

Procesamiento Creativo: Demo de Auditación con E-Metro

CONFERENCIA IMPARTIDA EL 1 DE DICIEMBRE DE 1952

61 MINUTOS

- | | | | | |
|------|---|------|--|---|
| PC: | <i>... But it was—it wasn't a high—a school group.</i> | PC: | <i>pero era... no era un grupo de insti... un grupo escolar.</i> | 2 |
| LRH: | It wasn't a school group. It was outside the school? | LRH: | No era un grupo escolar. ¿Fue fuera del colegio? | |
| PC: | <i>Mm-hm.</i> | PC: | <i>Mm-hm.</i> | |
| LRH: | Flopped, huh? | LRH: | Fracasó estrepitosamente, ¿no? | |
| PC: | <i>Mm-hm.</i> | PC: | <i>Mm-hm.</i> | |
| LRH: | [to audience] So we've got a small—a group creating things. Now there'll be some other material, because listen—listen, listen to this: Your locks (these are just locks) would not lock up on anything less than a ridge | LRH: | [a la audiencia] Así que tenemos un pequeño... grupo creando cosas. Habrá otros materiales, porque escucha... escucha, escucha esto: Los candados (estos son simplemente candados) no se formarían | |

Por favor nótese que esta grabación comienza abruptamente al igual que la grabación maestra original.

which goes, often, the whole length of the track—the whole track.

What you see reacting on that machine is held in suspension and you're only getting a surface manifestation of a whole lot of material. You don't have to know all the material that's there because Creative Processing solves it like shooting a shotgun: you don't have to be a good shot. But this just tells you that there's a lot of stuff here on groups making things.

Now, if you wanted to go over this, we could go over this. Let's just give you a little example here.

[to pc] Did you ever get together in some past life with a group of people and create a temple? No hands!

[to audience] We could go on like that and we would find that

como tales en nada que no fuera al menos un risco que, a menudo, abarca la longitud total de la línea temporal: la línea temporal *completa*.

Lo que ves que reacciona en esa máquina se mantiene en estado suspendido y solo tienes una manifestación superficial de *toda* una cantidad de material. No tienes que conocer todo el material que esta ahí, porque el procesamiento creativo lo resuelve como cuando se dispara una escopeta de caza: no necesitas tener puntería. Esto sólo te dice que aquí hay mucho en relación con grupos que están haciendo algo. Ahora, si quisieras repasar esto, lo podríamos repasar. Te daré un pequeño ejemplo.

[al pc] ¿Alguna vez, en alguna vida pasada, te uniste a un grupo de personas y crearon un templo? ¡Sin usar las manos!
[a la audiencia] Podríamos seguir de esa manera y

it was a chain that went the whole length of the thing. And actually, when I get all this written down, you have the anatomy of the service facsimile chain here.

Okay. Fourth—you could probably reduce it down to the first computation or the first thing that made that chain come into being.

[to pc] All right, fourth dynamic. How about man, species of men—man as a species? Is he a beast? How about man as a species? We got a drop on that. That's why I had to reset the machine. What about man? Mankind—is that different than man? How about mankind?

Well, how about a race of alligators? Huh? Were you ever a member of any other kind of a race than this kind of a race? Huh? Say, tell me, is the body you're stuck in an animal body,

descubriríamos que se trataba de una cadena que iba de un extremo al otro. Y de hecho, cuando tenga todo esto escrito, tendrán aquí la anatomía de la cadena del facsímil de servicio. Muy bien. Cuarta: probablemente lo podrías reducir a la primera computación o a lo primero que hizo que esa cadena se creara.

[al pc] Bien, cuarta dinámica. ¿Qué tal el hombre, la especie del hombre: el hombre como especie? ¿Es una bestia? ¿Qué tal el hombre como especie? Obtuvimos una caída en eso. Por eso tuve que ajustar la máquina. ¿Qué hay del hombre? La humanidad: ¿es diferente al hombre? ¿Qué tal la humanidad?

Bien, ¿que tal una raza de lagartos? ¿Eh? ¿Alguna vez fuiste miembro de cualquier otra raza que no fuera este tipo de raza? ¿Eh? Vamos, dime, ¿el cuerpo en el que estás atorado

- not a man's body? Could be, huh?
- PC: *It could be anything.*
- LRH: Yeah, all right.
[to audience] Now, we look at mankind and we've noticed there that there's just a little reaction on the thing.
[to pc] If you had to create a race, would you create the human race?
- PC: *Hm. I got a "no" on that.*
- LRH: You got a no. Boy, that is certainly ... Yeah, there's just a little tiny dip. Doesn't matter much.
Now let's get into a real interesting subject with you.
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: If you could, would you create cats? Dogs? Would you create dogs? Would you create snakes?
- PC: *No.*
- LRH: Well, how about snakes?
[to audience] Freud ran into this one head-on, by the way. He just ran into this one with
- es un cuerpo animal, no uno de hombre? Podría ser, ¿no?
- PC: *Podría ser cualquier cosa.*
- LRH: Sí, muy bien.
[a la audiencia] Ahora, miramos a la humanidad y ahí hemos notado que sólo hay una pequeña reacción en eso.
[al pc] Si tuvieras que crear una raza, ¿crearías la raza humana?
- PC: *Hm. Obtuve un "no" en eso.*
- LRH: Obtuviste un "no". Vaya, eso si que... Sí, sólo hay una pequeñísima bajada. No importa mucho.
Ahora vamos a entrar a un tema verdaderamente interesante contigo.
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: Si pudieras, ¿crearías gatos? ¿Perros? ¿Crearías perros? ¿Crearías serpientes?
- PC: *No.*
- LRH: Bien, ¿qué tal serpientes?
[a la audiencia] Por cierto, Freud chocó con esto de frente. Chocó con esto con tal

such glorious abandon that he kept right on going on it. He never stopped and looked at his data. Fabulous, but he never did.

He found out that you take all young girls—really, practically all young girls—and you’d say “snakes” to them and they’d go “skreee!” And that they were loused up on the second dynamic—loused up is a technical term for being aberrated—and they’re all loused up on this second dynamic and they would go “scream” on the subject of snakes.

So he says, “Aha!” (I don’t know what he had in his bank.) But he—that—he was operating, actually, to say that symbol snake, then, is a symbol for sex, and the unconscious mind as it gets these horrible things down underneath the mind, they come out in terms of “symbols,” and that’s what the snake is, is

desenfreno que siguió con ello por completo. Nunca se detuvo a revisar sus datos. Fabuloso, pero nunca lo hizo.

Descubrió que si tomaras a todas las jovencitas –de hecho, prácticamente a todas las jovencitas–, y les dijeras: “serpientes”, ellas dirían: “¡aaaaaaaaaaaay!” Y que estaban fastidiadas en la segunda dinámica –*fastidiado* es un término técnico para decir que se está aberrado–, y todas estaban *fastidiadas* en la segunda dinámica y se pondrían a “chillar” en relación al tema de las serpientes.

Así que él dice: “¡Ajá!” (No sé lo que él tenía en su banco.) Pero... que... estaba actuando, de hecho, en el sentido de que el símbolo de la *serpiente* es entonces, un símbolo para el sexo, y la mente inconsciente, a medida que recibe estas cosas *horribles* debajo de la parte inferior de la mente, salen en

3

a symbol. It isn't. It isn't. It isn't even vaguely. Only, there are races of snakes—you don't have to take my word for this—there are races of snakes around in places, and snakes and the GE were always getting ... If you ever saw a monkey look at a snake you would know what I was talking about, because snakes dined most sumptuously upon monkeys. And you get—you say "snake" to a monkey or hiss like a snake to a monkey and he'll just scream! Much better reaction than you get out of a young *Homo sapiens* girl.

And then you go back on the track, and I haven't asked any general preclar to amount to anything, but ...

[to pc] Did you ever know anywhere on the track a race of

forma de "símbolos", y eso es la serpiente: un símbolo. No lo es. No lo es. No lo es ni siquiera vagamente. Simplemente hay razas de serpientes —no tienes que creerme—, hay razas de serpientes por ahí en ciertos lugares, y las serpientes y la entidad genética *siempre* estaban consiguiendo... Si alguna vez has visto a un mono mirar a una serpiente, sabrás de qué hablo, porque las serpientes han comido a cuerpo de rey a costa de los monos. Y pones... le dices "serpiente" a un mono o siseas como una serpiente le sisea a un mono, ¡y se pondrá a chillar! Una reacción mucho mejor que la que obtienes de una jovencita *Homo sapiens*. Y luego retrocedes por la línea temporal, y no le he preguntado nada sustancial a ningún preclar común y corriente, pero... [al pc] ¿Alguna vez conociste, en alguna parte de la línea

snakes that could talk?

PC: *Hm?*

LRH: Well, just think about that for a moment. A race of snakes that could talk— snakes making sounds, making sounds. Did you ever know of talking snakes? Do you think of snakes as being very wise? Are they very 1.1? Kind of 1.1. Are you just bracing on this subject here? Well, what if you found a snake curled around your ankle right this minute?

PC: *Oob!*

LRH: What's the matter? Well, curl one around your ankle just now. Go ahead, go ahead. Now get the slither as he goes off.

PC: *Ob.*

LRH: Can you get that? Huh?

PC: *I could, but I don't want to.*

LRH: Oh, you could. Well, I tell you what. Put the snake way over there by the door. Got that? A

temporal, una raza de serpientes que pudiera hablar?

PC: *¿Hm?*

LRH: Sólo piensa en eso por un momento. Una raza de serpientes que pudiera hablar: serpientes que hacen sonidos, que hacen sonidos. ¿Alguna vez supiste de serpientes parlantes? ¿Piensas que las serpientes son muy sabias? ¿Son muy 1.1? Un tanto 1.1. ¿Te estás simplemente cerrando al tema? ¿Y qué tal si encontraras una serpiente enroscada a tu tobillo en este mismo instante?

PC: *¡Oob!*

LRH: ¿Que pasa? Bien, enróscate una alrededor del tobillo ahora mismo. Anda, anda. Ahora siente el deslizamiento cuando se quita de ahí.

PC: *Ob.*

LRH: ¿Lo sientes? ¿Eh?

PC: *Podría pero no quiero.*

LRH: Ah, podrías. Bien, te diré qué hacer. Pon la serpiente allá lejos junto a la puerta. ¿La tienes?

- little—little, tiny snake, a worm.
Put a worm over by the door.
You got the worm over there
on the door now? Huh?
- PC: *Yeab.*
LRH: You got the worm on the door?
PC: *Yeab.*
LRH: Turn him red. You got him
over there? Turn him red.
- PC: *Yeab.*
4 LRH: Turn him blue.
PC: *Yeab.*
LRH: Turn him pink. Now put him
way out in the hall.
- PC: *Okay.*
LRH: You got him way out there in
the hall?
- PC: *Yeab.*
LRH: Now put him downstairs.
- PC: *Mm-hm.*
LRH: Okay, now put him upstairs.
- PC: *Mm-hm.*
LRH: Let's put him in yesterday. Did
you?
- PC: *No.*
- Una serpiente pequeña...
pequeña, diminuta, un gusano.
Pon un gusano allá junto a la
puerta. ¿Tienes el gusano allá
en la puerta? ¿Eh?
- PC: *Sí.*
LRH: ¿Tienes el gusano en la puerta?
PC: *Sí.*
LRH: Hazlo rojo. ¿Lo tienes allá?
Hazlo rojo.
- PC: *Sí.*
LRH: Hazlo azul.
PC: *Sí.*
LRH: Hazlo rosa. Ahora ponlo allá
muy afuera en el vestíbulo.
- PC: *Okay.*
LRH: ¿Lo tienes allá muy afuera en el
vestíbulo?
- PC: *Sí.*
LRH: Ahora ponlo en el piso de
abajo.
- PC: *Mm-hm.*
LRH: De acuerdo, ahora ponlo en el
piso de arriba.
- PC: *Mm-hm.*
LRH: Lo pondremos en el ayer. ¿Lo
hiciste?
- PC: *No.*

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

LRH: What happened? He won't go in yesterday?
 PC: *Mm.*
 LRH: What?
 PC: *Something about yesterday being closed, you can't get in there.*
 LRH: Ah! That's a very bad reaction on time.
 All right. Now you got that small—you got that small snake downstairs there? Small worm?
 PC: *Yeah. Mm-hm.*
 LRH: All right, put him way out on the street. Got him out there on the street?
 PC: *Yeah.*
 LRH: All right. Now, when he's out there on the street, turn him into a black snake.
 PC: *Okay.*
 LRH: Got him out there?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Black snake?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Now make him red.
 PC: *Mm-hm.*

LRH: ¿Qué pasó? ¿No se quiere meter en el ayer?
 PC: *Mm.*
 LRH: ¿Qué?
 PC: *Algo acerca de que el ayer está cerrado, uno no puede entrar ahí.*
 LRH: ¡Ah! Esa es una reacción muy mala en relación con el tiempo. Muy bien. ¿Ahora tienes esa pequeña... tienes esa pequeña serpiente ahí en el piso de abajo? ¿Un gusano pequeño?
 PC: *Sí. Mm-hm.*
 LRH: Bien, ponlo allá lejos en la calle. ¿Lo tienes allá fuera en la calle?
 PC: *Sí.*
 LRH: Muy bien. Ahora cuando esté allá fuera en la calle, conviértelo en una serpiente negra.
 PC: *De acuerdo.*
 LRH: ¿La tienes allá fuera?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: ¿Serpiente negra?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Ahora hazla roja.
 PC: *Mm-hm.*

- LRH: Now put a pretty diamond shape on his back. Way out there now.
- PC: *Yeab, okay.*
- LRH: All right, have him bite a pedestrian. Hm?
- PC: *Yeab.*
- LRH: Got him biting a pedestrian?
- PC: *Yeab.*
- LRH: Now have him get mysteriously big and have him eat the pedestrian all up. Got him?
- PC: *Yeab.*
- LRH: Tell me when he's finished. All right. Now, give him a toothpick and have him pick his teeth. You got him out there picking his teeth?
- PC: *Yeab.*
- LRH: Good. Bring him up the steps. Bring him—bring him in the place and up the steps. Can you get him here?
- PC: *Yeab.*
- LRH: Huh?
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: Ahora ponle una bonita forma de diamante en su espalda. Allá bien lejos.
- PC: *Sí, de acuerdo.*
- LRH: Muy bien, haz que muerda a un peatón. ¿Hm?
- PC: *Sí.*
- LRH: Bien, ¿la tienes mordiendo a un peatón?
- PC: *Sí.*
- LRH: Ahora haz que se haga misteriosamente grande y haz que se coma totalmente al peatón. ¿La tienes?
- PC: *Sí.*
- LRH: Dime cuando haya acabado. Muy bien. Ahora, dale un palillo de dientes y haz que se limpie los dientes. ¿La tienes allá fuera limpiándose los dientes?
- PC: *Sí.*
- LRH: Bien, súbela por las escaleras. Tráela... tráela adentro y súbela por las escaleras. ¿La puedes traer aquí?
- PC: *Sí.*
- LRH: ¿Eh?
- PC: *Mm-hm.*

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

LRH: All right. Now, tie a napkin around his chin.

PC: *Yeab.*

LRH: Feed him a pork chop.

PC: *Okay.*

LRH: Feed him a chicken.

PC: *Okay.*

LRH: All right. Have him—get sonic on his saying “Thank you.” Got him saying “Thank you”?

PC: *Mm-hm.*

LRH: Now have him say, “Come with me to the Casbah.” Come on.

PC: *Okay.*

LRH: You got him saying that?

PC: *Yeab.*

LRH: Now have him say, “Kiss me.” Got him saying that?

PC: *Yeab.*

LRH: Turn him white. Got him white? Even if it’s—dirty gray is all right. You got him white?

PC: *No, I have to bring him closer to turn him white and I don’t want to.*

LRH: Oh, you—you bring him closer. Well, turn him red.

LRH: Muy bien. Ahora átale una servilleta alrededor de la barbilla.

PC: *Sí.*

LRH: Dale de comer una chuleta de cerdo.

PC: *De acuerdo.*

LRH: Dale de comer un pollo.

PC: *De acuerdo.*

LRH: Muy bien. Haz que... obtén el sónico cuando diga: “Gracias”. ¿La tienes diciendo: “Gracias”?

PC: *Mm-hm.*

LRH: Ahora haz que diga: “Vente conmigo a la Casbah”. Vamos.

PC: *De acuerdo.*

LRH: ¿La tienes diciendo eso?

PC: *Sí.*

LRH: Ahora haz que diga: “Bésame”. La tienes diciendo eso?

PC: *Sí.*

LRH: Haz que sea blanca. ¿La hiciste blanca? Aunque sea... un gris sucio, esta bien. ¿La hiciste blanca?

PC: *No, la tengo que traer más cerca para hacerla blanca y no quiero.*

LRH: Ah, tú... tráela más cerca. Bien, hazla roja.

PC: *Okay.*
LRH: Now put a big barbwire fence right near you that he couldn't possibly get through.

PC: *Okay.*
LRH: Now bring him closer and turn him white. Got him?

PC: *Mm-hm.*
LRH: All right. Now turn him black.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Now, make him get older.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Oh, make him get *real* old.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Make him get so old he rots away and turns to dust. Got the dust?

PC: *Got him down to the skeleton.*
LRH: Down to the skeleton. Well, can't you take some of the skeleton and powder it up in a mortar and pestle? Huh? Just—just ...

PC: *He's disintegrated.*
LRH: You got him?

PC: *Yeab.*
LRH: All right, now take some of that dust and make it very, very fine

PC: *De acuerdo.*
LRH: Ahora pon junto a ti una gran cerca con alambre de púas que no le sería posible atravesar.

PC: *De acuerdo.*
LRH: Ahora tráela más cerca y hazla blanca. ¿La tienes?

PC: *Mm-hm.*
LRH: Muy bien. Ahora hazla negra.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Ahora, hazla más vieja.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Ah, haz que se haga *muy* vieja.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Haz que se haga tan vieja que se pudra y se convierta en polvo. ¿Tienes el polvo?

PC: *La he reducido a un esqueleto.*
LRH: Reducida al esqueleto. Bien, ¿no puedes tomar un poco del esqueleto y hacerlo polvo con un mortero y una mano de mortero? ¿Eh? Sólo... sólo...

PC: *Se ha desintegrado.*
LRH: ¿Lo tienes?

PC: *Sí.*
LRH: Muy bien, ahora toma un poquito de ese polvo y hazlo

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

and powder your nose with it.
 Come on, come on, let's—let's powder some other girl's nose with it, then.
 PC: *Okay.*
 LRH: You got that?
 PC: *Yeab.*
 LRH: Now powder your nose with it.
 PC: *Okay.*
 LRH: Take the barbwire fence away.

 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Create him about a sixth of the size you had him before.

 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Got him?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Now have him get just a little bit bigger.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Now create a cat and have the cat jump in and eat him all up.

 PC: *Okay.*
 LRH: He's all eaten up.
 PC: *Yeab.*

muy, muy fino y empólvate la nariz con él.
 Vamos, vamos, después empolvemos la nariz de otra chica con él.
 PC: *De acuerdo.*
 LRH: ¿Lo tienes?
 PC: *Sí.*
 LRH: Ahora empólvate la nariz con él.
 PC: *De acuerdo.*
 LRH: Quita la cerca de alambre de púas.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Créala a una sexta parte del tamaño que la tenías anteriormente.

 PC: *Mm-hm.*
 LRH: ¿Lo tienes?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Ahora haz que se haga un poco más grande.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Ahora crea un gato y haz que el gato entre de un salto y se la coma entera. 6

 PC: *De acuerdo.*
 LRH: Se la ha comido entera.
 PC: *Sí.*

- LRH: All right. Now, turn the cat into a snake.
PC: *Mm-hm.*
LRH: Got the cat—the snake?
PC: *Mm-hm.*
LRH: All right. Now, turn—turn the cat into a snake, you got that. Now make another cat.

PC: *Okay.*
LRH: All right. Now, have the snake rub against the other cat.

PC: *Okay.*
LRH: Have the snake rub against the microphone.

PC: *Okay.*
LRH: Have the snake rub against the side of your chair.

PC: *Okay.*
LRH: Have the snake coil around your ankle and purr.

PC: *And purr?*
LRH: Mm-hm. Have him purr. After all, he was once a cat. Have him purr.

PC: *Okay.*
LRH: You got him? Now have him uncoil.
- LRH: Bien. Ahora, haz que el gato se convierta en serpiente.
PC: *Mm-hm.*
LRH: ¿Tienes el gato... la serpiente?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Bien. Ahora, conviérte... conviérte el gato en una serpiente; lo tienes. Ahora crea otro gato.
PC: *De acuerdo.*
LRH: Muy bien. Haz que la serpiente se frote contra el otro gato.
PC: *De acuerdo.*
LRH: Haz que la serpiente se frote contra el micrófono.
PC: *De acuerdo.*
LRH: Haz que la serpiente se frote contra el lado de tu silla.
PC: *De acuerdo.*
LRH: Haz que la serpiente se enrosque alrededor de tu tobillo y que ronronee
PC: *¿Y ronronee?*
LRH: Mm-Hm. Haz que ronronee. Al fin, ella fue un gato una vez. Haz que ronronee.
PC: *De acuerdo.*
LRH: ¿Lo tienes? Ahora haz que se desenrosque.

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

PC: *Mm-hm.*
 LRH: Now have him go on outside.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Drink a Coca-Cola.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: And explode.
 PC: *Yup!*
 LRH: Okay. That finished snakes.

Now on the sixth dynamic,
 what about the MEST universe?
 Would you preserve the MEST
 universe?

PC: *Think so.*
 LRH: Hm?
 PC: *I think so.*
 LRH: Let me ask you one more
 question on the fifth dynamic.
 How about birds? You like
 birds? How about creating
 birds?

PC: *Yeab.*
 LRH: Hm?
 PC: *Yeab.*
 LRH: Yeah. Okay, would you
 preserve the MEST universe if
 you had to? You like the MEST
 universe? What about the MEST
 universe?

PC: *Mm-hm.*
 LRH: Ahora haz que se salga.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Que beba una *Coca-Cola*.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Y que explote.
 PC: *¡Sí!*
 LRH: Bueno. Eso terminó
 “serpientes”.

Ahora, en la sexta dinámica,
 ¿qué hay del universo MEST?
 ¿Preservarías el universo
 MEST?

PC: *Creo que sí.*
 LRH: ¿Cómo?
 PC: *Creo que sí.*
 LRH: Deja que te haga una pregunta
 más sobre la quinta dinámica.
 ¿Qué hay acerca de las aves. ¿Te
 gustan las aves? ¿Qué hay
 acerca de crear aves?

PC: *Sí.*
 LRH: ¿Cómo?
 PC: *Sí.*
 LRH: Sí. De acuerdo, ¿preservarías el
 universo MEST si tuvieras que
 hacerlo? ¿Te gusta el universo
 MEST? ¿Qué hay acerca del
 universo MEST?

PC: *Nothing.*
LRH: Nothing, that's right. All right, how about spirits?
PC: *Spirits?*
LRH: Spirits, yes, spirits—spiritualism, spirits, ghosts.

PC: *Nothing.*
LRH: Nothing. Now let's take up God. Would you create God?

PC: *No.*
LRH: No. Would you create Christ?
PC: *No.*
LRH: Now, would you take a thetan and destroy him?
PC: *Hum-um.*
LRH: Would you destroy a thetan?
PC: *No.*
LRH: What—would you destroy somebody's memory completely?
PC: *I don't think so.*
LRH: You wouldn't destroy anybody's memory, huh?
PC: *Hm.*
7 LRH: [to audience] Write down here "memory valuable." Okay, that's very small but this is quite

PC: *Nada.*
LRH: Nada, exacto. Muy bien, ¿qué hay acerca de los espíritus?
PC: *¿Espíritus?*
LRH: Espíritus, sí, espíritus... espiritismo, espíritus, fantasmas.

PC: *Nada.*
LRH: Nada. Ahora vamos a ocuparnos de Dios. ¿Crearías a Dios?
PC: *No.*
LRH: No. ¿Crearías a Cristo?
PC: *No.*
LRH: Ahora, ¿tomarías a un thetán y lo destruirías?
PC: *Hm-mm.*
LRH: ¿Destruirías a un thetán?
PC: *No.*
LRH: ¿Qué? ¿Destruirías la memoria de alguien por completo?

PC: *Creo que no.*
LRH: No destruirías la memoria de alguien, ¿no?
PC: *Hm.*
LRH: [a la audiencia]. Escribo aquí "memoria valiosa". De acuerdo, eso es muy pequeño

interesting. All right—because that means if a person won't destroy memory they won't destroy an engram. All right, let's take the next segment of it.

[to pc] Now, how about something that would work ages, all down through the ages to build something and then somebody come along and destroy him. And what about—what about your body? What did you just think of? What about your body? Would you kill yourself?

PC: *Hm.*
 LRH: Well, would you?
 PC: *Might.*
 LRH: You might.
 PC: *Mm.*
 LRH: Would you blow your brains out?
 PC: *Think I'd choose a less ...*
 LRH: *Hm?*
 PC: *... a less painful way.*
 LRH: Oh, there's less painful ways. How about—how about—what

pero es bastante interesante. Muy bien... porque eso significa que si una persona no va a destruir la memoria, no va a destruir un engrama. Muy bien, tomemos el siguiente fragmento de esto.

[al pc] Ahora, ¿qué tal algo que trabajara durante muchísimo tiempo, a través de los tiempos, para construir algo y que luego alguien venga y lo destruya a él? ¿Y qué hay de... qué hay de tu cuerpo? ¿En qué acabas de pensar? ¿Qué hay de tu cuerpo? ¿Te matarías?

PC: *Hm.*
 LRH: Bueno, ¿lo harías?
 PC: *Tal vez.*
 LRH: Tal vez.
 PC: *Mm.*
 LRH: ¿Te darías un tiro en la cabeza?
 PC: *Creo que escogería algo menos...*
 LRH: ¿Hm?
 PC: *... algo menos doloroso.*
 LRH: Ah, existen maneras menos dolorosas. ¿Qué hay de?... ¿qué

do they call that stuff?—
bichloride of mercury? How
about that? Okay. Now, would
you destroy—would you
destroy institutions that
favored sex?

PC: *Institutions that ... ?*

LRH: Would you destroy an
institution that was against sex?
Tell me, would you take a little
child and break its neck?

PC: *No.*

LRH: Would you take a woman and
destroy her?

PC: *No.*

LRH: Would you take a man—a
man—and ruin him so he could
never be a lover?

PC: *No.*

LRH: What are you thinking about?
[to audience] Sex again. This is
destruction on sex, but it's not
active destruction. It's over
here, it's sex—a small, small
drop on that. She has much—
she has an action on both of
them, would much rather

hay de?... ¿cómo se llama eso...
dicloruro de mercurio? ¿Qué
hay de eso? Bien. Ahora,
¿destruirías... destruirías
instituciones que están a favor
del sexo?

PC: *¿Instituciones que...?*

LRH: ¿Destruirías una institución
que estuviera en contra del
sexo? Dime, ¿agarrarías a un
niño y le romperías el cuello?

PC: *No.*

LRH: ¿Agarrarías a una mujer y la
destruirías?

PC: *No.*

LRH: ¿Agarrarías a un hombre—a un
hombre—y lo arruinarías de tal
manera que nunca más pudiera
ser un amante?

PC: *No.*

LRH: ¿En qué piensas?
[a la audiencia] El sexo otra vez.
Esto es destrucción en relación
con el sexo, pero no es
destrucción activa. Está aquí, es
sexo: una pequeña caída en eso.
Ella tiene mucho... tiene una
acción en ambos, en realidad

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

destroy, really, than create on that line.
[to pc] Is that right? Sort of feel that way?
PC: *No.*
LRH: Well, you'd much—much less likely to destroy—much less likely to create than destroy. You think you'd better destroy on that line, is that right?

PC: *No.*
LRH: You don't think so?
PC: *No.*
LRH: You wouldn't want to destroy on that line?
PC: *No.*
LRH: You wouldn't want to, huh?
PC: *No.*
LRH: We got a wonderful maybe there. Okay, now, little children and that sort of thing, we can sum up about what this thing is.
Now, in terms of groups—here's a group and they have just built something. Would you come along and shoot it to

preferiría destruir bastante más que crear en esa línea.
[al pc] ¿Es eso cierto? ¿Te sientes más o menos así?
PC: *No.*
LRH: Bueno, es mucho... mucho menos probable que destruyas... mucho menos probable que crees a que destruyas. Crees que preferirías destruir siguiendo esa pauta, ¿verdad?
PC: *No.*
LRH: ¿No lo crees?
PC: *No.*
LRH: ¿No querías destruir siguiendo esa pauta?
PC: *No.*
LRH: No querías hacerlo, ¿no?
PC: *No.*
LRH: Tenemos un gran "quizás" ahí. 8
Bien, ahora, niños pequeños y cosas así, podemos resumir de qué se trata esto.
Ahora en cuanto a grupos... aquí hay un grupo y acaba de construir algo. ¿Llegarías tú y lo destrozarias a balazos?

pieces? Would you act as an agent provoc— . What's that?
PC: *Hm?*
LRH: Oh, that's the same one we got before. Balanced creation. All right, would you act as an agent provocateur which would destroy the very foundation of a nation?

PC: *Might.*
LRH: You might?
PC: *Hm.*
LRH: Doesn't look to me like you'd mind destroying a nation.

PC: *Hm.*
LRH: Is that sufficiently abstract? How about a family? How about destroying a family, wiping it out?

PC: *Mm.*
LRH: [to audience] Family, of course, fits right there between two and three, kind of.
[to pc] Now, on a group of people—let's take the people you went to high school with.

¿Actuarías como un *agente provoc...*? ¿Qué es eso?
PC: *¿Hm?*
LRH: Ah, esa es la misma que obtuvimos antes. Creación equilibrada. Muy bien, ¿actuarías como un *agente provocador* que destruiría el fundamento mismo de una nación?

PC: *Podría.*
LRH: ¿Podrías?
PC: *Hm.*
LRH: No me parece que te preocuparía destruir una nación.

PC: *Hm.*
LRH: ¿Es eso suficientemente abstracto? ¿Qué hay de una familia? ¿Qué hay sobre destruir a una familia, aniquilarla?

PC: *Hm.*
LRH: [a la audiencia] La familia, por supuesto, en cierta forma queda bien entre la dos y la tres.
[al pc] En relación con un grupo de gente... tomemos a la gente con quien fuiste a la

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

Now, would you take that whole group and abolish high school as an institution?

PC: *Gladly.*
LRH: You would, huh? Educational groups.
Now, let's take mankind again. Let's say that you had a button right there alongside of you and just by pressing that button—you'd be perfectly safe, but just by pressing the button, that all mankind would cease to exist. Would you press that button?

PC: *Hum-um. No.*
LRH: You wouldn't?
PC: *Hum-um.*
LRH: No, it'd take a half an hour's sales talk, I see now. There you go on that. Okay.

Now, let's take destruction of cats. Would you kill a cat?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Would you kill a dog?
PC: *Mm-hm.*

escuela secundaria. Ahora bien, ¿tomarías a todo ese grupo y abolirías la escuela secundaria como institución?

PC: *Con gusto.*
LRH: Lo harías, ¿no? Grupos educativos.
Ahora tomemos de nuevo a la humanidad. Digamos que tuvieras un botón justo ahí a tu lado, y simplemente apretando ese botón... tú estarías perfectamente segura, pero simplemente apretando el botón, toda la humanidad cesaría de existir. ¿Apretarías ese botón?

PC: *Hm-mm. No.*
LRH: No lo harías.
PC: *Hm-mm.*
LRH: No, ahora veo que haría falta media hora para intentar convencerte. Ahí vas con eso. De acuerdo.
Ahora, tomemos la destrucción de gatos. ¿Matarías a un gato?
PC: *Mm-hm.*
LRH: ¿Matarías a un perro?
PC: *Mm-hm.*

LRH: Would you kill a monkey?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Would you kill a snake?
PC: *Mm-hm.*
LRH: [to audience] This tick got a little bit less—a little, tiny bit of charge on it.
[to pc] Now, would you kill a bird?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Let's have a little dove.
PC: *Mm-hm.*
LRH: Would you kill this little dove?
PC: *Mm-hm.*
LRH: He's saying, "Coo, coo" and so on, would you bump him off?
PC: *Yeah.*
LRH: [to audience] Yeah, I'm afraid she would.
[to pc] Okay, now, on the sixth—would you destroy the MEST universe?
PC: *Right now?*
LRH: Mm-hm. Or would you create the MEST universe? Well—say—would you create the MEST universe all over again?

LRH: ¿Matarías a un mono?
PC: *Mm-hm.*
LRH: ¿Matarías a una serpiente?
PC: *Mm-hm.*
LRH: [a la audiencia] Este tic tuvo un poco menos... tiene un poquito, una pizca de carga.
[al pc] Ahora, ¿matarías a un ave?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Tomemos a una paloma pequeña.
PC: *Mm-hm.*
LRH: ¿Matarías a esta pequeña paloma?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Está diciendo: "Cu, cu" y eso; ¿la asesinarías?
PC: *Sí.*
LRH: [a la audiencia] Sí, me temo que sí lo haría.
[al pc] Bien, ahora, en relación con la sexta: ¿destruirías el universo MEST?
PC: *¿Ahora mismo?*
LRH: Mm-hm. ¿O crearías el universo MEST? Bueno... digamos... ¿crearías el universo MEST desde el principio otra vez?

PC: *Hm.*
 LRH: Would you destroy the MEST universe?
 PC: *Hum-um.*
 LRH: No charge on that. How about killing a spirit? Let's say this poor spirit had been haunting this castle for a number of years, and would you come along and end his existence forever?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: [to audience] Yeah, I'm afraid she would.
 [to pc] Now, how about God? Would you knock him off?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Would you kill God?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Hey, look, would you kill God after all he's done for you?
 PC: *Yes.*
 LRH: Yeah? Oh, you thought about it, didn't you? Go on, did you—would you kill God?
 PC: *Yes.*
 LRH: [to audience] Boy, I'm afraid that goes on the side of

PC: *Hm.*
 LRH: ¿Destruirías el universo MEST? 9
 PC: *Hm-mm.*
 LRH: No hay carga en eso. ¿Qué hay sobre matar a un espíritu? Digamos que este pobre espíritu ha estado rondando este castillo muchos años, ¿y tú serías capaz de venir y acabar con su existencia para siempre?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: [a la audiencia] Sí, me temo que sí.
 [al pc] Ahora, ¿qué hay acerca de Dios? ¿Lo liquidarías?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: ¿Matarías a Dios?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Oye, mira, ¿matarías a Dios después de todo lo que ha hecho por ti?
 PC: *Sí.*
 LRH: ¿Sí? Ah, lo has pensado, ¿no? Adelante, ¿matarías a Dios?
 PC: *Sí.*
 LRH: [a la audiencia] Hombre, me temo que eso se pasa al lado del

enthusiasm. This is too good.
We'll put down here "too
good," with a medium drop.
Okay.
[to pc] Now, let's go into it just
a little bit further.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Now, let's think about dead
bodies, huh?
PC: *Yeah.*
LRH: Just think about dead bodies
there for a moment. What are
you thinking about them?
PC: *Dead bodies.*
LRH: Well, what are you thinking
about them?
PC: *Nothing particular. Just ...*
LRH: Well, what about them?
Nothing in particular? How
about unburied bodies?
PC: *I was thinking of unburied dead
bodies.*
LRH: Is that what you were thinking
about?
PC: *Yes.*
LRH: You weren't thinking of any
buried ones?

entusiasmo. Esto es demasiado
bueno. Anotaremos aquí
"demasiado bueno", con una
caída mediana. De acuerdo.
[al pc] Ahora vamos a
adentrarnos en esto un poquito
más a fondo.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Ahora, pensemos en cuerpos
muertos, ¿eh?
PC: *Sí.*
LRH: Simplemente piensa en
cuerpos muertos por un
momento. ¿Qué estás
pensando acerca de ellos?
PC: *Cuerpos muertos.*
LRH: Bien, ¿qué estás pensando
acerca de ellos?
PC: *Nada en concreto. Simplemente...*
LRH: Bien, ¿qué hay acerca de ellos?
¿Nada en concreto? ¿Qué tal
cuerpos sin enterrar?
PC: *Estaba pensando en cuerpos muertos
sin enterrar.*
LRH: ¿Eso es en lo que estabas
pensando?
PC: *Sí.*
LRH: ¿No estabas pensando en
algunos enterrados?

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

PC: *No.*
 LRH: Well then, tell me, is it buried—unburied on a plateau? Is it unburied on a stream? Is it unburied in a house? Is it unburied in a—what are you thinking of? In a tomb? Is it lying—what did you think of? Would you rather it hadn't been put in a tomb? Is it unburied in a tomb? Is it just lying there in a large sort of a temple, kind of out in the open? You got a body lying around anyplace?

PC: *It seems to be more an indoor sort of place.*

LRH: Oh, indoors ...

PC: *Mm-hm.*

LRH: ... indoors, but it's not in a sarcophagus or anything like that, huh? Hey, is it a mummy?

PC: *I don't think so.*

LRH: Well, is it wrapped up so that you still think it's alive?

PC: *Hum-um.*

PC: *No.*
 LRH: Bien entonces, dime, ¿está enterrado... sin enterrar sobre una meseta? ¿Está sin enterrar en un arroyo? ¿Está sin enterrar en una casa? ¿Está sin enterrar en...; en qué piensas? ¿En una tumba? ¿Yace...? ¿En qué pensaste? ¿Preferirías que no lo hubieran puesto en una tumba? ¿Está sin enterrar en una tumba? ¿Simplemente yace ahí en una especie de gran templo, como al aire libre? ¿Tienes un cuerpo que yace en algún lugar?

PC: *Parece ser más bien un lugar interior.*

LRH: Ah, en el interior...

PC: *Mm-hm.*

LRH: ...en el interior, ¿pero no en un sarcófago ni nada por el estilo, verdad? Oye, ¿es una momia?

PC: *No lo creo.*

LRH: Bueno, ¿está envuelto de tal manera que piensas que aún vive?

PC: *Mm-hm.*

- LRH: Well, what's this all about? Was it lying in a box or on a table?
- PC: *On a table.*
- LRH: On a table. Okay. Where's the table located in the room?
- PC: *Seems to be against a wall.*
- LRH: Against the wall, huh?
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: And the body's just lying there on it, huh?
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: And where—where is the feet facing? Another wall, very close to another wall? Is it in a corner, in other words, or ... ?
- PC: *I don't think so.*
- LRH: Is it raised off the table a little bit?
- PC: *Might be.*
- LRH: Now, give me this—what's the year it died?
- PC: *Hm?*
- 10 LRH: Is it in the last hundred years? Is it in the last thousand years? Is it in the last ten thousand years? The last hundred

- LRH: Bueno ¿qué es todo esto? ¿Yacía en una caja o sobre una mesa?
- PC: *Sobre una mesa.*
- LRH: Sobre una mesa. De acuerdo. ¿Dónde está la mesa en el cuarto?
- PC: *Parece estar contra una pared.*
- LRH: Contra la pared, ¿eh?
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: Y el cuerpo simplemente está ahí tumbado sobre ella, ¿no?
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: ¿Y hacia qué lado... hacia qué lado están los pies? ¿Otra pared, muy cerca de otra pared? ¿En otras palabras, está en una esquina, o...?
- PC: *Creo que no.*
- LRH: ¿Está un poco levantado de la mesa?
- PC: *Podría ser.*
- LRH: Ahora, dime esto: ¿en que año murió?
- PC: *¿Eh?*
- LRH: ¿Es en los últimos cien años? ¿Es en los últimos mil años? ¿Es en los últimos diez mil años? ¿Los últimos cien mil años? ¿El

thousand years? The last million years? You know, I keep getting that as a short time span. Tens of years. Is it fifty years? Is it less than fifty years? Is it more than fifty years? Ah, now we got some action. Is it seventy-five years? Very close to seventy-five years? Just a little bit more than seventy-five years? Little less than seventy-five years? Is it sometime around the year of 1875?

PC: *Mm.*

LRH: Seventy-six? More than that? Later than that? Earlier than that? Later than that? Come on, what have you got? You just dodged on that one.

PC: *I did?*

LRH: Yeah. Yes, you did. What is it? 1775, 1776? [1875, 1876] About seventy-five years ago, it says. What country? Western Hemisphere? Eastern Hemisphere? Eastern Hemisphere? Western Hemisphere?

PC: *Western, I think*

último millón de años? ¿Sabes?, sigo obteniendo eso como un lapso de tiempo corto. Decenas de años. ¿Es cincuenta años? ¿Es menos de cincuenta años? ¿Es más de cincuenta años? Ah, ahora tenemos cierta acción. ¿Es setenta y cinco años? ¿Muy cerca de setenta y cinco años? ¿Un poquitito más de setenta y cinco años? ¿Un poquitito menos de setenta y cinco años? ¿Es alrededor del año 1875?

PC: *Mm.*

LRH: ¿Setenta y seis? ¿Más que eso? ¿Después de eso? ¿Antes de eso? ¿Después de eso? Vamos, ¿qué es lo que tienes? Acabas de esquivar eso.

PC: *¿Ah, sí?*

LRH: Sí. Sí, lo hiciste. ¿Que es? ¿1775, 1776? [¿1875, 1876?] Aquí dice que hace unos setenta y cinco años. ¿Qué país? ¿Hemisferio occidental? ¿Hemisferio oriental? ¿Hemisferio oriental? ¿Hemisferio occidental?

PC: *Occidental, creo.*

LRH: Western Hemisphere?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Yeah, all right, you're getting it spotted—Western Hemisphere. North or South America? North America? North America? South America? Central America? Central America?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Evidently North America. Maybe just the southern portion of North America. North America?
PC: *Mm-hm.*
LRH: East of the Mississippi? West of the Mississippi? West of the Mississippi.
PC: *Yeah.*
LRH: In the United States?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Uh-huh. Is it way out on the Pacific coast? On the Pacific coast. Northern part of the US Pacific coast? Which of the following states is it in: Washington? Oregon? California? Washington? State of Washington? Idaho?

LRH: ¿Hemisferio occidental?
PC: *Sí.*
LRH: Así es, muy bien, lo estás localizando: hemisferio occidental. ¿Norteamérica o Sudamérica? ¿Norteamérica? ¿Norteamérica? ¿Sudamérica? ¿Centroamérica? ¿Centroamérica?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Evidentemente Norteamérica. Tal vez sólo la parte sur de Norteamérica. ¿Norteamérica?
PC: *Hm-hm.*
LRH: ¿Al este del Mississippi? ¿Al oeste del Mississippi? ¿Al oeste del Mississippi?
PC: *Sí.*
LRH: ¿En Estados Unidos?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Ah-hah. ¿Está allá lejos en la costa del Pacífico? ¿En la costa del Pacífico? ¿En la parte norte de la costa del Pacífico en Estados Unidos? ¿En cuál de los siguientes estados está?: ¿Washington? ¿Oregon? ¿California? ¿Washington?

Washington- Idaho-Wyoming sector up there? Oregon? Washington? Now, just—just where is that in error? Washington what? Take a look at the map of the United States and there—a white spot will appear in the right place.

¿Estado de Washington? ¿Idaho? ¿Washington-Idaho-Wyoming ese sector de ahí arriba? ¿Oregon? ¿Washington? Ahora, exactamente... exactamente ¿dónde está el error ahí? ¿Washington qué? Échale un vistazo al mapa de Estados Unidos y ahí... aparecerá una mancha blanca en el sitio correcto.

PC: *I've got a map of the United States.*
 LRH: And what do you see on that—where's that spot? Come on, where's the spot? Where's the spot?
 PC: *There isn't any.*
 LRH: Hm?
 PC: *There isn't any.*
 LRH: There isn't any spot. Well, put a black X on it. Where do you get that black X? It's up there in the Northwest.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Northwestern part of the United States?
 PC: *Yeah.*

PC: *Tengo un mapa de Estados Unidos.*
 LRH: ¿Y qué ves en ese...?, ¿dónde está esa mancha? Vamos, ¿dónde está la mancha? ¿Dónde está la mancha?
 PC: *No hay ninguna.*
 LRH: ¿Hm?
 PC: *No hay ninguna.*
 LRH: No hay ninguna mancha. Bueno, pon una X negra sobre él. ¿Dónde tienes esa X negra? Está allá arriba en el noroeste.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: ¿Noroeste de Estados Unidos?
 PC: *Sí.*

LRH: North central part? Hey, look, do I have to take a look at this map for you? Where is this stiff? All right, is it a man? A woman? Is it a woman? Is it a man? Say, look, is there some kind of an electronic dispersal going off of that body? Some kind of a kick off the body? Is there something emanating from that body? Is there something trying to emanate from it? Are you trying to emanate from it? Is it a dispersal?

PC: *Mm-hm.*

11 LRH: This meter says you're staying with it and you're running away from it, and you're staying with it and you're running away from it. Sometimes you're on the subject and sometimes you're off the subject and sometimes you're on the subject. Come on, identify this body, will you? Is it in a house in the woods? And nobody came along to bury it. Is that right?

LRH: ¿Parte norte central? Oye, oye, ¿tengo que mirar yo este mapa por ti? ¿Dónde está este fiambre? Muy bien, ¿es un hombre? ¿Una mujer? ¿Es una mujer? ¿Es un hombre? Vamos, mira, ¿hay algún tipo de dispersión electrónica saliendo de ese cuerpo? ¿Algún tipo de reacción sale del cuerpo? ¿Hay algo emanando de ese cuerpo? ¿Hay algo *intentando* emanar de él? ¿Estas *tú* intentando emanar de él? ¿Es esto una dispersión?

PC: *Mm-hm.*

LRH: Este E-Metro dice que te estás quedando en eso y que estás huyendo de eso, y que te estás quedando en eso y que estás huyendo de eso. Algunas veces estás en el tema, y algunas veces estás fuera del tema, y algunas veces estás en el tema. Vamos, identifica este cuerpo, ¿quieres? ¿Está en una casa en el bosque? Y no apareció nadie para enterrarlo. ¿Es eso cierto?

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

PC: *Might be.*

LRH: Were you living alone and it died? Or are you staying with somebody else's body? Is it somebody else, not your body? Your body?

PC: *I think it's mine.*

LRH: [to audience] It's never somebody else's body, it's always his own body—preclear's.

[to pc] Okay, well, we got this more or less located, but was this person a man? A woman? Oh, a child? Man or a woman or a child? You just thought of something. What was it? What did you just think of? Let's think of that again.

PC: *Horrible for a child to die.*

LRH: Huh?

PC: *Horrible for a child to die.*

LRH: Yeah, yeah, isn't it? Tsk! Tsk! Too young, huh? All its life ahead of him. Puts a big datum in the bullpen. How old is this kid? How old is this child?

PC: *Podría ser.*

LRH: ¿Estabas viviendo sola y murió? ¿O estás permaneciendo con el cuerpo de alguna otra persona? ¿Es alguna otra persona, no tu cuerpo? ¿Tu cuerpo?

PC: *Creo que es el mío.*

LRH: [a la audiencia] Nunca es el cuerpo de alguna otra persona; siempre es su propio cuerpo: el del preclear.

[a la pc] De acuerdo, bien, tenemos esto más o menos localizado, pero ¿era esta persona un hombre? ¿Una mujer? Oh, ¿un niño? ¿Hombre, mujer o niño? Acabas de pensar algo. ¿Qué era? ¿En qué acabas de pensar? Pensemos en eso de nuevo.

PC: *Es horrible que un niño muera.*

LRH: ¿Eh?

PC: *Es horrible que un niño muera.*

LRH: Sí, sí, ¿verdad? ¡Tsk! Tsk! Demasiado joven, ¿eh? Toda su vida por delante. Pone un dato grande en la memoria "bullpen". ¿Qué edad tiene este

PC: *I got a "ten" on that.*
LRH: About ten?
PC: *Uh-huh.*
LRH: Somewhere around that. Nine, eight, seven, six, five, four, three, two, one— ten? Eleven, twelve? Now, you're just kind of running away from that thing again. That's very interesting.
[to audience] You notice that up-rise on a case of this type, that's a dispersal. It's a "Let's get the hell out of here."
[to pc] All right, who was very sympathetic to this child just before it died? Who said, "My poor little baby, do not leave me," or words to that effect?

[to audience] Well, we've got all the data we know- want to know.
This tells you that you do mock-ups drilled toward time, and this tells you that you do mock-ups of being stuck in, and being

chiquillo? ¿Qué edad tiene este niño?
PC: *Tuve "diez" en eso.*
LRH: ¿Alrededor de diez?
PC: *Uh-huh.*
LRH: En algún lugar por ahí. ¿Nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos, uno, diez? ¿Once, doce? Ahora, en cierto modo estás volviendo a huir de eso. Es muy interesante.

[a la audiencia] Se observa esa subida en un caso de este tipo: eso es una dispersión. Es un: "Salgamos zumbando de aquí".
[a la pc] De acuerdo, ¿quién fue muy compasivo con este niño justo antes de que muriera? ¿Quién dijo: "Mi pobre chiquitín, no me dejes", o unas palabras equivalentes?
[a la audiencia] Bien, tenemos todos los datos que sabemos... que queremos saber.
Esto te dice que te has ejercitado en hacer mock-ups en relación con el tiempo, y esto te dice que haces mock-ups

and not being a small child; and this tells you that you do mock-ups, a few additional mock-ups-although we did almost enough, if you noticed on the meter when we came back on the machine, to fix up snakes. That's some kind of an idea of how fast this confounded Creative Processing is. When you know how to do it, it just goes off like hot butter.

And we got here God-just too good, it's just too good. She'd love to get in there with her knee on his chest, or something like that, and cut his throat, preferably quietly, slowly, slowly-I mean so he'd have to moan, huh? So he'd moan, kind of. And he'd probably heal up his throat so you could cut it again.

de estar atorado, y de ser y no ser un niño pequeño; y esto te dice que haces mock-ups, unos cuantos mock-ups adicionales... aunque hicimos casi suficientes, si te fijaste en el E-Metro cuando volvimos al aparato, para poner en orden las serpientes. Eso es más o menos una idea de lo rápido que es este condenado procesamiento creativo.

Cuando sabes cómo hacerlo, va como la seda.

Y aquí tenemos a Dios: demasiado bueno; es realmente demasiado bueno. A la pc le gustaría entrar ahí con su rodilla sobre el pecho de Dios, o algo así, y cortarle el cuello, de ser posible con tranquilidad, lentamente, lentamente: quiero decir de manera que él tuviera que gemir, ¿eh? De manera que gimiera, algo así. Y probablemente él curaría su cuello de modo que pudieras cortarlo de nuevo.

[to pc] Or would you just blow him up? Go up full of wrath and destruction and blow him up? Or would you kind of put a straitjacket on him and sort of cut his throat and cut it again. And maybe take out one eyeball and rub it with sandpaper a little bit.

[to audience] All right, there's one more question to get this assessment properly.

[to pc] There's one more question I will have to ask you.

PC : *Hum-um.*

LRH: One more question and that is, what are you afraid you're going to see? Come on, tell me. What are you afraid you're going to see? You got to open your eyes to show me that you're not afraid to see anything. But, what are you afraid you'll see? Which one of these dynamics is it? Which one is it?

[a la pc] ¿O simplemente lo harías estallar? ¿Subir llena de ira y destrucción y hacerlo estallar? ¿O le pondrías una especie de camisa de fuerza y como que le cortarías el cuello y se lo volverías a cortar? Y quizá le arrancarás un ojo y lo frotarías un poquito con papel de lija.

[a la audiencia] De acuerdo, hay una pregunta más para tener este assessment como es debido.

[a la pc] Hay una pregunta más que tendré que hacerte.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Una pregunta más, y es esta: ¿qué temes que vas a ver? Vamos, dímelo. ¿Qué temes que vas a ver? Tienes que abrir los ojos para mostrarme que no tienes miedo de ver nada. ¿Pero qué temes que vas a ver? ¿Cuál de estas dinámicas es? ¿Cuál es?

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

PC: *I got "eight" the first time you ...*

LRH: Eight—you're liable to see God? Who in your family was a member of the Christian Science church?

PC: *Nobody.*

LRH: No?

PC: *No.*

LRH: Nobody. Just a minute while I put the E-Meter back on the stage!

PC: *How do you like that?*

LRH: Come on now, come on now. You want me to get a bright light and a chair that rocks this way and say, "Okay, sister, come clean"? Is it God? What would you feel like if God suddenly appeared?

PC: *Mm.*

LRH: [to audience] That's the neatest trick of this universe, though. God is everywhere.

It's his space; it could never be your space. Guy gets thoroughly

PC: *Obtuve "ocho" la primera vez que tú...*

LRH: Ocho: ¿es probable que veas a Dios? ¿Quién de tu familia era miembro de la Iglesia de la Ciencia Cristiana?

PC: *Nadie.*

LRH: ¿No?

PC: *No.*

LRH: Nadie. ¡Sólo un minuto mientras vuelvo a poner el E-Metro en el escenario!

PC: *¿Qué te parece eso?*

LRH: Ahora vamos, ahora vamos. ¿Quieres que consiga una luz brillante y una silla que se balancee de este modo y diga: "De acuerdo, hermana, confiesa"? ¿Es Dios? ¿Cómo te sentirías si de pronto apareciera Dios?

PC: *Mm.*

LRH: [a la audiencia] Ese es, sin embargo, el truco más cuco de este universo. Dios está en todas partes.

Es su espacio; nunca podría ser tu espacio. La gente se deja

sold on that, he's done.

[to pc] When did you think when you were a little kid there about God being everywhere? Was God a spy? Did *you* spy on people when you were a little child? Is God a spy?

PC: *Hm.*

12 LRH: Tell me, just speaking of things at large and common everyday places, are you a member of the Fifth Invader Force?

PC: *Didn't get anything on that.*

LRH: Are you a member of an invasion force? Are you a communicator anyplace—space stations or anything? Fifth Invader Force? Do you mind if I look at the top of your ears, see your ear shape? Huh? There's something there you'd like to hide. What is it? It's not very bad; it's not much of a drop.

[to audience] Little secret here. But it has to do with something that she doesn't want others to

embrollar por completo en eso, y está acabada.

[a la pc] ¿Cuándo pensaste, cuando eras niña, que Dios está en todas partes? ¿Era Dios un espía? ¿Espiabas *tú* a la gente cuando eras niña? ¿Es Dios un espía?

PC: *Hm.*

LRH: Dime, hablando simplemente de cosas en general y de lugares comunes cotidianos, ¿eres miembro de la Quinta Fuerza Invasora?

PC: *No me vino nada en eso.*

LRH: ¿Eres miembro de una fuerza de invasión? ¿Eres un comunicador en algún lugar, estaciones espaciales o cualquier cosa? ¿Quinta Fuerza Invasora? ¿Te importa si miro las puntas de tus orejas, si veo la forma de tus orejas? ¿Eh? Ahí hay algo que te gustaría esconder. ¿Qué es? No está muy mal; no es una gran caída. [a la audiencia] Aquí hay un pequeño secreto. Pero tiene que ver con algo que ella no

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

see, so she wears the glasses to keep them from seeing.

[to pc] Is that correct? Are you wearing glasses to keep other people from seeing? Or tell me, what about black cubes? What about black cubes? Hm?

PC: *Black.*

LRH: How about black cubes with cranks on them sitting on tripods? Hm? No big reaction on that. How about—how about indoctrinating people so they'll have to take up religion and believe in God? No drop. What member of your family wore glasses?

PC: *My father.*

LRH: Your father. Did he wear thick glasses?

PC: *Mm-hm.*

LRH: Did he wear glasses like yours?

PC: *Hum-um.*

LRH: What did you do to him? What did you do to him? Hm? Who

quiere que otros vean, así que usa gafas para impedirles que lo vean.

[a la pc] ¿Es eso cierto? ¿Estás usando gafas para impedir que otra gente vea? O dime, ¿qué hay acerca de cubos negros? ¿Qué hay acerca de cubos negros? ¿Hm?

PC: *Negros.*

LRH: ¿Qué hay acerca de cubos negros con manivelas en ellos, colocados sobre trípodes? ¿Hm? Ninguna gran reacción en eso. ¿Qué hay acerca de adoctrinar a la gente de modo que tengan que darse a la religión y creer en Dios? Ninguna caída. ¿Qué miembro de tu familia usaba gafas?

PC: *Mi padre.*

LRH: Tu padre. ¿Usaba gafas gruesas?

PC: *Mm-hm.*

LRH: ¿Usaba unas gafas como las tuyas?

PC: *Hm-mm.*

LRH: ¿Qué le hiciste? ¿Qué le hiciste? ¿Hm? ¿A quién más...?

else did you—all right, let's put a mock-up out here. Right here.
PC: *Okay.*
LRH: Put a mock-up of Pop.
PC: *Okay.*
LRH: Got him?
PC: *Yeah.*
LRH: All right, take him and throw him through a window. Did you do that? That's tempting. You wouldn't do that, huh?
PC: *Mm.*
LRH: Let's un— . Let's put him up right here.
PC: *Yeah.*
LRH: Let's untie his shoelace.

[to audience] Gradient scale.

[to pc] Untie his shoelace.

PC: *Okay.*
LRH: Got that?
PC: *Yeah.*
LRH: Pull one shoe off.
PC: *Yeah.*
LRH: Throw the shoe out the window. You got that?
PC: *Yeah.*

Muy bien, pongamos aquí afuera un mock-up. Justo aquí.
PC: *De acuerdo.*
LRH: Pon un mock-up de papi.
PC: *De acuerdo.*
LRH: ¿Lo tienes?
PC: *Sí.*
LRH: Muy bien, tómallo y tíralo por una ventana. ¿Lo hiciste? Eso es tentador. No lo harías, ¿eh?

PC: *Mm.*
LRH: Vamos a... Vamos a ponerlo aquí mismo.
PC: *Sí.*
LRH: Vamos a soltar el cordón de su zapato.
[a la audiencia] Escala de gradiente.
[a la pc] Desátale el cordón de su zapato.
PC: *De acuerdo.*
LRH: ¿Lo hiciste?
PC: *Sí.*
LRH: Quitale un zapato.
PC: *Sí.*
LRH: Tira el zapato por la ventana. ¿Lo hiciste?
PC: *Sí.*

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

LRH: All right. Untie his other shoelace.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Take that shoe off.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Throw it out the window.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Take his coat off.
 PC: *He isn't wearing one.*
 LRH: His shirt, take his shirt off—have him take his shirt off and hand it to you.
 PC: *Okay.*
 LRH: Throw it out the window.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Got that?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Okay, throw him out the window.
 PC: *Okay.*
 LRH: All right. Now we've got him out the window. Let's mock him up again.
 PC: *Okay.*
 LRH: Let's mock him—don't bring him inside, just mock up another Pop.
 PC: *Oh, okay.*

LRH: De acuerdo. Desata el cordón del otro zapato.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Quítale ese zapato.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Tíralo por la ventana.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Quítale su abrigo.
 PC: *No lleva abrigo.*
 LRH: Su camisa, quítale su camisa: haz que se quite la camisa y te la entregue.
 PC: *De acuerdo.*
 LRH: Tírala por la ventana.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: ¿Lo hiciste?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: De acuerdo, tíralo a él por la ventana.
 PC: *De acuerdo.*
 LRH: Muy bien. Ahora lo tenemos fuera de la ventana. Hagamos mock-up de él otra vez.
 PC: *De acuerdo.*
 LRH: Hagamos mock-up de él, no lo traigas adentro, simplemente haz mock-up de otro papi.
 PC: *Ah, de acuerdo.*

13

- LRH: All right. Now let's take this fellow, let's take this fellow and let's pat him on the head.
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: Now let's have—let's mock up your own body with your father's body here.
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: Mock up your own body with your father's body.
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: Got that?
- PC: *Yeah.*
- LRH: Okay. Have him pat your body on the head, now, out here.
- PC: *Yeah.*
- LRH: Got him patting your body on the head?
- PC: *Yeah.*
- LRH: Now have him pick you up and throw you out the window.
- PC: *Okay.*
- LRH: Got your body thrown out the window now?
- PC: *Yeah.*
- LRH: De acuerdo. Ahora tomemos a este tipo, tomemos a este tipo y démosle palmaditas en la cabeza.
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: Ahora tengamos... hagamos mock-up de tu propio cuerpo con el cuerpo de tu padre aquí.
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: Haz un mock-up de tu propio cuerpo con el cuerpo de tu padre.
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: ¿Lo tienes?
- PC: *Sí.*
- LRH: De acuerdo. Haz que le de palmaditas en la cabeza a tu cuerpo, ahora, aquí fuera.
- PC: *Sí.*
- LRH: ¿Hiciste que le diera a tu cuerpo palmaditas en la cabeza?
- PC: *Sí.*
- LRH: Ahora haz que te tome y te tire por la ventana.
- PC: *De acuerdo.*
- LRH: ¿Tienes ahora tu cuerpo tirado por la ventana?
- PC: *Sí.*

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

LRH: Okay, now mock up another body for you.
 PC: *Okay.*
 LRH: Got that?
 PC: *Yeab.*
 LRH: Now have your pop reach in and pick out your right eyeball.

PC: *Mm.*
 LRH: Get him pulling out the eyeball? Well, have him take one strand of hair and pull it out. You got that?

PC: *Yeab.*
 LRH: One strand of hair and pull it out.

PC: *Mm-hm.*
 LRH: You got that?

PC: *Mm-hm.*
 LRH: All right, have him pull out a handful of hair ...

PC: *Mm-hm.*
 LRH: ... and hand it to you.
 PC: *Yeab.*
 LRH: Have him pull out your right eyeball and hand it to you.

PC: *Okay.*
 LRH: Got it?

LRH: De acuerdo, ahora haz mock-up de otro cuerpo para ti.

PC: *De acuerdo.*

LRH: ¿Lo tienes?

PC: *Sí.*

LRH: Ahora haz que tu papi alargue la mano y te arranque el ojo derecho.

PC: *Mm.*

LRH: ¿Lo tienes arrancando el ojo? Bien, haz que tome un pelo y lo arranque. ¿Tienes eso?

PC: *Sí.*

LRH: Un pelo y lo arranque.

PC: *Mm-hm.*

LRH: ¿Tienes eso?

PC: *Mm-hm.*

LRH: De acuerdo, haz que te arranque un puñado de cabellos...

PC: *Mm-hm.*

LRH: ...y te lo entregue.

PC: *Sí.*

LRH: Haz que te arranque el ojo derecho y te lo entregue.

PC: *De acuerdo.*

LRH: ¿Lo tienes?

1 DE DICIEMBRE DE 1952

PC: *Yeab.*
LRH: Good. Now have him—have you hand it back to him.
PC: *Uh-hub.*
LRH: Have him hand it to you.
PC: *Okay.*
LRH: Now have him take it back again.
PC: *Mm-hm.*
LRH: Take some sandpaper ...
PC: *Mm-hm.*
LRH: ... and polish it with sandpaper, real good. Got it?
PC: *Yeab.*
LRH: Now have him throw it out the window.
PC: *Okay.*
LRH: Create a new eye for the socket that's empty in your body.
PC: *Okay.*
LRH: Now, have him reach over and pull that eye out complete with the optic nerve.
PC: *Mm-hm.*
LRH: All right, have him take the—one end of the optic nerve and the eyeball in the other end and have him stretch it out *real* tight and

PC: *Sí.*
LRH: Bien. Ahora haz que él... haz que tú se lo devuelvas.
PC: *Uh-hub.*
LRH: Haz que te lo entregue.
PC: *De acuerdo.*
LRH: Ahora haz que lo recupere de nuevo.
PC: *Mm-hm.*
LRH: Toma algo de papel de lija...
PC: *Mm-hm.*
LRH: ...y púlelo muy bien con papel de lija. ¿Lo tienes?
PC: *Sí.*
LRH: Ahora haz que lo tire por la ventana.
PC: *De acuerdo.*
LRH: Crea un ojo nuevo para la cuenca que está vacía en tu cuerpo.
PC: *De acuerdo.*
LRH: Ahora, haz que él estire la mano y arranque ese ojo, con nervio óptico y todo.
PC: *Mm-hm.*
LRH: De acuerdo, haz que agarre... un extremo del nervio óptico y el ojo en otro extremo y haz que lo estire hasta que esté

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

play a tune on it. Got it?

PC: *Yeab.*

LRH: All right, now have him snap the optic nerve in such a way just several times so it snaps back against the eye real good.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Now, have him set the eye down on the table and put a very thick lens in front of it.

PC: *Yeab.*

LRH: Got it?

PC: *Uh-huh.*

LRH: Now have him make the lens up into powdered glass and shove the eye through the powdered glass.

PC: *Mm-hm.*

LRH: You got that?

PC: *Yeab.*

LRH: Sweep the whole thing off into a wastebasket.

PC: *Yeab.*

LRH: Throw it and your pop out the window.

PC: *Yeab.*

LRH: Throw your body out the window.

realmente tenso y que toque una melodía en él. ¿Lo tienes?

PC: *Sí.*

LRH: De acuerdo, ahora haz que tire del nervio óptico varias veces de tal modo, que salte de vuelta contra el ojo pero con fuerza.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Ahora, haz que ponga el ojo en la mesa y que ponga una lente muy gruesa frente a él.

PC: *Sí.*

LRH: ¿Lo tienes?

PC: *Uh-huh.*

LRH: Ahora haz que convierta la lente en polvo de cristal y que empuje el ojo por el polvo de cristal.

PC: *Mm-hm.*

LRH: ¿Tienes eso?

PC: *Sí.*

LRH: Échalo todo a una papelera.

PC: *Sí.*

LRH: Tíralo, y a tu papi por la ventana.

PC: *Sí.*

LRH: Tira tu cuerpo por la ventana.

- 14 PC: *Okay.*
 LRH: Mock up a new body for you and a new body for Pop. Got that?
- PC: *Mm-hm.*
 LRH: All right. Get your body reaching up and taking Papa's—both Papa's eyes out of their sockets. Can you do that? Little bit tough?
- PC: *Mm-hm.*
 LRH: All right, have him—pull off his glasses first.
- PC: *That helps.*
 LRH: Pull off his glasses. Now throw them down on the floor and smash them.
- PC: *Yup!*
 LRH: Now reach in and pull his eyeballs out. Now you can get them?
- PC: *Mm-hm.*
 LRH: Got them?
 PC: *Yeab.*
 LRH: All right. Put one under the heel of each foot of your body.
 PC: *Yeab.*
- PC: *De acuerdo.*
 LRH: Haz un mock-up de un cuerpo nuevo para ti y un nuevo cuerpo para papi. ¿Lo tienes?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: De acuerdo. Haz que tu cuerpo extienda su mano y le saque los ojos a papá, ambos ojos de papá, fuera de sus cuencas. ¿Puedes hacer eso? ¿Un poquito duro?
- PC: *Mm-hm.*
 LRH: De acuerdo, haz que primero se quite las gafas.
 PC: *Eso ayuda.*
 LRH: Quítale las gafas. Ahora tíralas al suelo y aplástalas.
- PC: *¡Sí!*
 LRH: Ahora extiende la mano y arráncale los ojos. ¿Puedes tenerlos ahora?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: ¿Los tienes?
 PC: *Sí.*
 LRH: De acuerdo. Pon uno bajo el talón de cada pie de tu cuerpo.
 PC: *Sí.*

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

LRH: Now step. And have them look reproachfully at you as you step on them. You got that?

PC: *Uh-huh.*

LRH: You got that?

PC: *Yeab.*

LRH: All right. Take those two shattered eyes apart ...

PC: *Mm-hm.*

LRH: ... dust them off real good ...

PC: *Mm-hm.*

LRH: ... and put them back in your pop's face in that condition. Now saw the back of his head off and adjust the optic nerves back there so he can see real good.

PC: *Okay.*

LRH: Got that?

PC: *Yeab.*

LRH: All right. Now, let's put the back of his head back on.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Take a sledgehammer ...

PC: *Mm-hm.*

LRH: Ahora pisa. Y haz que te miren con reproche cuando los pisas. ¿Tienes eso?

PC: *Uh-huh.*

LRH: ¿Tienes eso?

PC: *Sí.*

LRH: De acuerdo. Pon a un lado esos dos ojos machacados...

PC: *Mm-hm.*

LRH: quítales el polvo muy, muy bien...

PC: *Mm-hm.*

LRH: y ponlos de vuelta en la cara de tu papi en esas condiciones. Ahora abre con una sierra la parte trasera de su cabeza y ajusta allí los nervios ópticos como antes, de modo que pueda ver realmente bien.

PC: *De acuerdo.*

LRH: ¿Lo tienes?

PC: *Sí.*

LRH: De acuerdo. Ahora, pongamos de nuevo en su sitio la parte trasera de su cabeza.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Toma un mazo...

PC: *Mm-hm.*

LRH: ... and knock his whole head off.
 PC: *Okay.*
 LRH: Okay, now hold the head very comfortably in one place, one place, and pull the eyeballs out again.
 PC: *Okay.*
 LRH: Got it?
 PC: *Yeab.*
 LRH: Throw them out the window.
 PC: *Okay.*
 LRH: Dust his head off and put it back on him again.
 PC: *Okay.*
 LRH: Put him in a bed.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Have him be very sick.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Give him a couple of glass eyes.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Have him die.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Put him in a dogcart and take him off to the funeral.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Get nice, muddy ground—very muddy—no coffin. Drop the

LRH: y arráncale toda la cabeza de un golpe.
 PC: *De acuerdo.*
 LRH: De acuerdo, ahora mantén la cabeza en un sitio muy cómodamente, en un sitio, y arráncale de nuevo los ojos.
 PC: *De acuerdo.*
 LRH: ¿Lo tienes?
 PC: *Sí.*
 LRH: Tíralos por la ventana.
 PC: *De acuerdo.*
 LRH: Quita el polvo de su cabeza y vuelve a ponérsela.
 PC: *De acuerdo.*
 LRH: Acuéstalo en una cama.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Haz que esté muy enfermo.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Dale un par de ojos de cristal.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Haz que muera.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Ponlo en una carreta tirada por perros y llévalo al funeral.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Consigue un terreno agradable, lodoso —muy lodoso—, sin

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

	body in.		ataúd. Deja caer el cuerpo dentro.
PC:	<i>Yep.</i>	PC:	<i>Sí.</i>
LRH:	Drop mud in its face.	LRH:	Deja caer barro en su cara.
PC:	<i>Okay.</i>	PC:	<i>De acuerdo.</i>
LRH:	Shovel some more mud on it.	LRH:	Échale encima algo más de barro a paletadas.
PC:	<i>Mm-hm.</i>	PC:	<i>Mm-hm.</i>
LRH:	Now dig him up again. Got it?	LRH:	Ahora desentiérralo de nuevo. ¿Lo tienes?
PC:	<i>Yeah.</i>	PC:	<i>Sí.</i>
LRH:	Drive a spike in each eye and put him back in the grave. Got that?	LRH:	Clava un clavo en cada ojo y ponlo de nuevo en la tumba. ¿Lo tienes?
PC:	<i>Yep.</i>	PC:	<i>Sí.</i>
LRH:	Good. Easy. Now just mound the grave all up real good.	LRH:	Bien. Fácil. Ahora amontona muy bien la tierra sobre la tumba
PC:	<i>Mm-hm.</i>	PC:	<i>Mm-hm.</i>
LRH:	All right, mock up another body for Pop.	LRH:	Muy bien, haz mock-up de otro cuerpo para papi. 15
PC:	<i>Okay.</i>	PC:	<i>De acuerdo.</i>
LRH:	You feeling better?	LRH:	¿Te sientes mejor?
PC:	<i>Mm-hm.</i>	PC:	<i>Mm-hm.</i>
LRH:	Okay. Take a fountain pen, fill it full of vitriol and squirt him in the eyes. Have him look at you reproachfully.	LRH:	De acuerdo. Toma una pluma fuente, llénala de vitriolo y échale un chorro en los ojos. Haz que te mire con reproche.
PC:	<i>Mm-hm.</i>	PC:	<i>Mm-hm.</i>

- LRH: Have him pick up the fountain pen and squirt it in your eyes.
PC: *Okay.*
LRH: Okay. Issue new eyeballs all around. You got it?
- PC: *Yeab.*
LRH: Okay. Now, get your body to take a hammer and go round the back of his head and start hitting him on the back of the head. And every time you hit him watch his eyes pop out about two inches in front of his face and snap back in again.
- PC: *Okay.*
LRH: Get them snapping.
- PC: *Yeab.*
LRH: Now get the sound of their snapping.
- PC: *Oob.*
LRH: Now put the emotion of cautiousness in their snapping. Have them snapping cautiously. Got it?
- PC: *Mm-hm.*
LRH: Have them snapping angrily.
- LRH: Haz que tome la pluma fuente y rocíe tus ojos con ella.
PC: *De acuerdo.*
LRH: De acuerdo. Pon en circulación ojos nuevos por todas partes. ¿Lo tienes?
PC: *Sí.*
LRH: De acuerdo. Ahora, haz que tu cuerpo tome un martillo y vaya por detrás de su cabeza y empiece a golpearlo en la parte de atrás de la cabeza. Y cada vez que lo golpees, mira sus ojos saltar unos cinco centímetros por delante de su cara y rebotar hacia atrás con un chasquido.
PC: *De acuerdo.*
LRH: Haz que den chasquidos al entrar.
PC: *Sí.*
LRH: Ahora ten el sonido de sus chasquidos.
PC: *Oob.*
LRH: Ahora pon la emoción de cautela en sus chasquidos. Haz que chasqueen cautelosamente. ¿Lo tienes?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Haz que chasqueen con furia.

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

PC: *Mm-hm.*
 LRH: Now have them snapping sadly.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: And now have him—have them snapping sort of lasciviously.
 PC: *Sort of what?*
 LRH: Oh sexy, very sexy. Hootch dance sort of thing. Huh?
 PC: *Hmm.*
 LRH: Hm?
 PC: *That's a little bit difficult.*
 LRH: Little bit difficult, yes, but it's—anything can happen in one's universe. Got them doing it?
 PC: *Yeab.*
 LRH: All right. Now, reach up after they've done all that and pull them both out and extend the nerve way out and tie a knot in it.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Got that?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Now, just keep pulling on the nerve so it just keeps coming out.
 PC: *Yeab.*

PC: *Mm-hm.*
 LRH: Ahora haz que chasqueen con tristeza.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Y ahora haz que chasqueen con cierta lascivia.
 PC: *¿Cierta qué?*
 LRH: Ah, sexy, muy sexy. Algo como la danza de vientre. ¿Eh?
 PC: *Hmm.*
 LRH: ¿Eh?
 PC: *Eso es un poquito difícil.*
 LRH: Un poquito difícil, sí, pero es... en el universo de uno mismo puede pasar cualquier cosa. ¿Los tienes haciendo eso?
 PC: *Sí.*
 LRH: De acuerdo. Ahora, extiende la mano después de que hayan hecho todo eso y arráncalos ambos y extiende el nervio muy hacia fuera y haz un nudo en él.
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: ¿Lo tienes?
 PC: *Mm-hm.*
 LRH: Ahora, simplemente sigue tirando del nervio, de modo que siga saliendo sin más.
 PC: *Sí.*

LRH: Take a big pair of scissors and cut it off.

PC: *Uh-huh.*

LRH: Turn your pop's body upside down and put him out on the street.

PC: *Yeab.*

LRH: Now, out on the street, feed him underneath a steamroller.

PC: *Yeab.*

LRH: Now pick up the flattened remains and turn them over and run a steamroller back over them again.

PC: *Yeab.*

LRH: Have your father look at you reproachfully.

PC: *Without the eyeballs?*

LRH: Without any eyeballs. Got that?

PC: *Yeab.*

LRH: All right, pour gasoline on him and burn him up.

PC: *Okay.*

LRH: Now mock up your father's body alongside of your body right here.

PC: *Yeab.*

16 LRH: Got the two of them all mocked up there?

LRH: Toma unas tijeras grandes y córtalo.

PC: *Uh-huh.*

LRH: Dale la vuelta al cuerpo de tu papi y ponlo en la calle.

PC: *Sí.*

LRH: Ahora, fuera en la calle, haz que le pase encima una aplanadora.

PC: *Sí.*

LRH: Ahora junta los restos aplanados y dales la vuelta y vuelve a pasarles una aplanadora por encima.

PC: *Sí.*

LRH: Haz que tu padre te mire con reproche.

PC: *¿Sin los ojos?*

LRH: Sin ojos. ¿Lo tienes?

PC: *Sí.*

LRH: De acuerdo, viértele gasolina encima y quémalo.

PC: *De acuerdo.*

LRH: Ahora haz un mock-up del cuerpo de tu padre junto a tu cuerpo aquí mismo.

PC: *Sí.*

LRH: ¿Tienes el mock-up de ambos ahí?

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

PC: *Yeab.*
LRH: Make them both grow very old.

PC: *Hmm.*
LRH: What's the matter? Can you make your father grow old?

PC: *Mm-hm.*
LRH: Little bit difficult?
PC: *Mm-hm.*
LRH: Oh, just put a cane in his hand.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Put—put a little white beard on him.

PC: *Oh, no.*
LRH: Well, have his hair get gray. Put powder in his hair.

PC: *What's left of it.*
LRH: What's left of it. Okay, have the rest of it come out.

PC: *That's easier.*
LRH: That's easier?
PC: *Mm.*
LRH: Now have his face get *very* wrinkled.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Have him get *very* bent.

PC: *Sí.*
LRH: Haz que ambos envejezcan mucho.

PC: *Hmm.*
LRH: ¿Qué ocurre? ¿Puedes hacer que tu padre envejezca?

PC: *Mm-hm.*
LRH: ¿Un poquito difícil?

PC: *Mm-hm.*
LRH: Oh, simplemente ponle un bastón en la mano.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Ponle una pequeña barba blanca.

PC: *Ah, no.*
LRH: Bueno, haz que su pelo se vuelva gris. Pon polvo en su pelo.

PC: *Lo que queda de él.*
LRH: Lo que queda de él. De acuerdo, haz que el resto se caiga.

PC: *Eso es más fácil.*
LRH: ¿Es eso más fácil?

PC: *Mm.*
LRH: Ahora haz que su cara se arrugue *mucho*.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Haz que se encorve *mucho*.

PC: *Mmm.*
LRH: He used to say, by the way, "You're making an old man out of me?"

PC: *Mm-hm.*
LRH: Okay, now have him get very bent.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Now have him sort of fall into himself and turn to dust.

PC: *Uh-huh.*
LRH: All right. Now have *your* body get old and all its hair come out and get very bent and turn into dust.

PC: *Mm.*
LRH: Tell me when you got two piles of dust. Can you do that easily?

PC: *Yeab, uh-huh.*
LRH: You got two piles of dust?

PC: *Yeab.*
LRH: All right, scramble them all up.
PC: *Okay.*
LRH: Got them all scrambled up?

PC: *Yeab.*

PC: *Mmm.*
LRH: Por cierto, ¿solía decir: "Me estás convirtiendo en un anciano"?

PC: *Mm-hm.*
LRH: De acuerdo, ahora haz que se encorve mucho.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Ahora haz que en cierto modo se colapse y se convierta en polvo.

PC: *Uh-huh.*
LRH: Muy bien. Ahora haz que *tu* cuerpo envejezca y que se caiga todo tu pelo, y encórvate mucho y conviértete en polvo.

PC: *Mm.*
LRH: Dime cuando tengas dos montones de polvo. ¿Puedes hacer eso fácilmente?

PC: *Sí, uh-huh.*
LRH: ¿Tienes dos montones de polvo?

PC: *Sí.*
LRH: Muy bien, revuélvelos a fondo.
PC: *De acuerdo.*
LRH: ¿Los tienes completamente revueltos?

PC: *Sí.*

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

LRH: All right. Out of the dust make your papa's body and your body.

PC: *Mm-hm.*

LRH: All right. Now have your papa's body get younger and younger and younger and younger ...

PC: *Mm-hm.*

LRH: ... till he's a little baby.

PC: *Yeab.*

LRH: You make it?

PC: *Mm-hm.*

LRH: All right. Have him get younger and younger and younger until he's a sperm. Make it?

PC: *Mm-hm.*

LRH: All right, have the sperm vanish.

PC: *Gone.*

LRH: Good. All right, now create your father as an old, old man again ...

PC: *Okay.*

LRH: ... and have him take your body, now, and bash its face in.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Now have him get bottles marked "fever" and "chills" and

LRH: Muy bien. Con el polvo, haz el cuerpo de tu papi y tu cuerpo.

PC: *Mm-hm.*

LRH: De acuerdo. Ahora haz que el cuerpo de tu papi rejuvenezca más, más, más y más...

PC: *Mm-hm.*

LRH: hasta que sea un bebito.

PC: *Sí.*

LRH: ¿Lo haces?

PC: *Mm-hm.*

LRH: De acuerdo. Haz que rejuvenezca más, más y más hasta que sea un espermatozoide. ¿Hecho?

PC: *Mm-hm.*

LRH: De acuerdo, haz que el espermatozoide se desvanezca.

PC: *Se fue.*

LRH: Bien. De acuerdo, ahora crea a tu padre como un hombre viejo, viejo otra vez...

PC: *De acuerdo.*

LRH: Y haz que ahora tome tu cuerpo, y rómpele la cara.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Ahora haz que tenga botellas etiquetadas "fiebre" y

empty them over your body.

PC: *And do what?*

LRH: Empty them over your body.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Have him put you to bed.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Very ill. Be very sympathetic to you.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Get up out of the sickbed—
have your body get up out of
the sickbed and throw him out
the window now.

PC: *Okay.*

LRH: All right. Now, take his—all of
his effects, and everything that
ever belonged to him ...

PC: *Mm-hm.*

LRH: ... including his glasses ...

PC: *Mm-hm.*

LRH: ... and open the front door
open and throw them all out on
the street.

PC: *Mm-hm.*

LRH: All right, now scrape them all
together and make a bonfire
out of them.

“escalofríos” y vacíalas sobre tu
cuerpo.

PC: *¿Y que haga qué?*

LRH: Vacíalas sobre tu cuerpo.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Haz que te acueste en la cama.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Muy enferma. Que sea muy
compasivo contigo.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Levántate del lecho de
enfermo, haz que tu cuerpo se
levante del lecho de enfermo, y
ahora tíralo por la ventana.

PC: *De acuerdo.*

LRH: De acuerdo. Ahora, toma todas
sus pertenencias, y cualquier
cosa que le perteneciera alguna
vez...

PC: *Mm-hm.*

LRH: incluidas sus gafas...

PC: *Mm-hm.*

LRH: y abre la puerta de la calle y
tíralo todo a la calle.

PC: *Mm-hm.*

LRH: De acuerdo, ahora recógelo
todo y haz una fogata con ello.

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

PC: *Mm-hm.*
LRH: Okay. Now throw your body on the bonfire.
PC: *Yeab.*
LRH: You got it?
PC: *Yeab.*
LRH: Okay, now mock up your body just the way it ought to be.

PC: *Mm-hm.*
LRH: Mock up your body the way it *really* ought to be, the way you'd *really* make a body if you'd had your choice.

PC: *Mmm.*
LRH: Did you?
PC: *Mmm. Not yet.*
LRH: Well, just mock up a body. Do as good as you can on it.

PC: *Mm-hm.*
LRH: All right. Destroy that body and make another one, better.

PC: *Okay.*
LRH: Destroy that one, make a better one.

PC: *Mm-hm.*

PC: *Mm-hm.*
LRH: De acuerdo. Ahora arroja tu cuerpo a la fogata.
PC: *Sí.*
LRH: ¿Lo tienes?
PC: *Sí.*
LRH: De acuerdo, ahora haz un mock-up de tu cuerpo exactamente del modo que debería ser. 17

PC: *Mm-hm.*
LRH: Haz mock-up de tu cuerpo del modo en que realmente debería ser, del modo en que harías realmente un cuerpo si hubieras tenido elección.

PC: *Mmm.*
LRH: ¿Lo hiciste?
PC: *Mmm. Todavía no.*
LRH: Bueno, haz simplemente mock-up de un cuerpo. Haz lo mejor que puedas con él.

PC: *Mm-hm.*
LRH: De acuerdo. Destruye ese cuerpo y haz otro, mejor.

PC: *De acuerdo.*
LRH: Destruye ese, haz uno mejor.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Now, is this new one just
achingly aesthetic, just
wonderfully aesthetic? Huh?

PC: *It's getting there.*

LRH: It's getting there. All right.
Improve it just enough to make
it just wonderfully aesthetic so
that you can get the sensation
of beauty coming off of it.

PC: *Mm-hm.*

LRH: Is it wearing glasses?

PC: *No.*

LRH: Okay. Now is it very, very
beautiful? Hm?

PC: *Mm-hm.*

LRH: Very beautiful?

PC: *Mm-hm.*

LRH: Good, throw it out in the street.
You got it?

PC: *Yeah.*

LRH: That was hard to do, wasn't it?
Make a better one. Make a
better one.

PC: *Mm-hm.*

LRH: You got that better one?

PC: *Mm-hm.*

LRH: Ahora, ¿es este nuevo
simplemente estético a más no
poder, simple y
maravillosamente estético?
¿Eh?

PC: *Ahí vamos.*

LRH: Ahí vamos. Muy bien. Mejóralo
justo lo suficiente para volverlo
maravillosamente estético, de
modo que puedas captar la
sensación de belleza emanando
de él.

PC: *Mm-hm.*

LRH: ¿Lleva gafas?

PC: *No.*

LRH: De acuerdo. ¿Es ahora muy,
muy hermoso? ¿Eh?

PC: *Mm-hm.*

LRH: ¿Muy hermoso?

PC: *Mm-hm.*

LRH: Bien, tíralo a la calle. ¿Lo
tienes?

PC: *Sí.*

LRH: Eso fue difícil de hacer,
¿verdad? Haz uno mejor. Haz
uno mejor.

PC: *Mm-hm.*

LRH: ¿Tienes ese mejor?

PC: *Mm-hm.*

PROCESAMIENTO CREATIVO: DEMO DE AUDITACIÓN CON E-METRO

- LRH: Now make it really perfect so that nobody could do any better.
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: You got it there?
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: Now make a postulate you can do better than that and throw that body away.
- PC: *Okay.*
- LRH: All right. End of session. How do you feel?
- PC: *Fine.*
- LRH: Good, good. You look good.
- LRH: Ahora hazlo realmente perfecto, de modo que nadie pueda hacer nada mejor.
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: ¿Lo tienes ahí?
- PC: *Mm-hm.*
- LRH: Ahora haz un postulado de que puedes hacerlo mejor que eso y tira ese cuerpo.
- PC: *De acuerdo.*
- LRH: Muy bien. Fin de la sesión. ¿Cómo te sientes?
- PC: *Estupendamente.*
- LRH: Bien, bien. Te ves bien.

Si te fijas en esta demostración, todo lo que hice fue un assessment, simplemente hice el assessment un poco más agradable dándole a ella algo de procesamiento creativo de principio a fin. En realidad no hice referencia al Procedimiento Operativo Estándar theta clear hasta que tuve un poco menos de reacción del banco... simplemente un poco menos de reacción de la que estaba teniendo. La razón por la que lo hice es muy clara: de modo que la primera vez que le dijera "Ponte unos treinta centímetros detrás de tu cabeza", el fracaso, si hubiera un fracaso, no afectaría mucho al preclear. No haría un postulado en ese momento de "No puedo hacerlo".

Así que tomé un assessment, es un assessment de rutina, y simplemente le di un poco de procesamiento a la par del assessment, en particular en los puntos importantes y contra... simplemente le quité algo de fuerza al somático crónico obvio; o sea las gafas, sin más: simplemente se le quitó fuerza a eso. Y eso es todo. Pero creo que su auditor sabe qué está intentando hacer.

Tenemos aquí en la dinámica 8, aquí en la parte inferior, lo que podría llamarse **18** uno muy, muy interesante, uno sobre la 8: destruir. Por supuesto, ella destruiría a Dios.

Lo mismo haría cualquiera cuando subiera un poquito por la Escala Tonal; porque se detiene y piensa por un momento: lo que pasó por Dios para el universo MEST no es el Dios más divino que existe ni de broma. Y quien hizo este universo MEST, este universo MEST, quien hizo esta cosa era un usurpador del universo propio de uno mismo. Al individuo se le ha convencido de esto y se le ha arrebatado su capacidad de hacer un universo o incluso manejar este.

Ahora bien, es una *reacción muy saludable* por parte de un preclear. ¿Matar a Dios? ¡Sss!p! ¡Déjame a mí! ¡Tsk-tsk-tsk! Esto les dice algo al respecto. Bien.

Así que tenemos aquí una lista de material. Observaste que nos libramos de esto en el proceso del procesamiento creativo. Ni siquiera lo observaste en marcha. Es porque estábamos procesando las gafas y también estábamos estableciendo la relación entre un niño y un progenitor. Eso se aplicaría a una vida anterior tanto como a esta vida, y ni siquiera me molesté en preguntar. Posiblemente, podría ser o no que las gafas sean una continuidad de vida en el padre de esta vida.

Este problema que estaba procesando aquí es que estaba procesando la relación entre un niño y un progenitor, porque manifestó un "theta bop", y la única cosa en que tuvimos respuesta sobre el asunto fue en "niño". Finalmente, tuvimos "niño". ¿Ves?, y luego seguimos aquí con el asunto. Ahora, en lo que respecta al pc, y cualquier cosa realmente concerniente a este pc, este ítem de aquí es bastante fácil de resolver. Se hace mediante procesamiento creativo; es muy fácil de resolver. Pero eso sería la siguiente cosa que hicieras con este preclear.

Y la siguiente cosa que harías después de tener resuelto algo como esto, simplemente te meterías en procedimiento estándar y la encontrarías en algún lugar en ese nivel y actuarías en consecuencia. Pero habías hecho una cuidadosa combinación de assessment-procesamiento que le había quitado algo de fuerza al caso.

Está muy bien que entres sin más ni más en un caso y de pronto uses simplemente Procedimiento Operativo Estándar. Pero si arreglas el caso un poquito y te tomas un poco de tiempo con él y eres simplemente un poquito cuidadoso acerca del asunto,

cuando dices: “Ponte un metro detrás de tu cabeza”, la persona (*¡clap!*) dice: “De acuerdo, ¿ahora qué quieres?”

Ahora trabajaría con el concepto “tiempo” con este pc, algo de procesamiento creativo sobre el tiempo, y luego me iría simple y directamente a Procedimiento Operativo Estándar.

Todo el fracaso que podría haber ahí en relación con hacer un buen trabajo de exteriorización, de salir de sí misma –lo mejor–, la única cosa que lo impediría si algo lo hiciera, sería ese concepto acerca del tiempo. Así que más me vale manejarlo: simplemente un pequeño mock-up. Además estaba atorada en un cuerpo anterior; vimos al theta bop desaparecer: Entonces, para nuestros fines, se resolvió por sí mismo. Esto es habitual.

Ahora bien, esos mock-ups podían haberte sonado un poco descabellados. Quiero que te fijes en una cosa sobre esos mock-ups, que es que en la mayoría de los casos no me fui tan lejos; simplemente estaba juzgando dónde podría aterrizar el preclear en estas cosas, y me metí allí muy rápidamente para evitar que el preclear tuviera un fracaso en cualquier mock-up. Sin embargo había un montón de circunstancias de “no poder” en ello. Y cada vez que simplemente lo redujimos un poquito, ella podía hacerlo y luego un poco más, un poco más, un poco más, tirarlo por la ventana: *¡bam!*

Pero observa que recorrer esa escala de gradiente no nos llevó una eternidad. Fue muy rápido. Le dimos toda la potencia que aceptaría. Esto es un ejemplo de procesamiento creativo.

¿Qué tienes que saber para hacer un buen trabajo de procesamiento creativo? ¿Qué tienes que saber? Esto es lo que estamos empeñados en aprender aquí durante estas tres semanas. Y hoy te he dado este ejemplo para mostrarte, por pobremente que haya dado esta sesión, o a lo que llevó o no llevó, simplemente para darte una muestra de lo que un auditor está haciendo estos días. Porque el procesamiento creativo avanza a partir de ahí.

No manejas engramas; no recorres engramas. Tienes que saberlo todo acerca de los engramas y no recorres ninguno de ellos. Si puedes evitarlo, no recorres ningún candado; no recorres ningún risco; no recorres ningún flujo. Pero tienes que saberlo todo acerca de ellos para que puedas hacer mock-up de una similitud para darle al preclear que

recorrer. No tienes que recorrer un solo incidente de la línea completa, pero tienes que conocer cada uno de esos incidentes electrónicos. ¿Por qué? Para que puedas darles el objeto geométrico que manejar que constituye el pilar del incidente electrónico.

19 De repente le ofreces al preclear una caja negra... en este caso no funcionó porque no son gafas de Facsímil Uno. Pero generalmente puedes distinguir las gafas del Facsímil Uno. Le das a este preclear una caja negra; de pronto dice: "¡Oh, Dios mío! ¡Mis ojos están cegados!".

Dices: "Sólo te di una caja negra, quiero decir..." Es así de simple.

Tratas de no sacar dinamita. Tienes que saber todo lo que hay que saber acerca de fenómenos en la línea y lo que hay ahí porque te estás aproximando a ella con mock-ups. Y le estás pidiendo al preclear que haga lo que es bueno y lo que es placentero en la existencia. La cualidad reestimulativa de esta auditación es prácticamente cero. No lo parece, y no te lo parecerá al principio, pero tienes este factor: Unos diez minutos de procesamiento creativo valen por horas, horas y horas de recorrer el incidente real.

Las razones para eso son muy sencillas y no considerarías que fueran tales, pero esas son las razones. Y esta es la cosa más rápida que conoces.

Con procesamiento creativo puedes desactivar la artritis, la bursitis, la republicanitis, cualquier cosa de un caso. Desactivarla con bastante rapidez. Sabes que es difícil quitarle las gafas a los pcs. Puedes quitarlas con procesamiento creativo. Puedes quitarlas de verdad.

Simplemente empiezas a trabajar en torno a ello, haces que pula ojos, etc. El hecho de que esas gafas no se quiten en este mismo instante, me dice algo: Hay alguien más llevando gafas. Hay alguien más en la línea temporal llevando gafas. Ella está meneando la cabeza ahora mismo. No me habló de esa persona hasta que estuvo a salvo en su asiento.

De acuerdo. Esto es una muestra de este procesamiento. Es una muestra de este tipo de assessment.

Y quiero agradecerles muchísimo su atención esta tarde, los veré mañana a las dos en punto.