'animo rilassato da parte dell'auditor e nella sua certezza che il fatto di impiegare Scientology sul preclear non produrrà alcun risultato dannoso.

Il terzo requisito consiste nel trovare un preclear. Ciò va inteso alla lettera: si deve trovare qualcuno che sia disposto a ricevere processing e, dopo aver trovato una persona del genere, ci si deve assicurare che egli sia consapevole di trovarsi lì per ricevere processing.

Il quarto elemento consiste nell'aver un luogo tranquillo in cui audire, prendendo ogni precauzione affinché il preclear non venga interrotto, importunato o indebitamente spaventato durante il processing.

PROCEDIMENTI

ESATTI

Auditing, condizioni di gioco e condizioni di assenza di gioco

In Scientology, gli unici elementi importanti per l'auditor sono le *condizioni di gioco* e le *condizioni di assenza di gioco*. Motivo: tutti i giochi sono aberranti.

Tutto il processing è diretto verso l'istituzione di condizioni di gioco. Poco o nessun processing è invece diretto verso le condizioni di assenza di gioco. Quindi è di estrema importanza conoscerle esattamente, poiché il prenderle con leggerezza porterebbe al fallimento.

Regola: tutti i giochi sono aberranti; alcuni di essi sono divertenti.

Per un auditor gli elementi del gioco sono i seguenti.

Un gioco consiste di libertà, di barriere e di scopi.

In un gioco la propria squadra o l'individuo stesso non deve ricevere nessun effetto e deve produrre un effetto contro l'altra squadra o avversario.

Un gioco dovrebbe avere dello spazio e, preferibilmente, un campo di gioco.

In un gioco la continuità del periodo temporale deve essere la stessa per entrambe le parti (tutti i giocatori).

In un gioco ci deve essere qualcosa che non si possiede così che la si possa vincere.

Perché possa esistere una condizione di gioco una parte delle dinamiche deve essere esclusa. La quantità delle dinamiche escluse rappresenta il tono del gioco.

Un gioco esiste solo quando c'è un'intenzione che si oppone a un'altra intenzione, o uno scopo che si oppone a un altro scopo.

Una scarsità di giochi costringe il preclear ad accettare dei giochi meno desiderabili.

La partecipazione a un gioco qualsiasi (sia esso il gioco dell'uomo malato, della moglie gelosa, o il polo) è preferibile a trovarsi in una condizione di assenza di gioco.

Il tipo di gioco a cui una persona partecipa è determinato dalla sua considerazione sulla quantità e il tipo di effetto che egli può ricevere, mentre cerca di far giungere a destinazione un effetto.

I giochi sono il meccanismo fondamentale per mantenere viva l'attenzione.

Per partecipare ad un gioco si deve essere capaci di non conoscere il passato e il futuro, e di non conoscere le complete intenzioni del proprio avversario.

Le condizioni di gioco sono:

Attenzione	Scopo
Identità	Problemi relativi al giocare
Effetto sugli avversari	Autodeterminazione
Nessun effetto su di sé	Avversari
Non poter avere ¹ per gli avversari, le loro mete e le loro aree	La possibilità di perdere
Avere per sé, per gli strumenti di gioco, per mete e campo propri.	La possibilità di vincere
	Comunicazione
	Nessun arrivo

Le condizioni di assenza di gioco sono:

Conoscere tutto	Pandeterminazione
Condizione di "Non conoscere" su tutto	Amicizia con tutto
Serenità	Comprensione
Assenza di denominazione	Comunicazione totale
Nessun effetto sull'avversario	Nessuna comunicazione
Effetto su di sé o sulla propria squadra	Vittoria
Gli altri hanno tutto	Sconfitta
Non poter avere per sé	Nessun universo
Soluzioni	Nessun campo di gioco
	Arrivo
	Morte

Fai del processing servendoti solo delle condizioni elencate come condizioni di gioco.

Non fare del processing che si rivolga direttamente a quelle elencate come condizioni di assenza di gioco. Così facendo, l'auditor cancellerà l'effetto aberrante dei giochi e ristabilirà la capacità di giocare un gioco.

Identità, valenze

Vi sono quattro identità o valenze.

Quando un individuo è nella "propria" valenza diciamo che è "se stesso".

Appena egli si allontana dalla propria identità, finisce in una delle cose che seguono:

Valenza scambiata: un individuo ha sovrapposto direttamente l'identità di un altro sulla propria. Esempio: la figlia diviene, in una certa misura, sua madre. Rimedio: audire direttamente "madre" fino a scaricarla.

Valenza di attenzione: si diventa la valenza B perché si vuole l'attenzione di C. Esempio: un individuo diventa

la propria madre perché questa riceveva l'attenzione del padre mentre lui no. Rimedio: audirlo fino a scaricare "padre" anche se il preclear pare essere nella valenza della madre.

Valenza sintetica: si assume una valenza di cui si è sentito parlare. Esempio: la madre dice al bambino delle menzogne sul padre, e poi lo accusa di essere come il padre, col risultato di forzarlo nella valenza del padre. Rimedio: audirlo fino a scaricare "madre" anche se il preclear non sembra essere affatto nella valenza della madre.

Procedure di auditing

D'ora in avanti tutti i requisiti per audire riguardano esclusivamente le procedure e i procedimenti. Per procedura di auditing si intende il modello generale di rivolgersi ad un preclear. Ciò dovrebbe includere la capacità di porre una domanda, formulata esattamente allo stesso modo per più e più volte, al preclear indipendentemente da quante volte abbia risposto a tale domanda; la capacità di dare un riconoscimento con un "bene" o con un "d'accordo" ogni volta che il preclear esegue o completa l'esecuzione di un comando. Dovrebbe includere la capacità di accettare una comunicazione del preclear. Quando il preclear ha qualcosa da dire, l'auditor dovrebbe dare riconoscimento al fatto di aver ricevuto la sua comunicazione e dovrebbe prestarvi una certa attenzione. La procedura include anche la capacità di avvertire quando il preclear è sotto una tensione eccessiva per via del processing o quando è indebitamente infastidito, e di risolvere tali crisi che avvengono durante la seduta, al fine di evitare che il preclear se ne vada. L'auditor dovrebbe avere anche

la capacità di occuparsi efficacemente dei commenti o delle reazioni sorprendenti del preclear. Dovrebbe inoltre conoscere l'arte di impedire al preclear di parlare ossessivamente, poiché una conversazione prolungata riduce marcatamente l'*havingness* del preclear; prima saranno interrotte le lunghe dissertazioni del preclear, meglio sarà per la seduta in generale. I procedimenti, che distinguiamo dalle procedure, consistono nell'utilizzazione del principio della scala graduale al fine di portare il preclear ad un miglior controllo di sé, della sua mente, delle persone e dell'universo intorno a lui. Per *scala graduale* s'intende il procedere dalla semplicità verso delle difficoltà sempre maggiori, senza dare mai al preclear niente di più di quello che possa fare, ma dandogli invece tanto quanto riesce a fare, finché non sarà in grado di occuparsi efficacemente di un gran numero di cose. L'idea, qui, è di far sì che il preclear abbia soltanto delle vittorie dal gioco del processing, e di evitare di dargli delle sconfitte. Vediamo così che il processing è un'attività di squadra e, di per sé, non è un gioco dove l'auditor si oppone al preclear e cerca di sconfiggerlo, e dove il preclear, a sua volta, cerca di sconfiggere l'auditor, poiché quando sussiste tale condizione, nel processing si ottengono ben pochi risultati.

Il primissimo stadio dell'auditing consiste nell'assumere il controllo del preclear al fine di ristabilire in lui un maggior controllo di sé di quanto non ne abbia avuto in precedenza. Il passo più importante è allora la localizzazione, in cui si fa in modo che il preclear venga reso consapevole del fatto di essere in una stanza di auditing, del fatto che un auditor è presente e del fatto di essere in quel momento

un preclear. Queste condizioni diventano alquanto evidenti quando ci si rende conto che sarebbe veramente difficile per un figlio sottoporre a processing il proprio padre. È improbabile che un padre sia disposto a riconoscere nel suo auditor qualcos'altro che non il ragazzo che ha allevato. Perciò è importante che il padre sia reso consapevole del fatto che suo figlio è un professionista competente prima di poter essere messo sotto controllo nel processing. In Scientology, uno dei comandi più elementari è: "Guardami, chi sono io?". Quando si è chiesto al preclear di fare ciò per molte volte, finché sa farlo rapidamente, accuratamente e senza proteste, si potrà dire che il preclear ha "trovato" l'auditor.

L'auditor chiede al preclear di controllare, vale a dire di avviare, cambiare e fermare (che è l'anatomia del controllo) qualsiasi cosa egli sia capace di controllare. Se si tratta di un caso in pessime condizioni ci si può limitare a fargli spingere qua e là su di un tavolo un oggetto molto piccolo, da avviare, cambiare e fermare, ogni volta che l'auditor glielo comanda specificamente, e solo in quel caso. Questo finché il preclear stesso comprenderà che lui medesimo è in grado di avviare, cambiare e fermare l'oggetto. A volte, con un preclear molto difficile, quattro o cinque ore di questo esercizio sono molto ben spese.

Al preclear viene poi chiesto di avviare, cambiare e fermare il proprio corpo, secondo le direttive precise e specifiche dell'auditor. Ogni volta che dà un comando, l'auditor deve stare attento a non darne mai un secondo prima che il primo sia stato eseguito completamente. Durante questa procedura il preclear viene fatto camminare nella stanza e gli si fa avviare il suo corpo,

cambiarne la direzione e fermarlo, un'azione alla volta, ponendovi l'accento, finché non comprende di poterlo fare con facilità. Solo a questo punto si può dire che una seduta stia andando avanti bene, o che il preclear è, in modo sicuro, sotto il controllo dell'auditor. Si dovrebbe notare in particolar modo che la meta di Scientology consiste in una migliore autodeterminazione per il preclear. Ciò esclude immediatamente ipnotismo, droga, alcool e tutti gli altri meccanismi di controllo usati da terapie diverse e più vecchie di questa. Si scoprirà che tali cose, non solo non sono necessarie, ma sono anche in diretto contrasto con la meta di dare al preclear delle maggiori capacità.

I punti principali su cui l'auditor si deve ora concentrare sono la capacità del preclear di avere, la capacità del preclear di non conoscere e la capacità del preclear di partecipare a un gioco.

Come fattore addizionale c'è la capacità del preclear di essere se stesso e non una quantità di altre persone, come ad esempio suo padre, sua madre, il suo coniuge o i suoi figli.

La capacità del preclear viene aumentata sottoponendolo al procedimento conosciuto come il Trio. Esso si compone di tre domande, o piuttosto di tre comandi:

1. "Guarda qui intorno e dimmi che cosa potresti avere".
2. "Guarda qui intorno e dimmi a che cosa permetteresti di restare al suo posto".
3. "Guarda qui intorno e dimmi di che cosa potresti fare a meno".

Il primo comando di cui sopra viene usato di solito circa dieci volte, il secondo cinque e il terzo una volta

sola. Il rapporto di dieci, cinque e uno è il consueto e ordinario approccio all'havingness. Il fine a cui si tende è portare il preclear a una condizione in cui egli possa possedere o avere qualsiasi cosa veda senza ulteriori condizioni, diramazioni o restrizioni. Questo è fra tutti il procedimento più terapeutico, per quanto elementare possa sembrare. Viene portato avanti senza troppa comunicazione a due sensi e senza troppe discussioni, fino a quando il preclear non è in grado di rispondere ugualmente bene a tutte e tre le domande. Si dovrebbe notare che l'impiego di venticinque ore di questo procedimento da parte di un auditor su di un preclear determina un aumento del tono molto marcato. Dicendo venticinque ore s'intende dare un'idea del tempo che si dovrebbe impiegare in questo procedimento. Ripetere la stessa domanda più e più volte rappresenta uno sforzo per la persona comune, è evidente, quindi, che l'auditor dovrebbe sottostare a una certa disciplina o addestrarsi molto bene, prima di audire.

Se l'incapacità del preclear è molto grande, "avere" viene sostituito da "non poter avere" ecc., in ciascuna delle tre domande; questo per alcune ore, finché il preclear non è pronto a riprendere il trio nella sua forma di "avere". Questo "potere-non potere" è l'aspetto positivo e negativo di tutto il pensiero; in Scientology questo fenomeno è definito con il termine specialistico *dicotomia*.

La riabilitazione della capacità del preclear di non conoscere riabilita il preclear anche per ciò che riguarda il flusso temporale, giacché il processo del tempo consiste nel conoscere il momento presente e, contemporaneamente, non conoscere il passato e il futuro.

Questo procedimento, come tutti gli altri procedimenti di Scientology, è ripetitivo. Viene impiegato, di solito, solo quando il preclear è in ottime condizioni di spirito e, in genere, in un luogo aperto e abbastanza frequentato. Qui l'auditor, senza suscitare commenti nelle persone presenti, indica una persona e chiede al preclear: "Puoi non conoscere qualcosa riguardo a quella persona?". L'auditor non permette al preclear di "non conoscere" cose che il preclear già non conosce. Al preclear viene chiesto di "non conoscere" solo le cose visibili ed evidenti della persona in questione. Questo procedimento viene anche impiegato su oggetti presenti nell'ambiente come, ad esempio, pareti, pavimenti, sedie e altre cose. L'auditor non dovrebbe sorprendersi se, per il preclear, cominciano a scomparire delle grosse porzioni dell'ambiente. Questa è ordinaria routine e in effetti il preclear dovrebbe far scomparire, al suo comando, la totalità dell'ambiente. L'ambiente non scompare per l'auditor. La meta finale di questo procedimento di "non conoscere" è la sparizione dell'intero universo, sotto il controllo del preclear, ma solo per il preclear. Si scoprirà che mentre si percorre questo procedimento la "havingness" del preclear può deteriorarsi. Se ciò accade, significa che il preclear non è stato audito a sufficienza sul Trio, prima di essere messo su quest'altro procedimento. È sufficiente allora intercalare il comando "Guarda qui intorno e dimmi che cosa potresti avere" con quello di "non conoscere" per mantenere il preclear in buone condizioni. Un'agitazione nervosa, il parlare ossessivo, la semincoscienza o il torpore nel preclear, sono le manifestazioni di un calo di havingness. Queste manifestazioni

indicano unicamente una riduzione dell'havingness del preclear.

Il suo rovescio della domanda sarebbe: "Dimmi qualcosa che sei disposto a far sì che quella persona (indicata dall'auditor) non conosca su di te". Si devono percorrere (audire) entrambi i lati della domanda. Si può andare avanti con questo procedimento per venticinque o persino per cinquanta o settantacinque ore di auditing, con considerevoli benefici per il preclear, fintantoché non reagisca troppo violentemente su di lui in termini di perdita di havingness.

È importante sapere che nel corso dei procedimenti di havingness o di "non conoscere" su di un preclear, questi può "esteriorizzare". In altre parole, potrebbe, apparentemente, risultare, per sua diretta osservazione o perché il preclear lo informa, che l'auditor ha "esteriorizzato" il preclear. Nella sezione "Le parti dell'uomo" si può trovare una spiegazione di questo fenomeno. Nell'auditing moderno l'auditor non fa nient'altro che ascoltare con interesse l'esposizione che il preclear dà del fatto. Questo è un fenomeno che accade di frequente, quindi non si dovrebbe permettere che il preclear si allarmi. Egli sta molto meglio e può essere audito con maggior profitto quando è esteriorizzato di quando è "nella sua testa". Per aiutare il preclear è necessario comprendere che una vera e propria capacità di "non conoscere" equivale alla capacità di cancellare, mediante un comando dato da sé, il passato, senza sopprimerlo mediante energia o addentrarsi in qualche altro metodo sia necessario per aiutare il preclear. Questa è la riabilitazione primaria in termini di knowingness. Dimenticare è una manifestazione inferiore alla "non knowingness".

La terza capacità del suo preclear a cui l'auditor deve indirizzarsi è quella di partecipare a un gioco. Primo, e principale, fra i requisiti per giocare un gioco è la capacità di controllare. Si deve essere capaci di controllare qualcosa per poter partecipare ad un gioco. Perciò una generale riabilitazione del controllo, ottenuta avviando, cambiando e fermando delle cose, equivale alla riabilitazione della capacità di giocare un gioco. Quando un preclear rifiuta di riprendersi è perché sta facendo del suo stato un gioco e non crede che vi sia qualche gioco da giocare che sia migliore dello stato in cui si trova. Può darsi che, se lo si chiama "gioco", si metta a protestare. Nondimeno, qualsiasi condizione del genere si arrenderà se l'auditor farà inventare al preclear condizioni simili o se lo farà mentire riguardo alla condizione esistente. Inventare giochi, condizioni o problemi, riabilita la capacità di giocare un gioco. Fra i vari fattori di riabilitazione i principali sono: il controllo (avviare, cambiare e fermare), i problemi, e l'essere disposti a sopraffare o a essere sopraffatti. Non si è più in grado di avere dei giochi quando si perde il controllo su varie cose, quando si è a corto di problemi e quando si è riluttanti ad essere sopraffatti (in altre parole, perdere) o a sopraffare (vincere). Si scoprirà che, audendo l'havingness come nel Trio di cui sopra, si può in effetti diminuire la sua capacità di giocare un gioco, poiché l'havingness è, in parte, la ricompensa che si ottiene per un gioco.

Quanto ai problemi, si vedrà che essi sono assolutamente necessari perché si possa giocare un gioco. L'anatomia di un problema è un'intenzione contro un'altra intenzione. Naturalmente questo è, in essenza, lo scopo di tutti i giochi: avere due parti, ognuna delle

quali ha un'intenzione opposta. Tecnicamente un problema è due o più scopi in conflitto. È molto semplice scoprire se il preclear soffre o meno di una scarsità di giochi. Il preclear che necessita di più giochi, si tiene avvinghiato ai vari problemi del tempo presente.² Trovandosi di fronte ad un preclear ossessionato da un problema che concerne il tempo presente l'auditor sa che: (1) la capacità del preclear di giocare un gioco è bassa e (2) che bisogna immediatamente impiegare un procedimento specifico per riabilitare il preclear nella seduta.

All'inizio di una seduta di auditing accade spesso di scoprire che il preclear si è imbattuto, tra una seduta e l'altra, in un grave problema del tempo presente. Si deve perciò sempre chiedere al preclear, prima che la seduta sia veramente in corso, se c'è "qualcosa che lo preoccupa". Per un preclear preoccupato a causa di una qualche situazione o problema del tempo presente, nessun procedimento ha un'efficacia maggiore del seguente. L'auditor, dopo una *breve* discussione del problema, chiede al preclear di "inventarne uno di grandezza paragonabile". Può darsi che, per far capire completamente questa richiesta al preclear, debba formularla in modo diverso, ma ciò che l'auditor in sostanza vuole, è che il preclear inventi o crei un problema che egli consideri simile a quello che ha. Se il preclear non ci riesce, è necessario allora farlo mentire riguardo al suo problema. Mentire è la forma più bassa di creatività. Dopo aver mentito per breve

tempo riguardo a quel problema, si scoprirà che ora è capace di inventarne. Si dovrebbe fargli inventare problemi su problemi, finché il suo problema del tempo presente non lo preoccupi più.

L'auditor dovrebbe comprendere che quel preclear che "ora è disposto a fare qualcosa nei confronti di quel problema", non è stato audito abbastanza a lungo sull'invenzione di problemi di grandezza paragonabile. Se il preclear tenta ancora di *fare* qualcosa nei confronti di quel problema, significa che il problema è ancora ossessivamente importante per lui. Nessuna seduta potrà continuare con successo finché un tale problema del tempo presente non è completamente *flat*.³ L'esperienza ci ha insegnato che quando tali problemi non sono stati interamente sradicati mediante questo procedimento, ci si può aspettare che il resto della seduta, o addirittura l'intero corso dell'auditing, subisca una battuta d'arresto.

Quando sembra che un preclear non faccia progressi nell'auditing, la cosa che è visibile e marcata, si deve supporre che abbia ancora uno di questi problemi del tempo presente che non è stato sradicato e che deve essere risolto nell'auditing. Anche se fa capire al preclear che pure lui crede che quel problema del tempo presente sia estremamente importante, l'auditor non dovrebbe pensare neanche per un istante che questo procedimento non risolva *un qualsiasi* problema del tempo presente perché invece sarà proprio quello che succederà. Questo procedimento dovrebbe essere fatto a certi preclear in associazione col Trio.

Se si chiede al preclear di "mentire a riguardo" o di "inventare un problema di grandezza paragonabile"

e il preclear nel farlo si agita, diventa incosciente o incomincia a parlare in modo incoerente od ossessivo, bisogna supporre che ha bisogno di percorrere un po' di havingness; l'havingness va continuata finché l'agitazione, o il fenomeno, non cessa, permettendo così di riprendere il procedimento del problema di grandezza paragonabile.

Un altro aspetto della capacità di giocare un gioco è l'essere disposti a vincere e l'essere disposti a perdere. Un individuo deve essere disposto ad essere causa o ad essere un effetto. Per quanto riguarda i giochi, ciò si riduce ad essere disposti a vincere e ad essere disposti a perdere. Le persone a un certo punto cominciano a temere le sconfitte e i fallimenti. Tutta l'anatomia dell'insuccesso può essere ridotta semplicemente al fatto che i propri postulati o le proprie intenzioni vengono capovolti nel corso dell'azione. Per esempio, una persona intende colpire un muro e lo colpisce. Questa è una vittoria. Una persona intende non colpire un muro e non lo colpisce. Questa è ancora una vittoria. Una persona intende non colpire un muro e lo colpisce. Questa è una sconfitta. Una persona intende colpire un muro e non riesce a colpirlo. Anche questa è una sconfitta. Per questa cosa, come pure per altre, si vedrà che la terapia più significativa che esista, è quella di cambiare idea. Tutte le cose sono come si considera che esse siano, e in nessun altro modo. Se è abbastanza semplice dare la definizione di vincere e perdere, è ugualmente semplice audire la cosa.

Questa condizione viene espressa al meglio, almeno così sembra, nel processing fatto col procedimento chiamato "sopraffare". Un modo elementare di percorrerlo è di portare il preclear all'aperto, in un luogo

dove vi siano molte persone da osservare; l'auditor, indicando una persona al preclear, gli chiede: "Che cosa potrebbe sopraffare quella persona?". Quando il preclear risponde, gli si chiede, sempre a proposito della stessa persona: "Che cosa potrebbe, quella persona, sopraffare?". Come terza domanda gli si chiede: "Guarda qui intorno e dimmi che cosa potresti avere". Queste tre domande sono impiegate una dopo l'altra. Poi si sceglie un'altra persona e le tre domande vengono poste di nuovo. Questo procedimento può essere variato nella sua formulazione, ma l'idea centrale deve restare sempre la stessa di sopra. Si può chiedere al preclear: "A che cosa permetteresti di sopraffare quella persona?" e "Che cosa permetteresti a quella persona, di sopraffare?" e naturalmente: "Guarda qui intorno e dimmi che cosa potresti avere". Questo è soltanto uno di un buon numero di procedimenti possibili sul soggetto del sopraffare, ma bisogna sottolineare che chiedere al preclear di pensare a cose che possono sopraffare *lui* potrebbe essere fatale per il caso. Quando ci si occupa del sopraffare, al preclear bisognerebbe dare una visione distaccata.

In posizione contrapposta ai procedimenti di havingness, ma con un'efficacia inferiore nella terapia, vi sono i procedimenti di "separazione". Si chiede al preclear di guardarsi intorno e di scoprire cose che sono separate da altre cose. Questo viene ripetuto più e più volte. È tuttavia distruttivo per l'havingness, anche se di tanto in tanto si dimostrerà di beneficio.

Si può notare che l'havingness (barriere), il "non conoscere" (essere nel tempo presente e non nel passato o nel futuro), gli scopi (problemi, avversari o intenzione controintenzione) e la separazione (libertà) costituiscono

l'anatomia dei giochi. Non si creda, però, che l'havingness s'indirizzi solamente ai giochi. Molti altri fattori entrano in causa. Fra tutti comunque, quello dei giochi, è senz'altro il più importante.

Di questi tempi, in Scientology, ci si indirizza il meno possibile al sé soggettivo, la mente. Si fa in modo che il preclear continui ad essere attento al vasto ambiente che lo circonda. Indirizzarsi ai vari modelli di energia della mente offre meno benefici degli esercizi che mettono direttamente in contatto il preclear con altre persone o con l'universo fisico. Perciò, chiedere al preclear di sedersi stando fermo e di rispondere alla domanda "Che cosa potresti avere?", ricevendo di rimando delle risposte ricavate dalla sua esperienza o sulla base di cose che non sono presenti, non è terapeutico, ma, al contrario, riduce le sue capacità e la sua intelligenza. Questo è ciò che noi chiamiamo *procedimento soggettivo* (che ha luogo unicamente all'interno della mente).

Questi sono i principali procedimenti che producono dei marcati miglioramenti nel preclear. Ce ne sono altri e ci sono combinazioni di procedimenti, ma quelli forniti qui sono senz'altro i più importanti. Uno Scientologist che conosca completamente la mente può naturalmente fare molti "trucchetti" con le condizioni delle persone al fine di migliorarle. Uno di questi sta nella capacità di occuparsi di una malattia psicosomatica, ad esempio una gamba inferma di cui non ci si possa servire sebbene fisicamente sia a posto. L'auditor potrebbe chiedere al preclear: "Dimmi una bugia riguardo alla tua gamba" con un possibile alleviamento del dolore e dei sintomi. L'uso ripetitivo della domanda: "Guarda qui intorno e dimmi qualcosa che la tua gamba potrebbe avere"

allevierà indubbiamente il somatico.⁴ Chiedere ad un preclear in tali condizioni: “Che problema potrebbe essere per te la tua gamba?” o invitarlo: “Inventa un problema di grandezza paragonabile a quello della tua gamba” produrrà un netto cambiamento delle condizioni dell’arto. Ciò si applica ugualmente ad ogni altra parte od organo del corpo. Strano a dirsi, si applica anche a ciò che il preclear possiede. Se gli si fosse guastato un veicolo o un carretto o se qualcosa del genere gli causasse dei fastidi, l’auditor potrebbe chiedergli: “Che problema potrebbe rappresentare per te un carretto?”, e così chiedendogli di inventare molti problemi simili si scoprirebbe che ora ha risolto i suoi problemi con quel carretto.

Vi è poi un altro fenomeno: il preclear ha già molti giochi prestabiliti. Quando l’auditor chiede di fornirgli alcuni problemi, nel preclear avvengono di già le manifestazioni dell’*as-is*⁵ o della cancellazione. Il pensiero si cancella; si può dunque ridurre il numero dei problemi o dei giochi che il preclear ha, chiedendogli di raccontare quelli che già possiede. Chiedere al preclear di descrivere i suoi sintomi ha un valore terapeutico decisamente inferiore; ciò che ne può derivare è un peggioramento dei sintomi stessi, contrariamente a quanto pensavano alcune scuole di pensiero del passato, cosa che peraltro funge da spiegazione dei loro fallimenti.

Nell'auditing vi sono delle cose ben precise che si devono evitare. Esse sono le seguenti:

1. *Significanze.*⁶ La cosa che un thetan fa con più facilità è cambiare idea. Ciò che gli è più difficile invece è occuparsi con successo dell'ambiente in cui si trova. Perciò chiedere ad un thetan di percorrere idee fino a scaricarle è errato. È uno sbaglio. Anche chiedere al preclear di riflettere su qualcosa è un errore. Chiedere al preclear di fare degli esercizi che riguardano solo la sua mente può essere estremamente fatale. Il preclear viene audito fra lui e il suo ambiente. Se viene audito solo tra lui e la sua mente, la visuale con la quale viene audito è troppo ristretta, e la sua condizione peggiorerà.
2. *Comunicazione a due sensi.* La comunicazione a due sensi o la semplice comunicazione che vi può essere in una seduta di auditing, può risultare di gran lunga eccessiva. La comunicazione implica la riduzione dell'havingness. Lasciare che un preclear parli ininterrottamente od ossessivamente significa lasciare che egli riduca la sua havingness. Se gli viene permesso di continuare a parlare, a forza di farlo, discenderà lungo la Scala del tono fino ad una cattiva condizione. È meglio che l'auditor gli dica in modo semplice e brusco di "chiudere il becco" piuttosto che lasciargli toccare il fondo in termini di havingness. Anche voi lo potete osservare se permettete ad una persona, che non sia troppo capace di parlare delle sue preoccupazioni, di continuare

a parlare. Comincerà a parlare sempre più febbrilmente. Sta riducendo la sua havingness. Alla fine, a forza di parlare, discenderà lungo la Scala del tono fino a raggiungere l'apatia; a quel punto sarà disposta a dirvi (se voi insistete) che "si sente meglio", quando, a dire il vero, sta peggio. Chiedere ad un preclear: "Come ti senti ora?" può ridurre la sua havingness, poiché lo porta ad esaminare la sua condizione del tempo presente e fa as-is di un po' di massa.

3. *Troppi procedimenti.* È possibile che il preclear venga audito su troppi procedimenti in troppo poco tempo, con una riduzione del suo recupero. Questa situazione si risolve osservando il suo ritardo di comunicazione. Si scoprirà che l'intervallo fra una domanda che viene ripetuta e la rispettiva risposta del preclear è diverso di volta in volta. Quando fa seguito un periodo di tempo lungo tra la domanda posta una seconda volta, e la risposta, si dice che il preclear ha un *ritardo di comunicazione*. Il *ritardo di comunicazione* è il periodo di tempo che intercorre tra la domanda posta dall'auditor e la risposta del preclear a quella *precisa* domanda. Non è il periodo di tempo che intercorre tra la domanda posta dall'auditor e un'affermazione qualsiasi del preclear. Si troverà che nel caso di una domanda ripetuta più volte il ritardo di comunicazione si allunga e si accorcia. Può darsi che alla decima volta che viene posta, la domanda non riveli più alcun ritardo di comunicazione degno di nota. Questo è il momento di smettere di porre quella domanda. Poiché ora non ha alcun ritardo di comunicazione degno di nota. Ogni procedimento può essere abbandonato quando il ritardo di comunicazione a tre domande successive è lo stesso. Per passare da un procedimento all'altro

si usa un ponte di comunicazione⁷; esso riduce in misura notevole lo svantaggio di sottoporre il preclear a troppi procedimenti. Il ponte di comunicazione viene sempre usato. Prima di porre una domanda, la si dovrebbe discutere con il preclear e concordare la sua formulazione, come se stesse stipulando un contratto con l'auditor. L'auditor informa il preclear su cosa intende fargli fare e si assicura che al preclear vada bene che l'auditor gli chieda di fare tali cose. Questa è la prima parte del ponte di comunicazione. Esso precede tutte le domande, ma quando si passa da un procedimento all'altro il ponte diventa davvero un ponte. L'auditor pone fine al vecchio procedimento chiedendo al preclear se pensa che sia una cosa sicura o meno abbandonare il procedimento a quel punto. Discute con lui degli eventuali benefici ottenuti dal procedimento e poi lo informa che quel procedimento non verrà più usato. Dopodiché gli dice che ora userà un nuovo procedimento, glielo descrive e ottiene l'accordo del preclear per quanto riguarda quel procedimento. Una volta raggiunto l'accordo, dà inizio al procedimento. Il ponte di comunicazione viene usato ogni volta. L'ultima sua parte, l'accordo circa un nuovo procedimento, viene sempre impiegata prima di iniziare un qualsiasi procedimento.

4. *Mancare di risolvere il problema del tempo presente.*
La causa dei casi che si bloccano o di quelli che

sono incapaci di trarre beneficio dal processing va probabilmente imputata, più che ad ogni altra cosa, al non aver risolto i problemi del tempo presente come descritto in precedenza.

5. *Incoscienza, torpore, o agitazione nel preclear*, non indicano una buona condizione. Indicano una perdita di avere. Con il processing il preclear non deve essere mai portato fino all'incoscienza o al torpore. Deve essere sempre tenuto sveglio. Il fenomeno di base dell'incoscienza è un flusso che è fluito troppo a lungo in una sola direzione. Se si parla a qualcuno troppo a lungo lo si rende incosciente. Per svegliare il bersaglio di tutto quel parlare, è necessario far parlare un po' anche la persona inconscia. Per far scomparire l'incoscienza è semplicemente necessario invertire qualsiasi flusso, ma normalmente nella moderna Scientology ci si occupa di ciò impiegando il Trio di cui si è parlato in precedenza.

Il futuro di Scientology

Ora che l'uomo è rifornito di armi sufficienti a distruggere tutta l'umanità sulla Terra, l'urgenza di avere una nuova scienza capace di trattare l'uomo è vitale. Scientology è una scienza del genere. Essa è uscita dallo stesso crogiolo da cui è uscita la bomba atomica. La sua saggezza fondamentale deriva dalla fisica nucleare, dalla matematica superiore e dalla comprensione delle antiche filosofie orientali. Scientology può fare, e invero fa, esattamente ciò che dice di poter fare. Nella città di Washington esiste un enorme archivio, dove sono classificati migliaia e migliaia di rapporti di casi completamente convalidati e autenticati, che attestano la precisione scientifica di Scientology. Grazie

a Scientology l'uomo può prevenire l'insania, la criminalità e la guerra. È destinata all'uso da parte dell'uomo. È destinata al miglioramento dell'uomo. Oggi, la principale corsa sulla Terra non è la corsa tra una nazione e l'altra. La sola corsa importante in questo momento è quella che si disputa tra Scientology e la bomba atomica. Può benissimo darsi, come illustri autorità hanno dichiarato, che la storia dell'uomo dipenda da chi vincerà.

LE METE DI SCIENTOLOGY

Una civiltà senza pazzia, senza criminali e senza guerre, in cui le persone capaci possano prosperare e gli esseri onesti possano aver dei diritti, in cui l'uomo sia libero di innalzarsi a più elevate altezze; queste sono le mete di Scientology.

Annunciate per la prima volta nel 1950 ad un mondo sconvolto, queste mete sono decisamente alla portata della nostra tecnologia.

Apolitica per natura, Scientology accoglie qualsiasi individuo di qualsiasi credo, razza o nazione.

Noi non cerchiamo la rivoluzione. Cerchiamo solo quell'evoluzione che permetta all'individuo o alla società di raggiungere degli stati d'essere superiori.

Stiamo raggiungendo i nostri obiettivi.

Dopo interminabili millenni di ignoranza di noi stessi, della nostra mente e dell'universo, abbiamo fatto una conquista.

Gli altri tentativi che l'uomo ha fatto sono stati sorpassati.

Riunendo le verità prodotte da cinquantamila anni di pensiero umano, affinandole e ampliandole con le nuove scoperte sull'uomo, è stato possibile realizzare questo successo.

Ti diamo il benvenuto in Scientology. Da te ci aspettiamo solo il tuo aiuto per raggiungere i nostri obiettivi e aiutare gli altri. Ci aspettiamo che anche tu venga aiutato.

Scientology è il movimento più vitale che esista oggi sulla Terra.

In un mondo turbolento il compito non è facile. Ma d'altro canto se fosse facile noi non lo dovremmo fare.

Noi rispettiamo l'uomo e crediamo che sia degno di aiuto. Noi ti rispettiamo e crediamo che anche tu possa aiutare.

Scientology non deve niente a nessuno. Non abbiamo fatto nulla per cui dover propiziare. Se così non fosse, ora non saremmo abbastanza svegli per fare ciò che stiamo facendo.

L'uomo diffida di tutte le offerte di aiuto. Spesso è stato tradito, spesso la sua fiducia è stata infranta. Troppo frequentemente ha concesso la sua fiducia per poi venir tradito. Possiamo sbagliare, perché costruiamo un mondo servendoci di pagliuzze spezzate. Ma non tradiremo mai la tua fiducia in noi finché sarai uno di noi.

Il sole non tramonta mai su Scientology.

E possa questa essere l'alba di un nuovo giorno per te, per coloro che ami e per l'uomo.

Le nostre mete sono semplici anche se elevate.

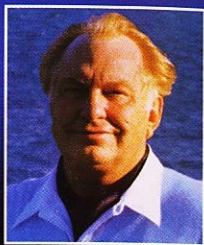
Ed avremo successo, e abbiamo successo ad ogni giro che la Terra compie attorno al proprio asse.

Il tuo aiuto è ben accetto.

Il nostro aiuto è tuo.

L. Ron Hubbard
Settembre 1965

L. Ron Hubbard è uno degli autori più acclamati e più diffusamente letti di tutti i tempi. Le vendite delle sue opere hanno superato i 120 milioni di copie in oltre cinquanta lingue, in tutto il mondo. Le sue scoperte hanno aiutato milioni di persone a raggiungere felicità e libertà vere.



Siete alla ricerca di soluzioni pratiche ai problemi della vita? Ora le avete trovate.

La vera felicità è possibile?

Potete conseguire una maggiore comprensione di voi stessi, del vostro prossimo e del mondo che vi circonda?

È possibile avvicinarsi al vasto argomento della vita, dello spirito e della mente e giungere ad una conoscenza vera e pratica che spiega il funzionamento della vita e perché funziona in quel modo?

Avete la risposta tra le vostre mani.

Leggete questo libro e scoprite:

- * La vera fonte della felicità.
- * I tre fattori che possono salvare o migliorare qualsiasi rapporto.
- * Le otto parti che compongono la vita e la rendono completa e felice.

Se siete in disaccordo su come vanno le cose, se volete soluzioni pratiche da usare per creare la vita felice e positiva che desiderate, scoprite Scientology.

Pensate con la vostra testa Imparatelo da voi Acquistate e leggete questo libro



UNA

PUBBLICITÀ

LA