NOTIZEN VON DEN VORTRÄGEN

NOTES ON THE LECTURES

VON L. RON HUBBARD

Buch
Notizen von den Vorträgen
(Notes on the Lectures)
von L. Ron Hubbard

Dieses Buch wurde zusammengestellt in 1950 durch die Mannschaft der Hubbard Dianetik Forschungsstiftung von Kalifornien von Vorträgen und Notizen von L. Ron Hubbard.

Los Angeles Vortragsserie: 20.11.1950 bis 01.12.1950
Oakland Vortragsserie: 26.09.1950 bis 29.09.1950

DENKEN, LEBEN UND DAS MATERIELLE UNIVERSUM

Durch die ganze Menschheitsgeschichte in verschiedenen Kulturen – der Babylonier, der Hindus, der alten Griechen z.B. – wurde viel über das Denken gelernt und formuliert. Setzen Sie einige dieser Dinge auf eine neue Art zusammen, und sie haben Dianetik.

In der unmittelbaren Vergangenheit haben Forscher versucht, Denken in Begriffen des Organismus, welcher denkt, zu erklären, und den Lebensorganismus in Begriffen des physikalischen Universums zu erklären. Sie hatten keinen Erfolg darin, Leben in diesen Begriffen zu erklären. Die Erschaffung des Lebens ist offensichtlich das Einwirken des Universums des Denkens auf das materielle Universum. Denken hat als eines seiner Zeile die Eroberung des materiellen Universums, und diese Eroberung produziert Leben.

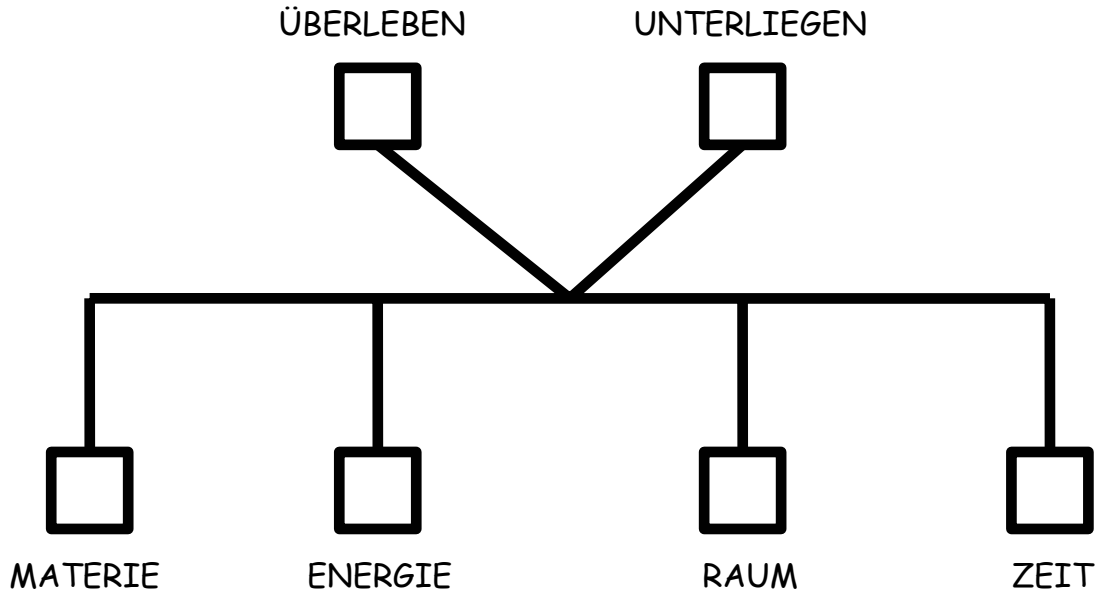
MATERIELLES UNIVERSUM (MEST) – UNIVERSUM DES DENKENS (THETA)

Wenn wir das Regelprinzip des Universums prüfen, finden wir, dass es eine Dualität ist, welches – wie die Engel – zwei Gesichter hat – Überlegen und Unterliegen.

Die vier Manifestationen des materiellen Universums können Materie, Energie Raum und Zeit genannt werde oder, wie wir sie abkürzen: MEST.

Das Universum des Denkens scheint Gesetzen zu folgen, die denen von MEST ähnlich sind, aber nicht gleich. Man kann sagen, dass es Gedankenmaterie (oder Ideen), Gedankenenergie, Gedankenraum und Gedankenzeit gibt (Gedankenzeit ganz unähnlich MEST-Zeit) verändert sich mit der Menge, die erreicht worden ist. Auf dieses Universum des Denkens beziehen wir uns als Theta.

ÜBERLEBEN - UNTERLIEGEN – ein beständiger Irrtum wurde gemacht, indem man versucht hat, einen primären unbeweglichen Beweger zu finden. Ein Datum für sich ist bedeutungslos. Es kann nur durch Vergleich mit einem anderen Datum von vergleichbarer Grössenordnung bewertet werden. In der Minute, in der Sie zustimmen, dass Gott existiert, wird es nötig, den Teufel zu erfinden.



Denken ist eine Art von Energie, aber es kann Dinge bewerkstelligen, die MEST nicht kann. Was tut Denken? Denken nimmt nicht notwendigerweise das gleiche Universum ein wie MEST, sondern ein neues, unerforschtes Universum. Es mag nicht alles sein, was Denken bewirkt, aber ein Teil des Denkens kontrolliert das Universum des MEST. DENKEN plus MEST gleich LEBEN. TOD gleich LEBEN gleich DENKEN gleich MEST.

WAS IST EIN ENGRAMM? Es ist MEST, das zurückschlägt, oder eine Turbulenz, ein Aufruhr, eine Verwirrung – Denken hat im Augenblick versagt.

Wenn Denken MEST kontrolliert, überlebt Denken. Aber wenn MEST Denken kontrolliert, überlebt MEST. Es gibt einen Wettbewerb zwischen den beiden. Zum Beispiel, wenn Sie ins Meer hinausgespült werden durch eine Strömung, hat Energie die Kontrolle. Wenn Sie Ihren Wagenschlüssel verlieren, hat Raum ihn gestohlen. Wenn Sie zu spät zu einer Verabredung kommen, hat Zeit Sie besiegt. In jedem Fall hat MEST gewonnen.

Die unaberrierte und kreative Person ist der Spitzenstufe von Theta nah. Aber man könnte in Begriffen von MEST ebenfalls kreativ sein. Zum Beispiel benutzt ein Maurer Energie und Materie. Denkenergie und Denkmaterie folgen nicht den MEST-Gesetzen.

Ein Mensch hängt für sein Überleben von dem Erkennen seiner Brüderschaft mit dem Theta-Universum ab.

Das Leben ist dem Leben wert, weil Materie bereits in brauchbare Formen umgewandelt ist. MEST wird durch niedrigere Lebensformen erobert für das Überleben von höheren Lebensformen.

Denken nimmt ein kleines Stück von MEST und produziert eine Zelle, dann nimmt es die Zelle, um mehr MEST zu erobern, indem es vielleicht eine Flechte produziert usw. durch höhere Lebensformen zum Menschen, und jede dieser Formen kann manche von jenen darunter benutzen in ihrer Eroberung des MEST.

Vernunft kann nicht durch Kraft geschaffen oder kontrolliert werden. Die Gesellschaft existiert aufgrund überzeugender Vernunft – oder einer Übereinstimmung zwischen vernünftigen Wesen. Kraft gehört zu MEST, nicht zu Theta. Jeder Zustand,

der Kraft benutzt, ist zum Scheitern verurteilt.

Wie beginnt Aberration? Aberration stammt von einer Kollision zwischen MEST und Theta. Dies ist ein Engramm, ein Gebiet von Turbulenz. In der Dianetik versuchen wir, Gebiete von Turbulenzen zu glätten.

In Gebieten von Turbulenz werden die beiden Arten von Zeit durcheinandergebracht. Theta-Zeit ist nur jetzt, aber einige davon wird in MEST-Zeit in einem Engramm zurückgelassen. Fahren Sie fort, Stücke der Jetztzeit abzuschälen, und lassen Sie sie in der Vergangenheit und schliesslich wird dabei Tod herauskommen. Je mehr Theta wir wiedergewinnen, desto mehr leben wir.

AUFBAU UND ZERSTÖRUNG
ÜBERLEBEN – UNTERLIEGEN

Man kann in MEST nicht etwas schaffen, ohne etwas anderes zu zerstören. Einige Leute leugnen dies, aber sie verwechseln MEST und Theta. Wir würden des Todes sterben, wenn wir nicht niedrigeres Leben zerstören würden. Aber man zerstört nicht Menschen – das funktioniert nicht, das ist eine schlechte Berechnung.

Der Mensch ist technisch an dem Punkt, wo er an die Menschheit als ganzes denken kann. Bis jetzt haben wir jede andere Rasse als MEST angesehen. Der Mensch wird wiederum ein vernünftiges Wesen. Die Geschichte erzählt uns unglücklicherweise über Turbulenz und Heftigkeit, über Gruppen-Engramme.

Wir haben MEST in seinen eigenen Begriffen anzugreifen. Wir benutzen Denken, um den Gebrauch von MEST für unsere eigenen Zwecke, das Überleben, zu erreichen.

Theta schafft für sich selbst seine eigene zukünftige Realität.

Denken gibt uns die nächste Realität. Realität ist der Entwurf dessen, was der Mensch mit MEST tun will. Wenn wir diesem Entwurf zustimmen, wird er Realität. Wenn wir nicht zustimmen, wird Realität vermindert und zerstört.

Wir können MEST – so lange wir Übereinstimmung haben – erobern.

Kommunikation mit der ganzen Menschheit ist niemals zuvor erreicht worden.

Deshalb ist Übereinstimmung niemals zuvor möglich gewesen.

DES SPEKTRUM DER LOGIK

Primitive Logik war einwertig. Von allem wurde angenommen, dass es ein Produkt göttlichen Willens sei, und es gab keine Verpflichtung, die Richtigkeit oder Falschheit von etwas zu bestimmen. Die meiste Logik lief auf ein blosses Anerkennen durch Götter hinaus.

Aristoteles formulierte die zweiwertige Logik. Eine Sache war entweder richtig oder falsch. Diese Art Logik wird vom reaktiven Mind verwendet.

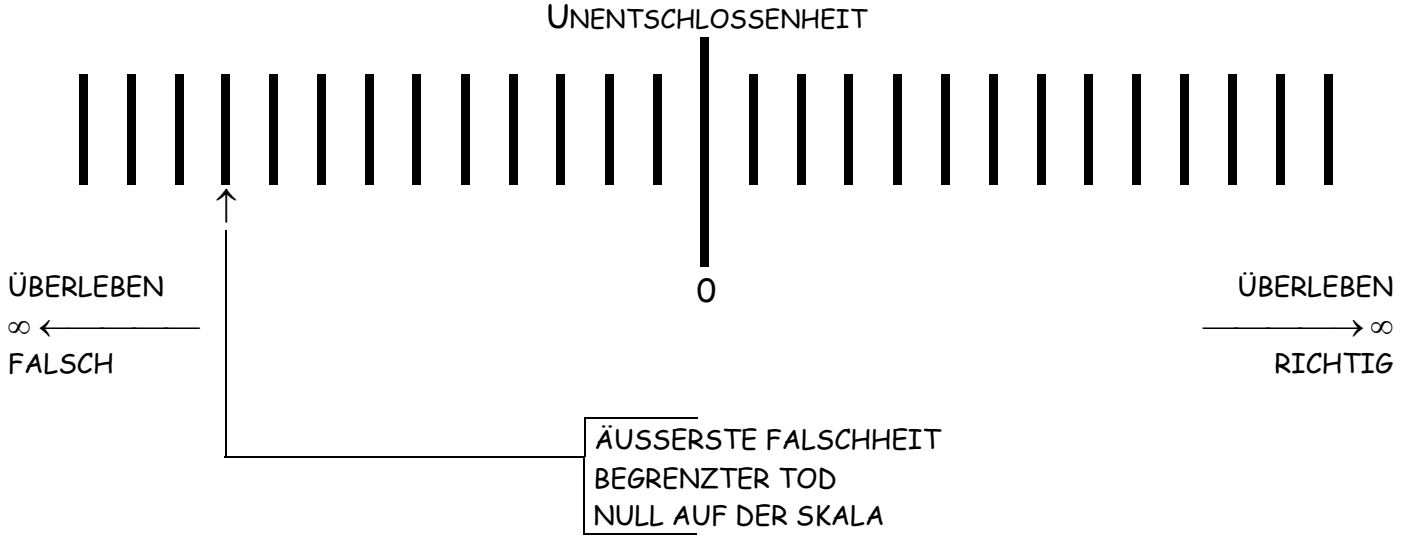
Heutzutage verwenden Ingenieure eine Art dreiseitiger Logik, welche die Werte richtig, falsch und vielleicht enthält.

Von dreiseitiger Logik springen wir zu einer unbegrenzt fertigen Logik – ein Spektrum, das sich von unbegrenzter Falschheit zu unbegrenzter Richtigkeit bewegt.

Der Computer des Minds, durch welchen alle Daten eines Problems addiert werden, arbeitet nach diesem Prinzip. Jedes Datum hat seinen eigenen Wert von Richtigkeit oder Falschheit auf der Skala. Der Computer addiert diese Werte und trifft eine Entscheidung. So oft ein neues Datum zugefügt wird, bewegt sich die Spanne der Entscheidung entsprechend diesem speziellen Datum.

Wenn der Computer am Todeszentrum sitzt, gibt es Unentschlossenheit, keine Handlung. Sie können ein Engramm haben, welches die Bewertungsskala steckenbleiben lässt, so können Sie Daten nicht bewerten. ”Ich habe immer recht”, ”Ich habe immer Unrecht”, lässt den Computer einfrieren. Ein ”Ich muss es glauben” – Engramm beraubt eine Person ihres Sinns für Humor. Sie nimmt Dinge zu ernst. Da sie sich klarmacht, dass es gesellschaftlich schlecht ist, keinen Sinn für Humor zu haben, lacht sie, wenn sie andere Leute lachen sieht. Sie ist beeinflussbar und beeindruckbar. In extremen Fällen kann sie in einer Amnesietrance oder in einem Krampfzustand sein.

KOMBINIERTES SPEKTRUM VON LOGIK UND ÜBERLEBEN



Um korrekte Bewertung zu erhalten, muss jemand das Recht haben, Entscheidungen zu treffen. Ein Engramm ist ein fixiertes Datum. Es erlaubt nicht Wiederbewertung – ein Vergesser wie ”Man soll darüber nicht nachdenken” senkt Intelligenz.

Ein Mensch wird in seinen Entscheidungen mehr und mehr falsch. Und wie falsch kann ein Mensch werden? Tod!

Die Position auf der Tonskala einer Person, die ständig Unrecht hat – niemand würde sie Recht haben lassen – ist äusserste Falschheit – begrenzter Tod. Die obige Zeichnung, am Ende gedreht, ist die Tonskala.

DIE TONSKALA

Im Buch Dianetik ist eine Zeichnung der Tonskala. Diese Zeichnung zeigt nur die Affinitäts-Tonskala, die Tonskala dessen, was wir gewöhnlich Emotion nennen. Einer der Gründe, warum das Wort Emotion sehr schwierig zu definieren war, ist, dass die Elemente der Realität und Kommunikation, die offensichtlich damit verwickelt sind übersehen worden waren. In Dianetik sprechen wir von dem Dreieck der Affinität, Realität und Kommunikation (A-R-K).

Dieses Dreieck ist ein Symbol der Tatsache, dass Affinität, Realität, und Kommunikation als Gesamtheit zusammenspielen, und dass nicht eines davon betrachtet werden kann, wenn nicht auch die anderen beiden in Betracht gezogen werden. Daraus folgt, dass die Tonskala durch einen dreidimensionalen Stapel von Dreiecken gezeigt werden kann. Und wir sehen mit dieser Zeichnung deutlicher, dass wenn Realität niedrig ist Affinität und Kommunikation niedrig sein werden. Wenn die Kommunikation hoch ist, werden Affinität und Realität hoch sein. Wir müssen beachten, dass Brüche in Realität und Kommunikation die gleiche Art Phänomene haben wie Brüche in Affinität.

Die Affinitätsskala. Apathie, nahe Tod, imitiert Tod. Leute mit Angstparalyse, katatonischen Psychosen können nicht sprechen – die Kommunikation ist null. Wenn eine Person beinahe immer unrecht hat, nähert sie sich Tod. Wie ein Opossum spielt sie Tod. Ein Soldat mit einer Angstparalyse mag in einer Starre sein. Wenn dieser Zustand der Dauerzustand des gesamten Wesens wird, ist es nahe an null – man kann nicht mit ihr kommunizieren, sein Sinn für Realität ist hinunter auf Apathie gegangen, es kann keinerlei Affinität fühlen. Wenn Sie eine Person in einem Apathie-Engramm bekommen, haben Sie wirklich Schwierigkeiten. Sie sagt: ”Was ist der Sinn davon?”, ”Alles ist verloren.” Verzweiflung ist nicht wirklich Apathie. Gram ist oberhalb der Apathie-Bank, 0,0 – 0,5 ist Apathie. 0,5 – 1,0 ist Gram. Genau oberhalb von Gram haben wir Furcht.

Furcht ist drohender Verlust (Gram ist, wenn der Verlust stattfindet) von einem selbst oder eines Freundes. Eine Drohung von Unterdrückung ist Furcht, das Stattfinden davon ist Gram. Das unterste ist Apathie. Schrecken ist eine Grössenordnung von Furcht. Über Furcht ist versteckter Groll. Dann kommt Zorn um 1,5. Sie werden niemals eine Person befreien können, bevor Sie sie nicht wütend machen. Sie muss den Punkt von Zorn erreichen. Über Zorn ist offener Groll.

Günstigstimmen ist die Nachbarschaft von Apathie. Günstigstimmen ist, wenn man sagt ”Ich kaufe Sie los – töten Sie mich nicht.” Sie müssen zornig werden – dann werden Sie darüber hinwegkommen und Sie werden sagen können ”Oh, ja, Mutter hatte Sorgen.”

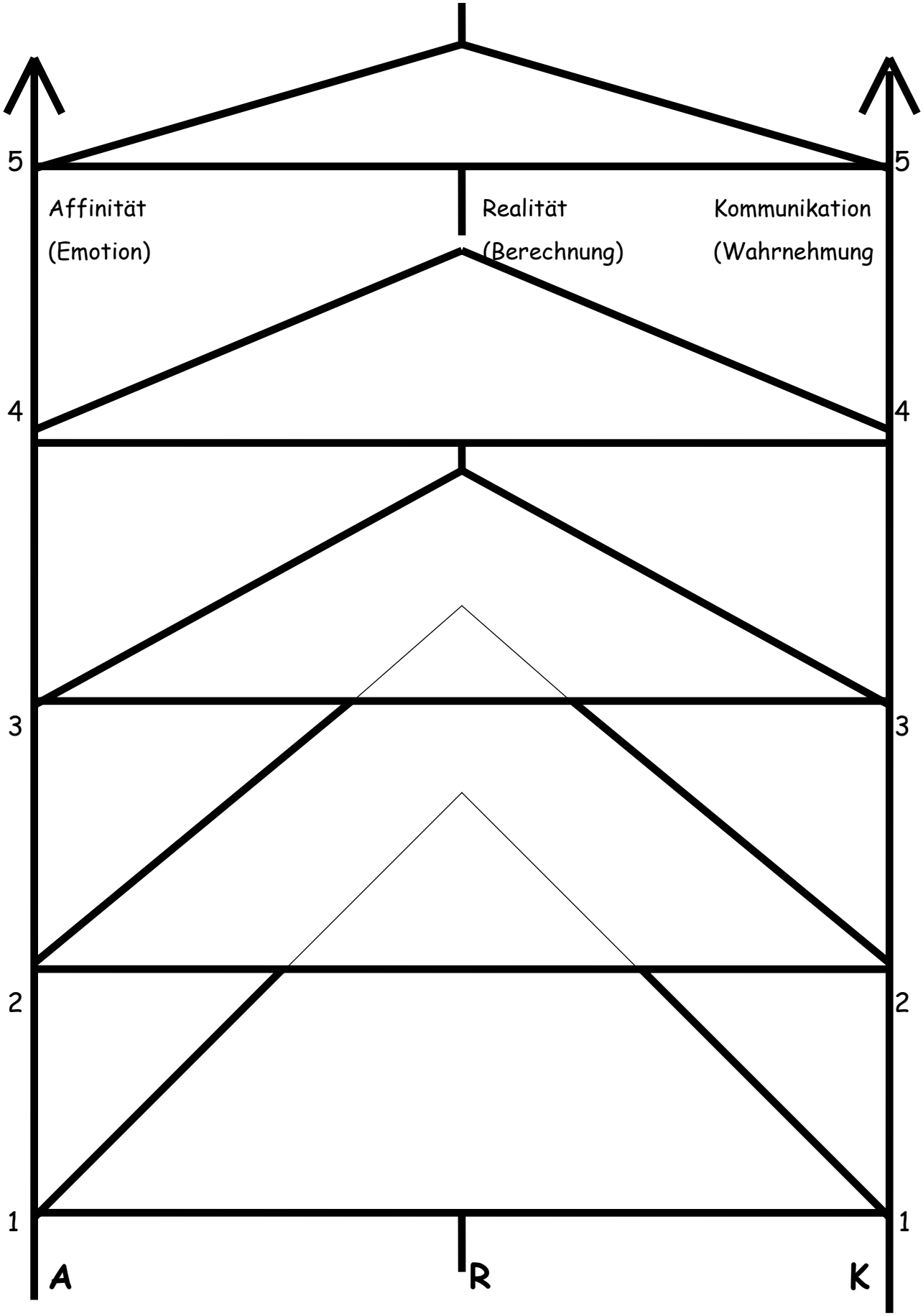
Affinität sinkt mit jedem Bruch einer Abreaktion oder Dramatisation. Beinahe jedermann hatte diese Abreaktionen durch die Eltern gebrochen. ”Du isst diesen Spinat oder „Du bekommst Schläge” tut etwas mit der Affinitätsskala. Langeweile ist über dem offenen Groll-Band. Dann kommt Erleichterung als ein Punkt halb oben auf der Skala. Theta ist an der Spitze – und MEST ist am untersten Ende. Je mehr MEST, um so weniger Theta – bis der Tod erreicht ist. Je weniger MEST, um so mehr Denken, bis – wie die Hindus sagen – du nur noch Gedanke oder purer Gedanke bist, dann würdest du nebelhaft werden und hinweg in Richtung Himmel gehen. Je mehr Denken, je mehr rational, um so mehr sind Sie fähig, das materielle Universum zu kontrollieren. Das Individuum ist ein Beständiges zugunsten der individuellen Unsterblichkeit. Eine tote Person sieht schrecklich tot aus, aber immer noch ist da etwas Augenscheinliches zugunsten von Unsterblichkeit.

Eine schmerzhafte Emotion kann mit Erfolg gelaufen werden. Wenn Sie Gram nicht von einer Person wegbekommen können, vielleicht können Sie Augenblicke von Langeweile bekommen. Laufen Sie Zeiten, als sie Langeweile hatte, als sie zornig war, als sie ängstlich war, als sie erschreckt war. Dann werden Sie fähig sein, Gram aufzunehmen.

Kommunikation ist eine Teilwahrnehmung – ein Mensch kann nicht wahrnehmen, wenn er blind vor Zorn ist oder in Apathie. Einige Leute müssen sprechen – mit diesem Zwang sind sie ausserhalb von Kommunikation.

Kommunikation ist eine Zweiweg-Angelegenheit. Die Fähigkeit zu kommunizieren verschlechtert sich, wenn sich die Wahrnehmungen vermindern. Der einzige Schutz ist, hoch auf der Skala zu sein. Diese drei Dinge (A-R-K) sind gleichzeitig hoch oder niedrig. Wenn Sie einen Menschen haben, der trotz niedrigem A-R-K wirksam ist – dann haben Sie einen Menschen!

Wir können sagen, dass jedes Individuum eine genetische oder angeborene Tonskala und eine reaktive-Mind-Tonskala hat, welche sich zusammentun und seine augenscheinliche Tonskala formen. Sein angeborener Ton zeigt sein Potential, wenn er unaberriert wäre. Sein reaktiver Ton ist die Summe all seiner Aberrationen, Gram, Apathie. Wenn der Interesse-Ton eines Menschen 3,5 wäre und sein reaktiver Ton 0,5, dann würde sein offensichtlicher Ton 2,0 sein. Die wilden Variationen des reaktiven Tons verursachen grosse Variationen im offensichtlichen Ton. Dies wird Ihnen eine Vorstellung davon geben, warum Sie geraden Draht bei Ihrem PC nach jeder Sitzung machen sollten und Vergnügen laufen, damit der Effekt seines reaktiven Tons vermindert wird, indem man die Locks bricht, die während der Sitzung aufgebaut wurden. Bei normalen Aberrierten, ändert sich der Durchschnitt der beiden Tonstufen von Tag zu Tag. Der reaktive-Mind-Ton ändert sich von 0,2 zu 1,5 und zurück zu 0,2. Es hängt davon ab, welches Engramm in Restimulation ist. Der reaktive Mind-Ton ist immer unter 2,0 ausser bei Manischen; sie haben einen Text eingepflanzt ”Ich bin so fröhlich” oder ”Ich bin so stark”, aber sie sind immer in der Nachbarschaft von ”Ich bin so deprimiert.” Schlagen Sie einen Halter oder Valenzwechsler heraus, und der PC wird zehn Jahre jünger aussehen.


5
5
Affinität
(Emotion)
Realität
(Berechnung)
Kommunikation
(Wahrnehmung
4
4
3
3
2
2
1
1
A
R
K

Wenn eine Person ihre Wahrnehmungen abgeschlossen hat, können Sie sie andrehen, indem Sie sie auf der Tonskala nach oben bringen. Die Person geht die Dreiecksskala A-R-K als gesamte Einheit hinauf. Es gibt einige Hemmnisse oder Verzögerungen, aber sie sind nicht von Bedeutung. Rehabilitieren Sie einen Teil als A-R-K, und sie bekommen die anderen beiden. Bevor sie den Gram los wird, hat eine Person Sonik abgeschlossen. Erwarten Sie nicht, dass eine Person beständige Gram Sonik hat. Bringen Sie ihren Ton nach oben. Sie können Sonik andrehen, indem Sie ihren Realitätsstand nach oben bringen. Rehabilitieren Sie ihre Fähigkeit zu berechnen – greifen Sie alles auf, was man ihr über das stumm sein erzählt hat usw., alles über Realität, und sie wird Sonik aufnehmen. Danach mit Sonik, wird sie eine bessere Chance haben, ihre Engramme aufzunehmen. Oder, indem Sie ihre Affinität steigern, können Sie das gleiche bewerkstelligen. Denn wenn Sie die Affinität abgeschlossen haben, haben Sie ebenfalls die Kommunikation abgeschnitten, und die Person hat einen niedrigen Ton, Wert hört auf, für die Person zu existieren. Ein Individuum mit gutem Sonik kann einen schwachen Sinn für Realität haben. Sonik taucht frühzeitig auf. Die meisten Leute sind in einem höllischen Zustand. Bekommen Sie Gram von dem Fall herunter. Sie können nicht viel für eine Person auf 0,4 tun. Gram ist auf 0,7. Heben Sie ihren Ton an. Manchmal müssen Sie eine Person hinauf zu Apathie ziehen, sie ist dem Tode so nahe. Dann ziehen Sie sie hinauf zu Gram. Dies trifft besonders bei einem Psychotiker zu.

Eine Person kann ein Engramm haben, das sie auf der Tonskala fixiert. Sie kann nicht aus Gram herauskommen, weil das Engramm sie künstlich in Zorn festhält. Knacken Sie das Zorn-Engramm heraus. Seine Emotionen können vollständig angedreht sein – wo er steckengeblieben ist. Bekommen Sie einen Altersblitz. Ein chronisches Somatik ist ein guter Ortsbestimmer. Es ist der einzige Ort, wo sie Schmerz fühlen kann. Emotionen können auf der Zeitspur gehalten werden wie ein Somatik. Jede Emotion in der Bank wechselt dahingehend, zu dem, worin jemand auf der Spur steckengeblieben ist. Somatiken addieren sich auf. Zum Beispiel lösen Sie einen Gruppierer auf, laufen Sie in Engramme hinein, sie wird Kopfschmerzen bekommen und ihr Fuss wird schmerzen, Armschmerzen und der Fuss wird schmerzen, Mutters Morgenübelkeit, der Fuss wird schmerzen. Wenn die Emotion in Schrecken steckengeblieben ist, schliesst sie alle anderen Emotionen aus. Wenn sie in einem Engramm mit dem emotionalen Ton von Apathie steckengeblieben ist, wird sie alles in Apathie laufen. Es können Festhalter in einem Schreck-Geschehnis sein. Wenn sie in Schreck feststeckt, erwarten Sie nicht, dass er sehr gut denkt – Dinge scheinen nicht real zu sein. ”Nichts ist real”, ”Vergnügen ist nichts.” Auf der Realitätsseite ”Es ist nicht real” verursacht ein Aussperren von Berechnung.

Übersehen Sie nicht andere Wahrnehmungen – die nonverbalen. Man kann ein Engramm haben, das keine Worte enthält, nur Schrecken, und man kann Berechnung (Realität) zerstören, Wahrnehmungen (Kommunikation) und Affinität. Es gibt 26 Wahrnehmungen auf der Zeitspur. Jeder Sinn hat seine eigene Zeitspur. Die Sprache ist nur ein Aspekt der Mechaniken des Minds. Bewegungsempfinden, heiss, kalt, Geschmack, Geruch, Sehen oder Visio, Sonik usw., usw. Wenn Sie ein Engramm mit Schmerz und einer anderen Wahrnehmung laufen – nur zwei aus 26 -, kann jede durch eine *Feststellung* geschlossen sein, und ebenso durch Mechaniken. Sie können keine Auslöschung bekommen, bevor Sie nicht alle von ihnen haben.

Laufen Sie nicht Engramme, bevor Sie nicht alle der Wahrnehmungen haben – ein Pianola kann leicht in allen Wahrnehmungen gelaufen werden. Um bei einem Fall ein Pianola laufen zu können, richten

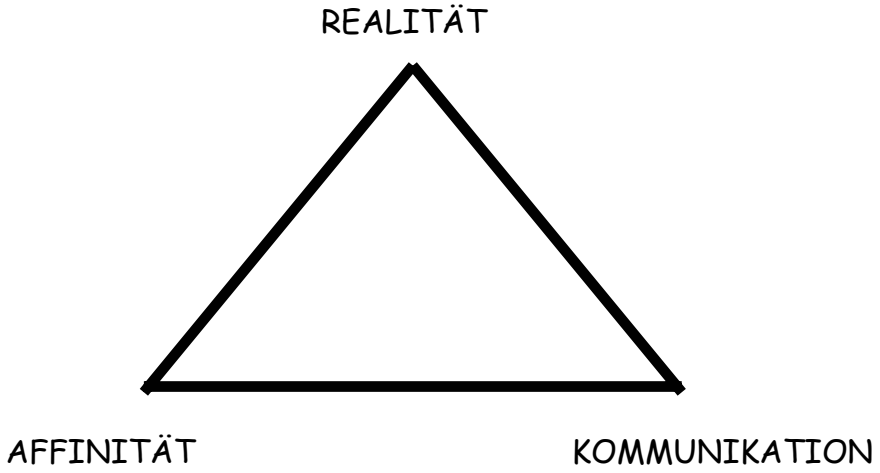
Sie sich an den Fall berechnenderweise, bekommen Sie die Emotion weg, lösen Sie die Schaltkreisvorrichtung und Valenzprobleme, dann können Sie Engramme zur Auslöschung laufen. Heben Sie seinen Ton an, bevor Sie versuchen, Engramme zu bekommen. Bekommen Sie die Schaltkreisvorrichtung los, wenn es sein muss, bekommen Sie Sonik, bekommen Sie Realität. *Laufen Sie nicht Engramme zuerst – bekommen Sie den Fall in die Form, in der Sie ihn laufen können.*

Benutzen Sie die Wiederholungstechnik nicht wahllos – das ist kein Auditing. Schauen Sie, was Sie zu tun haben, um den Fall zum Laufen zu bringen. Diese Werkzeuge sind keine Zufallstreffer, sondern sind Präzisionswerkzeuge, die funktionieren – benutzen Sie sie mit Überzeugung. Sie wissen, dass der Archivar zur Zusammenarbeit bereit ist, wenn Sie ihn überhaupt erreichen können. Der somatische Streifen wird dorthin gehen, wohin Sie ihn senden. Brechen Sie emotionelle Locks. Durch direkte Erinnerung reparieren Sie sein Leben und machen Sie aus ihm ein Pianola. A-R-K ist ein Werkzeug. Wir arbeiten an drei Punkten, um einen zu lösen. Entwickeln Sie neue Wege, wie Sie es benutzen können. Dies ist das Material, mit welchem Sie den Fall überdenken und berechnen können.

Wenn Sie irgendwelche zwei Gruppen – Russland und die Vereinigten Staaten – aus der Kommunikation heraus; keine Affinität; keine Realität; sie können nicht berechnen. Nehmen Sie Kommunikation her und Affinität und Übereinstimmung werden steigen. Mit A-R-K können Sie die Knöpfe eines Menschen drücken oder Sie können seinen Ton anheben. Lassen Sie uns beginnen, diese Sache konstruktiv zu benutzen. Beginnen Sie dies zu verwenden, um harte Fälle zu knacken.

AFFINITÄT, REALITÄT UND KOMMUNIKATION – DER ZEITFAKTOR

Jeder Bruch des Auditorenkodexes ist ernst, aber Abwertung von Daten des Preclears ist die ernsteste. Das Versagen, ein Engramm, das Sie kontaktierten, zu reduzieren, oder das erste Engramm auf der Kette zu finden, ist ebenfalls sehr ernst. Solch ein Verstoss kann die körperliche oder geistige Gesundheit einer Person stören. Das A-R-K-Dreieck besteht aus Dynamik-Vektoren. Die Polarität dieser Vektoren kann umgekehrt werden. Nehmen Sie zum Beispiel Affinität. Wenn Sie plötzlich unterbrochen wird, kehrt sie ihre Polarität um und kapselt Energie ein. Dies ist nicht möglich, wenn es nicht etwas gibt, das man einkapseln kann – nämlich MEST. Es muss eine Kollision mit physischem Schmerz dasein, bevor eine Umkehrung möglich ist. Gramladungen beruhen auf altem physischem Schmerz. Es ist schwer, sich klarzumachen, wie viel Energie und Gedankenverwirrung auf diese Art eingekapselt werden kann.



Realität. Das Konzept der Realität einer Person hat eine Menge zu tun mit Übereinstimmung. Wir stimmen auf der Realität dessen überein, was wir wahrnehmen. Bertrand Russells neues Buch über Wahrnehmungen fügt Descartes neue Verwirrung hinzu ` „Würde es einen Ton im Wald geben, wenn es niemanden gäbe, der ihn hörte.?“ „Würde die Scheune rot sein, wenn es niemanden gäbe, der das wahrnimmt?” hinzu. Realität ist das, worüber wir übereinstimmen. Wenn ich sage, da sind 12 schwarze Katzen auf der Bühne und Sie würden nicht übereinstimmen, ist einer von uns geistig nicht gesund. Die ursprüngliche Verrücktheit ist, nicht mit einer anderen Realität übereinzustimmen. Wie kommt es, dass wir so gut übereinstimmen? Leute, die mit unserer Realität nicht übereinstimmen, stecken wir in Irrenanstalten. Sie können sich in Irrenanstalten nicht fortpflanzen. So schalten wir durch natürliche Auslese Leute aus, die mit uns nicht übereinstimmen. Jemand sagt: ”Der Kommunismus sollte die Welt regieren, Sie müssen Ihre Regierung ändern.” Nicht viele stimmen damit überein oder mit dieser Realität. Es gibt da nicht viel Affinität, so nehmen wir ihn aus der Kommunikation heraus. Sehen Sie als einen Kraftfluss.

Erinnern Sie sich, dass die A-R-K-Vektoren ihre Polarität umkehren können und eine Einkapselung zustande bringen können. Jemand sagt ”Dieser Kraftfluss ist ein Irrtum.” Dies kapselt ein und invalidiert Daten mit einer speziellen Gramladung über Realität. Wie verzweifelt hängen wir an dieser reaktiven Realität. Das ist es, was eine konservative Person tut. Entweder wir kämpfen oder wir sinken hinab in Apathie. Wie unrecht kann ein Mensch haben? Sie können eine Person töten, indem sie ihre Daten invalidieren, ihre Realität. Dies ist die Art und Weise, wie wir Minoritäten in jeder Gruppe zu Grunde richten. Wenn Sie die Realität der kleinen Gruppe invalidieren, wird diese Gruppe sterben. Dieses Wissen in der Hand von Propagandisten ist gefährlich.

Aber da gibt es auch den *Zeitfaktor*, die Geschwindigkeit, mit der es gemacht wird. Wenn die Tatsache des Verlustes langsam weitergeleitet wird, wird die Abkapselung von Gram nicht so plötzlich oder so stark sein. Wenn Sie eine genügend schnelle Abkapselung bekommen, werden Leute an gebrochenem Herzen sterben.

Erkennen Sie, dass der Bruch des Auditorenkodex’ eine Sache auf Leben und Tod ist? Wenn wir uns mit MEST beschäftigen, ist es nicht zu ratsam, einen Griff nach materiellen Dingen zu tun. Das Anliegen des Denkens ist es, recht zu haben, was Überleben bedeutet. Unbegrenztes Recht-

haben bedeutet unbegrenztes Überleben. Wenn eine Person zugibt, dass Sie unrecht hat, gibt es da einen berechneten Bruch mit der Realität. ”Ich habe diese Ideen ausgedacht, und sie sind falsch.” Dieser Bruch basiert genau wie Gram auf physischem Schmerz,. Da gibt es eine schwere Art von Sorgen, weil er sagt ”Ich habe auf tödliche Art unrecht.”

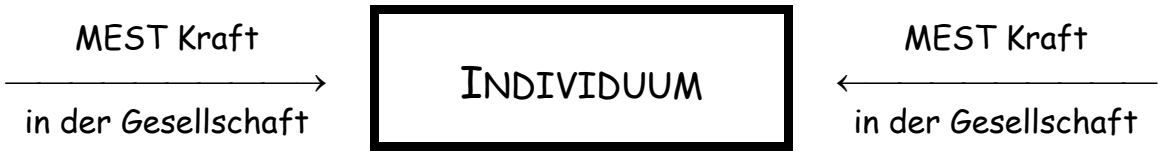
In der Schule ist es immer das Kind, das Unrecht hat. Es hat zu lernen, Fehlschlag zu akzeptieren. Aber wenn das Kind im Unrecht ist, ist es in Wirklichkeit der Lehrplan, der nicht stimmt. Prüfungen invalidieren Realität. Sie töten mehr Leute, als Dschingis-Khan je getötet hat.

Vernunft, die gerechtfertigt wird, überaus angreifbar. Der analytische Mind sagt, dass es einen Grund geben muss. Dann, wenn jemand diese Rechtfertigung angreift, findet eine Person keine Übereinstimmung mit anderen, die ihn unterstützen, und er gerät in einen Strudel. Wenn er offensichtlich Recht hatte, würde er eine ruhige Haltung haben.

Eine andere Art von Engramm wird durch das physische Schmerz-Engramm an der Stelle gehalten: *das Secondary-Engramm.* Es gibt drei Arten von Secondary-Engramme, die auf das physische Schmerz-Engramm übergreifen:

1. Schmerzhafte Emotion – Gram – gebrochene Affinität
2. Eingekapselte Kommunikation
3. Abgewertete Realität.

Die meisten Stotterer hatten unter der Umkehrung von Kommunikation gelitten. Ein Kind erzählte etwas, von dem es weiss, dass es wahr ist. Jemand zwingt andere zu glauben, dass das Kind lügt, und zwingt das Kind zuzugeben, dass es lügt. Das Kind geht in Apathie. Es ist eine Invalidierung von Daten, bricht seine Affinität, Kommunikation und Realität. Der Preclear hängt mehr vom Auditor ab, als Sie denken. Er wird durch Geräusche erschreckt, seine Verteidigung ist gering. Er vertraut dem Auditor, dass er ihn beschütze, während er auf der Zeitspur zurückgeht. Sie handhaben das Leben einer Person.



Die Kraft des MEST in der Gesellschaft senkt den Ton der Gesellschaft. Wenn wir die rigorosen blue laws der Puritaner lesen, denken wir ”Oh, sie müssen moralische Leute gewesen sein”, aber tatsächlich waren sie das nicht oder die Gesetze wären nicht notwendig gewesen. Tumulte in Schenken waren eine tägliche Erscheinung, Piraterie war die Regel. Wenn wir Kraft benutzen, um menschliche Rechte zu schützen, verschlechtern sich diese Rechte. Die Rechte verschlechtern sich im Augenblick wie verrückt. Je mehr Kontrolle eine Gesellschaft zu gebrauchen hat, um so schlimmere Menschen hatten sie, bei denen dies begonnen wurde. Eine Gesellschaft, die Gewalt benutzt, um ihre Leute zu kontrollieren, verursacht durch dieses Vorgehen Brüche in Affinität, Realität und Kommunikation. Im Prozessieren lösen wir diese Brüche. Kontrolle durch Gewalt funktioniert nicht, denn Sie können eine Person nicht dazu erziehen oder zwingen, Kinder zu lieben, die ein Engramm hat, das aussagt, dass sie Kinder hasst.

Es gibt eine Wechselwirkung zwischen Leuten und gesellschaftlicher Kontrolle. A versucht B zu kontrollieren, und A sagt B, dass er keine Rechte habe. Mit der Zeit revoltiert B und versucht, A unter Kontrolle zu bekommen, auf diese Art ist das Ergebnis mehr und mehr Kontrolle.

Es gibt eine Kräftegleichung, in der die gesellschaftliche Kraft, die auf einen Menschen ausgeübt wird, durch die Engramm-Kraft auf der anderen Seite ausgeglichen wird.

Je mehr Kraft durch die Gesellschaft benutzt wird, um so mehr Engramme und um so mehr Kraft wird benötigt. Das Endprodukt ist MEST, da das Denken herausgezwungen wurde und am Ende Tod herauskommt. Eine Gesellschaft, die in diese abwärtsgehende Spirale hineingezwungen ist, wird entweder ihren gesellschaftlichen Zwang wegwerfen müssen und darüber hinwegkommen oder sterben. Je mehr Sie A-R-K unterbrechen, um so mehr haben Sie diese Arten der hochgeladenen Locks.

Das Problem der *Zugänglichkeit* ist nicht nur ein Problem der Unzulänglichkeit durch Geistigeskrankheit, sondern sie hat zu tun mit der Fähigkeit einer Person, mit ihrer Umgebung und der Vergangenheit zu kommunizieren. Viele Leute tun ihr Tagewerk, sind jedoch nicht zugänglich. Eine Person, die beschlossen hat, krank zu bleiben, ist nicht zugänglich. Geisteskrankheit in der Vergangenheit wurde in Begriffen der Gefahr, die das Individuum bildete, gemessen, nicht in Begriffen der Unvernunft. Die Person, die die vier Dynamiken nicht frei hat, die nicht für sich selbst, ihre Familie, die Gruppe und die Menschheit sorgt, ist nicht vernünftig. Die Person, die glaubt, dass die Atombombe unsere Zukunftssicherung, unsere Rettung ist, ist offensichtlich nicht vernünftig.

Ein Beispiel von offensichtlicher, aber unrealer Kommunikation sind die Zeitungen. Die wichtigen Neuigkeiten sind nicht immer die dramatischen. Die Geschichte des Brandes eines fünf Millionen Dollarkaufhauses erschien in dicken Überschriften, während die Geschichte, dass die USA dreidreiviertel Millionen jugendliche Straftäter haben, nur geringen Raum bekam. Das Kaufhaus kann rasch wieder aufgebaut werden, aber die Rehabilitation der Straftäter wird eine gewaltige Aufgabe werden. Die Bewertung der Daten ist völlig falsch.

Es gibt einen *Zeitfaktor*. Wenn Information hereintröpfelt, hat sie wenig Einfluss auf den reaktiven Mind. Die Presse ist interessiert an reaktiven nicht an analytischen Neuigkeiten. Während eines Krieges, wird die Aufmerksamkeit auf Kriegsneuigkeiten fixiert. Ein scharfes Fokussieren der Aufmerksamkeit oder etwas Gefährliches kommt der Hypnose nahe. Wenn ein Datum zu sehr fixiert in der Aufmerksamkeit ist, kann es nicht im Hinblick auf andere Daten bewertet werden. Eine zu grosse *Zerstreuung* der Aufmerksamkeit führt zu einem Mind, der auf nichts fixiert ist oder führt zu Zerstreuung. Der Mind kann fixiert werden auf irgendeine eingebildete Gefahr um der blossen Erleichterung willen. Die Aufmerksamkeit sollte einen begrenzten, jedoch angemessenen Bereich haben. Ein Engramm fixiert oder zerstreut Aufmerksamkeit. Zeitungsüberschriften tun dies ebenfalls.

Der *Zeitfaktor* zeigt sich auch auf andere Weise. Eine Person, die plötzlich gefährlich wird, bezeichnen wir als psychotisch. Doch kann sich ihre Unvernünftigkeit ohne einen plötzlichen Bruch ausbreiten, und wir betrachten sie nicht als geisteskrank. Viele unzugängliche Psychotiker leben ein normales Leben. Wir sind sehr lax in dem Mass an geistiger Gesundheit, das wir von Leuten erwarten. Ich spreche zu den unvernünftigsten Leuten. Grossvater ist ein Hypochonder, jedoch passt er die meiste Zeit auf das Baby auf. Sie bieten ihm Dianetik für seinen Rheumatismus an.

Er sagt: ”Ich werde Tanlac[1] nehmen.” Natürlich wird es ihn sich besser fühlen lassen.

Was ist Unvernunft? Wie beurteilen wir sie? Kommt die Person den Anforderungen ihrer Umgebung nach?. Wenn sie es nicht tut, wird sie nicht in Kommunikation mit ihrer Umgebung sein, und sie wird niedrige Affinität und niedrigeren Sinn für Realität haben. Ein Sozialarbeiter geht zu einem Fall und findet, dass seine Frau krank ist und die Kinder hungern. Der Ehemann hat einen dauernden Bruch in Kommunikation und in Realität. Er ist unzugänglich, obwohl er zu Ihnen sprechen wird. Er sagt: ”Alles ist in Ordnung.” Um einen fairen Massstab seiner Zugänglichkeit zu bekommen, finden wir die folgenden Punkte heraus: Kommt er der Realität nahe? Ist er der wahren Kommunikation fähig?

Die Tatsache, dass eine Person ihre Augen schliesst und auf der Spur zurückgeht, ist kein Zeichen dafür, dass sie mit ihrer Vergangenheit in Berührung ist.

Beantwortet Ihr Preclear die Fragen? Wenn Sie ihn dazu bekommen können, Fragen zu beantworten, beginnen Sie, Aufmerksamkeitseinheiten zurückzubekommen. Bekommen Sie seine Aufmerksamkeit, bauen Sie Affinität auf, bekommen Sie ihn dazu, mit Ihnen übereinzustimmen – *treffen Sie eine Übereinstimmung mit ihm.* Jeder Platz, an dem Sie ein Dreieck errichten können und es nur um ein Haar anheben können, vermehren Sie auch die anderen Punkte. Alle Unzugänglichen haben eine Menge von Schaltkreisen, hauptsächlich der Kontrollzyklus. Schauen Sie nach einer *dominierenden Person* in der Kindheit. Der wahrhaft Zugängliche kann auf der Zeitspur zurückgehen und Geschehnisse mit allen 26 Wahrnehmungen kontaktieren, und zwar in seiner eigenen Valenz. Flicken Sie einen Fall, nehmen Sie dann seine Schaltkreise heraus, bis er zugänglich ist; dies ist das Pianola. Manchmal ist es notwendig, Engramme aus der Valenz zu laufen und ohne jegliche Wahrnehmungen, *Schaltkreise loszuwerden und Ladung zu befreien.* Wenn Bewusstlosigkeit die Spur hinauf und hinunter restimuliert worden ist, wird es sich irgendwo lösen. Dies ist ein Zeichen von schlechtem Auditing.

Zurückziehen. Wenn ein Engramm wieder erscheint, war es nie verschwunden, das ist Unzugänglichkeit. Es dauert zweihundert Stunden, um einen Fall zu einem Pianola zu bekommen, aber der Fall kann für immer so weitergehen, wenn Sie es nicht fertigbringen.

[1] 85% Alkohol

ZUGÄNGLICHKEIT – NONVERBALE FAKTOREN

1. – Persönlichkeit zugänglich für Konversation

2. – Erinnerung zugänglich für Gerader Draht

3. – Affinität-Realität-Kommunikations-Bruch-Locks zugänglich

4. – Zugängliche Schaltkreise

5. – Affinität-Realität-Kommunikations-Engramme zugänglich (Secondary-Engramme)

6. – Eigene Valenz beständig zugänglich

7. – Engramme zugänglich für die Auslöschung

8. – Volle Vernunft zugänglich (Clear)

Sie können auf jeden Fall schauen und ihn auf der obigen Skala einordnen und dort, wo Sie ihn einordnen, sagt Ihnen, was zu tun ist. Stufen der Zugänglichkeit werden für jede Person auf jeder Stufe des Prozessing sichtbar.

Bei einem *Psychotiker* haben wir den Fall zu bearbeiten, bis die Person zugänglich ist. Sie festigen jedes Bewusstsein der Welt um ihn herum (Bewusstsein ist Kommunikation). Sie festigen Affinität durch – Mitleid – Nachahmung seiner selbst oder er ahmt Sie nach (mimicry) oder jegliche andere Art, die möglich ist. Wir beginnen diesen Fall, indem wir diese drei Punkte bearbeiten, um sie auf jede mögliche Art zu festigen. Manchmal greifen Sie Realität bei einigen Leuten auf, indem Sie ihnen sagen, dass diese Sache, an der Sie bei ihm arbeiten werden, funktioniert. Kein Streiten mit der Person.

Zugängliche Persönlichkeit bedeutet eine Person, die zu Ihnen über ihren Zustand sprechen wird, ohne antagonistisch zu sein. Sie werden wahrscheinlich bei jedem Fall, den Sie prozessieren, einrichten müssen.

Bestandsaufnahme ist der Einstiegspunkt für Straightwire (Gerader Draht). Sie ist in Kommunikation mit ihnen. Finden Sie heraus, in wessen Valenz sie ist, an wen sie ihre Frau erinnert, welches die letzte Person war, die sie beleidigt hat. Bekommen Sie mehr Aufmerksamkeitseinheiten bis dahin. Finden Sie etwas Spezifisches heraus. Sie versuchen hauptsächlich das *Dominierendste* zu finden. Eine Person, die versucht, sie zu beherrschen. Wir versuchen herauszufinden, wer die Leute sind, die diese Person umgeben. Welche ihre Dramatisationen, ihre Engrammbanken sind. Welche ihre Beziehungen zueinander und zu dem Preclear sind und die genauen Worte, mit denen sie sich ausdrücken. Der Fall wird sehr schwierig, wenn die Leute, die sie in der Kindheit umgaben verschieden von denen im vorgeburtlichen Zustand sind. Bekommen Sie Material, um ein Bild von dem Fall zu erhalten. Wenn die gerade Erinnerung gut funktioniert, beginnen Sie mit Nummer 3.

Durch gerade Erinnerung oder indem Sie ihn in Reviere versetzen, laufen Sie diese A-R-K-Locks. Nehmen Sie die Spannung aus den Locks heraus, den Brüchen in Affinität, Realität und Kommunikation. Wenn Sie ein Engramm finden, schlittern Sie sofort hinein und bekommen Sie es. An diesem Punkt testen Sie den Fall nach Schaltkreisen. Sie stellen die Aufmerksamkeitseinheiten wieder her. Sie fin-

den heraus, ob dieses Material erreichbar ist.

Danach forschen Sie nach Secondary-Engrammen (A-R-K), welche mehr Ladung als Locks haben. Diese Ladung auf dem A-R-K werden so genannt, weil sie den Fall aufladen. Engramme hätten keine Ladung ohne spätere Geschehnisse. Wenn Sie den ganzen Gram von einem Fall wegbekommen könnten und nichts anderes tun würden, hätten Sie einen Release. Sie versuchen, diese Ladungen wegzublasen, so dass die Engramme die Person nicht sehr schlimm beeinflussen werden. Schaltkreise unterdrücken diese Secondary-Engramme. Wenn die Ladung nicht weggehen will, müssen Sie nach Schaltkreisen suchen.

Wenn wir *Schaltkreise* sagen, sprechen wir über ”Du”-Befehle. Wir suchen nach der dominanten Person in der Umgebung des Preclears. Versuchen Sie Punkte zu bekommen, wo Mama sagte ”Weine nicht”, ”Du musst Dich selbst schützen.” ”Ich muss Dich vor Dir selbst beschützen” usw. Diese Schaltkreisredewendungen werden in den Äußerungen von dominierenden Personen gefunden. Sehr oft müssen wir sie vollständig aus der Valenz herauslaufen und die Schaltkreise *schwächen*. Die Schaltkreiserei aus einen Fall herauszubekommen, erfordert viel Können. Schaltkreiserei beinhaltet als Untertitel ”Kontroll-Schaltkreisvorrichtungen.” Wir bekommen Schaltkreise aus dem Fall heraus. Wir holen Locks und wir einige A-R-K-Engramme heraus.

Wenn wir einen Preclear in Reverie versetzen, machen wir einen Versuch, um zu sehen, ob er in die Grundzone gehen wird und ein Engramm in seiner eigenen Valenz laufen wird. Wenn die Bank so aufgeladen ist, dass er nicht zum Basic gehen kann, suchen Sie nach A-R-K-Engrammen.

Exteriorisation ist auf der Spur zurück zu gehen und sich selbst zu sehen. Sie werden manchmal zu sich selbst gehen, nur weil Sie ihnen sagen, dass sie es tun sollten. Ein sehr schwieriger Fall wird die ganze Zeit ausserhalb seiner selbst sein. Die *berechnenden Gründe* sind fortgesetzte Befehle von jemandem ”Sei vorsichtig” ”Ich kann in Deiner Gegenwart nicht ich selbst sein.”

Das Ziel sind die Schaltkreise. Der *einzige Grund*, warum Sie Basic-Engramme aus der Valenz herauslaufen würden, ist, um die Schaltkreise zu bekommen. Sie können A-R-K-Engramme nicht entladen, wenn Sie nicht die Schaltkreise von dem Fall herunterbekommen. ”Du musst stark sein”, ”Du musst tapfer sein”, ”Du darfst nicht weinen” usw. usw. usw. Dieser alte Trödel liegt auf dem Fall so schwer, dass er, wenn Sie ihn töten, nicht weinen wird. Die Tränen sind da, aber sie kommen nicht heraus. Es ist die Art von Ladung, die die Engrammbank auflädt, wo die Hauptschaltkreise sich dagegen wenden, Emotionen zu verbreiten. Wer ist der Dominierende? Sie finden diese Schaltkreise. Dann laufen Sie das frühste Engramm, in welchem sie erscheinen, sogar wenn es aus der Valenz ist. In diesem Basic-Gebiet verstreut eine Person keine Emotion. Es ist die Emotion einer anderen Valenz, oder ein Lock ist obenauf gesetzt Spitze. Eine Kopf-Somatik in der Grundzone ist nicht seine eigene.

Die Schaltkreisvorrichtung auf einem Fall liegt zwischen dem Archivar und dem Ich.

Das erste Gesetz von Gerade-Draht: Eine Person aberrierte sich nicht selbst. Jemand tut das mit ihr. Blowen Sie genügend Locks weg, bis Sie ihn in Bewegung bekommen. Dann versuchen Sie, einige Emotionen wegzubekommen. Dann versuchen Sie die Basic-Zone. Wenn nichts davon funktioniert, haben Sie es mit Schaltkreisen zu tun. Sie müssen zum Basic kommen, wenn Sie einen Schaltkreis nachverfolgen wollen. Aber das ist alles, wonach Sie suchen. Sie versuchen nicht, Aus-

löschungen zu erreichen. Der Zweck an diesem Punkt ist, Schaltkreise zu finden und abzuschwächen, so dass die Person in ihre eigene Valenz laufen kann.

Wenn Engramme für Auslöschung zugänglich sind, laufen Sie Engramme. Plötzlich ist es nicht in seiner eigenen Valenz. Sie müssen etwas Ladung von dem Fall herunterbringen, bevor Sie mit Engrammen fortsetzen können. Sie löschen in der Grundzone so lange aus, bis Sie den Preclear in seine eigene Valenz bringen können.

Wechseln Sie zwischen diesen beiden Dingen ab:

- Bekommen Sie Gramladungen herunter.
- Bekommen Sie Engramme ausgelöscht.

Sie beginnen beim Laufen der A-R-K-Engramme, zuvor bekannt als Gram-Engramme; wenn Sie die A-R-K-Engramme nicht herunterbringen können, arbeiten Sie mit Schaltkreis-Engrammen.

Sie möchten die Ladung von dem Fall herunterbringen. Mechanische Ladung auf der Bank. Wer brach die Affinität mit dieser Person? Wer zerbrach seine Realität? Er trägt eine Brille, weil seine Kommunikationslinie niedrig ist. Wenn jemand eine Brille trägt, müssen Sie eine Menge Ladung von dem Fall herunterbringen.

Nach jeder Sitzung, wenn Sie die Person in Reverie versetzt haben, laufen Sie Vergnügen und Gerader Draht auf die Sitzung selbst. Stellen Sie sicher, dass Sie Gerader Draht in der Gegenwart laufen, wobei sie sich an die Sitzung erinnert.

Die Zugänglichkeitstabelle zeigt Ihnen, wie Sie einen Fall berechnen müssen, im Gegensatz zu mechanischem Laufen. Diese Tabelle zeigt Ihnen, wie Sie berechnen müssen, welchen Teil der Standardprozedur Sie benutzen müssen. Die Berechnung eines Falles ist von erstrangiger Wichtigkeit. Sie gibt Ihnen die mechanische Basis und eine Methode, mit welcher Sie einen Satz von Faktoren in einen Fall hineinbringen können und diesen Fall verstehen können, als durch ihn hindurch mit Routine zu gehen, ohne zu wissen, wo Sie sich befinden.

Es gibt zwei Aspekte für einen Fall:

1) Mechanische Schwierigkeiten mit einem Fall (nicht verbale Faktoren)
2) Festgestellte Schwierigkeiten mit einem Fall (verbale Faktoren).

Die Sprache ist in das Engramm hineinkommen und als solche ist sie sehr wichtig für das Engramm. Aussagen können in einem Engramm enthalten sein, die praktisch die ganze Schwierigkeit ausmachen, die jemand haben kann. ”Ich kann nicht sehen”, ”Ich kann hier nicht hineinkommen.”

Aber 80% der Schwierigkeiten liegt auf der mechanischen Seite der Hauptbuches. Wenn der PC sagt: ”Ich mag keine Musik”, so kann es die Wahrnehmung des Klavierspielens sein, das ein Engramm restimuliert.

Wir wollen die Sprache für einen Moment verlassen. Wir werden finden, dass wir den Fall mit allen anderen Wahrnehmungen haben. Wir können zuviel Emotion haben. Eine Person kann tatsächlich Entwertungen haben, ohne dass irgendwie die Sprache etwas damit zu tun hat.

Ein Mädchen backt einen Kuchen. Die Mutter schiebt es zur Seite und beginnt alle Utensilien in das Waschbecken zu werfen, um sie zu säubern. Diese Aktion bedeutet ”Du hast keinen Platz in der Küche und ich habe nicht genügend Affinität mit Dir, um Deine Aktion zu tolerieren.” Das Ergebnis hiervon ist eine mechanische Situation ohne Sprache. Das ist ein perfekt gültiges Lock.

Ein Bursche wird niedergeschlagen. Jemand kommt vorbei und tritt ihn. Jemand hebt ihn auf und setzt ihn auf einen Stuhl.

Dies ist ein Engramm mit physischem Schmerz und einem Affinitätsbruch. Beim nächsten Mal, wenn er müde ist und das Schlurfen von einem Fuss hört, so bedeutet das, dass jemand ihn trat und das Engramm ist restimuliert.

Ein Autounfall. Der Mann geht hinüber und sieht, dass seine Frau tot ist. Dies ist ein Gram-Engramm und es wurde nicht ein Wort gesagt.

Ein kleiner Junge beginnt zu weinen. Jemand kommt und schlägt ihn. Dies ist das Kontroll-Schaltkreisschema (circuitry) auf einem mechanischen Niveau.

Eine Person kann geradezu verrückt gemacht werden auf einem mechanischen Niveau.

Ein Pferd läuft in einen Baum. Die Restimulierung für diesen Fall könnte sein: das Gefühl von Gewicht auf seinem Rücken oder das Gefühl, einen Biss im Mund zu haben.

Auf einer überladenen Zeitspur kann eine Person nicht - in seiner eigenen Valenz - zurückgehen. Du wirst viele nicht verbale Engramme laufen müssen, damit er in seine Valenz zurückkehrt.

Es gibt mindestens 26 Wahrnehmungen. Die Sprache ist nur ein spezieller Aspekt der Wahrnehmung des Tones. Die Sprache ist ein spezieller Anteil von Ton und Sicht. Es ist eine Unterteilung von 2 der 26 Wahrnehmungen. Die Sprache wird erlernt durch die Nachahmung der Töne und einer Aktion. Jeder Ton oder jede andere Wahrnehmung kann ein Engramm restimulieren. Nicht nur die Sprache.

Eine Person ist getreten und niedergeschlagen worden. Keine Sprache. Das nächste Ereignis sind Fusstritte, Musik in einer Entfernung, ein Auto das vorbeifährt, der Geruch von Zwiebelsuppe, die kocht. Eines Tages ist diese Person sehr müde und hört einige Fusstritte und riecht Zwiebelsuppe. Diese 2 Faktoren und die Müdigkeit reichen aus, die Person wird sich noch müder fühlen und nervöser werden und weiss nicht, warum. Danach, wenn ein Wagen vorbeifährt, wird dieses Engramm einkeyen. Wenn es hierin gab ”Bleib hier”, so wird diese Aussage noch hinzugefügt.

Eines Tages hatte eine Person einen Hund, der vor ihren Augen tot getreten wurde. Jetzt sind ihre Wahrnehmungen in diesem früheren Engramm in dem Engramm, wo der Hund zu Tode geschlagen wurde. Wir haben jetzt eine Gramladung. Die Intensität des Engramms kommt nach oben. Wenn Sie die Gramladung herausnehmen, dann deintensivieren Sie die Ladung auf dem physisch schmerzvollen Engramm, das ihm unterliegt.

Die Aussage in diesem Engramm, als der Junge niedergeschlagen wurde und sein Hund vor seinen Augen getötet wurde, war ”Du darfst nicht weinen.” ”Du sollst Dich selbst beherrschen.” Und ”Du musst ein grosser Junge sein, wie Dein Vater.” Hierdurch wird die Engrammladung unterdrückt. Wir fragen ihn ”Wer in Deiner Familie mochte keine Tränen?” Dies ist die dominierende Person. Wir erhalten diese Person. Wir finden heraus, wie früh in der Bank dies vorkam. Wir bauen das ”Du darfst nicht weinen” ab und auch das ”Warum bist Du nicht ein grosser Junge, wie Dein Vater?” Dann kommen wir zurück und wenden uns an den Moment, als der Hund getötet wurde und der PC weint.

Alles, was mit einem Fall falsch geht, geschieht wegen einer dominierenden Person. Das heisst: Leute, die versuchen, andere Leute zu kontrollieren. Je schlimmer die Dominierung, desto mehr Neurose. Dies ist Schaltkreisschema. Wenn er geweint und geweint hätte, genau in dem Moment, als der Hund starb, dann hätte er die Sache auf der Stelle deintensivieren können. Es wären mindestens 50% heruntergekommen und vielleicht noch mehr. Wenn er aber 100% mit sich herumträgt, so deshalb, weil es durch Kontrollschaltkreiserei unterdrückt worden ist.

Wenn eine Person sagt ”Ich kann nicht hineinkommen”, so betrachte diese Aussage von der mechanischen Seite (die Mechanik, wie der Verstand arbeitet, nicht seine Struktur).

Aussagen sind in diesem Verhältnis wichtig. Zwischen 2 Auditoren, von denen einer die Aufmerksamkeit nur auf die Aussagen lenkt und der andere seine Aufmerksamkeit auf nichts anderes als die Mechanik, wird der, der die Aufmerksamkeit nur auf die Mechanik lenkt, eine bessere Chance haben, den Fall zu lösen.

Wenn der PC sagt ”Ich kann nicht hineinkommen”, dann sagen Sie nicht ”gehe darüber hinweg.” Dann legen Sie wirklich ein Lock an. Ersparen Sie ihm das. Gehen Sie davon aus, dass er in der Gegenwart ist, während sein Analysator arbeitet, er nichts aus einem Engramm herausspricht. Wenn Sie das nicht tusn, dann werten Sie ab, was er sagt. Es ist ein ganz schlimmer Streich, was die eine Person sagte, zu ihr zurückzuleiten, indem man Wiederholungstechnik anwendet. Sie setzen ihr ihre Engramme vor. Sie weiss, dass sie zurückgeht, um nach Engrammen Ausschau zu halten. Wenn Sie glauben, dass es da eine Aussage gibt, die ihn da heraus hält, so wenden Sie sich an seinen Archivar. Sie sagen ”Der Archivar wird uns den Satz geben, der Dich daran hindert, in das Ereignis hineinzugehen. Wenn ich von 1-5 zähle, so wird der Archivar es uns geben.” Es bestehen Chancen, dass Sie einen Satz bekommen, wie „Es gibt hier keine Tür.” Er befindet sich also in einem Engramm und informiert Sie analytisch darüber, dass er nicht hineinkommen kann. Es kann auch sein, dass er Ihnen einen ganz anderen Satz vom Archivar gibt.

In einem aussergewöhnlichen Fall, wo der Archivar nicht funktioniert, können Sie auf einen Satz stossen und ihn dann verwenden, der – sagen wir – 7 Sätze vorher gesagt worden ist. ”Ich kann das nicht sehen”, und ganz plötzlich wird er kein Visio mehr haben. Sie würden sagen: ”Könnte es der Satz sein `Ich kann das nicht sehen´?” Sie sollten diesen Satz niemals in dem Moment verwenden, wo er gesagt wird. Warten Sie so lange, damit der PC nicht das Gefühl hat, dass Sie ihm seine eigenen Sätze einfach wieder zurück leiten.

Wenn Sie Engramme der Grundzonen- in seiner eigenen Valenz laufen, dann wird er nicht herausspringen oder falsch geleitet werden. Er hört auf das, was Vater und Mutter sprechen. Aktionsphasen sind nur Aktionsphasen, wenn Leute ausserhalb ihrer Valenz bearbeitet werden. Der Schmerz selbst ist ein Valenzwechsler. Gramladungen sind alle in sich selbst ohne irgendeinen Befehl des Valenzwechsels Valenzwechsler. Ein Valenzwechslersatz könnte eine Person in eine Valenz eines anderen nicht hineinbringen, es müsste auch ein mechanischer Grund vorhanden sein, irgendwo eine Ladung.

Nehmen wir an, ein Mensch sitzt fest in der Valenz seines Vaters. Dieser Mensch kann seine eigene Emotion nicht fühlen. Aber vielleicht fühlt er die Emotion des Vaters. Fragen Sie ihn „Wie würden Sie sich fühlen, wenn Dein Vater weinte?” Es kann sein, dass Sie dann Ladung aus der Valenz abbauen. Wenn ARK-Engramme unterdrückt werden, dann brechen Sie ein paar Locks.

”Wann war es, als man Ihnen zum letztenmal sagte, dass Sie ein Lügner seien?” ”Wir wollen zum erstenmal zurückkehren, als jemand sagte, Sie seien ein Lügner.” ”Wann war es das letzte Mal, als jemand zu Dir sagte, Sie seien blind?” ”Wann war es das letzte Mal, als jemand zu Ihnen sagte, Sie könntennichts sehen?” Das ist ein Kommunikationslock. Eine Kommunikation mit den Wahrnehmungen.

Wenn er sich an nichts erinnern kann, dann sorge dafür, dass sein Gedächtnis arbeitet. ”Erinnern Sie sich an das Haus, in dem Sie lebten, als Sie Masern hatten?” ”Erinnern Sie sich an Ihren Lehrer?” Wenn

er sagt ”Ich erinnere mich niemals an Leute”, dann sagst Sie ”Wer bin ich?” ”Sie können sich an mich erinnern, also können Sie sich auch an Leute erinnern.”

Er befindet sich nicht in Kommunikation. Sie müssen seine Persönlichkeit erreichen. Wenn der Auditor weiss, dass er an Pferderennen interessiert ist, und sagt ”Ich habe 5 Dollar einmal auf ein Pferd gewonnen, der Name des Pferdes war `Herzschmerz`”, dann kann es sein, dass der PC antwortet ”Oh, ich habe 24 Dollar auf einem Pferd gewonnen, das `Herzbruch` hiess – es war im Frühjahr 1924.” Ganz plötzlich erinnert er sich.

EINTRITTSPUNKTE – SCHALTKREISEREI

Es gibt eine Tonskala in jeder Person, für jede Dynamik. Jede Dynamik hat Realität und Kommunikation, um dem Überleben zu helfen.

Die 3. Dynamik Wir wollen auf die Probleme der Gruppe mit folgenden Fragen schauen:

1) Wieviel Affinität besteht in der Gruppe?

2) Wieviel Realität besteht in der Gruppe?

3) Wieviel Kommunikation besteht in der Gruppe?

Sie werden die fehlenden Faktoren des ARK herausfinden und Sie können das Überleben oder das Nichtüberleben der Gruppe voraussagen. Wenn eine Firma Waschmaschinen herstellt, aber niemanden hat, der das Personal handhabt und es keine Kommunikation zwischen der Leitung und den Arbeitern gibt, dann wird es keine Waschmaschinen geben. Ein Hausorgan muss wahre Informationen enthalten. Sobald es etwas enthält, was nicht wahr ist, ist es von der Kommunikation abgeschnitten.

Die 2. Dynamik Liebe. In der Wahrnehmung kann man sagen, dass 2 Leute, die sich lieben, in sehr enger Kommunikation leben. Sie haben sich einem Ziel gewidmet. Wenn eine Ehe zusammenbricht, dann ist das ein Zusammenbrechen des Verstehens – Kommunikation.

Die 1. Dynamik Das ”Ich” ist dem Denken, zum Theta sehr ähnlich. Je mehr Schmerz, desto kann weniger kann das ”Ich” die Pläne des Thetas fördern. Das ”Ich” bricht mit dem Körper. Das Individuum zergliedert sich in andere Individuen. Arthritis ist das Vermeiden einer schmerzvollen Zone durch die Blutzellen. Wenn die Zellen nicht mitarbeiten, gibt es einen Zusammenbruch. Sein Magen ist in `Nichtübereinstimmung´ mit ihm. Es gibt zuviel oder zu wenig Nervenströmung (Kommunikation). Die zusammenhaltenden Faktoren brechen zusammen. Die Lebendigkeit hängt vom glatten Funktionieren des gesamten Körpers im Gleichklang ab.

Wo finden wir in allen diesen Möglichkeiten eine, mit der wir den Fall beginnen um seine Schwierigkeiten zu lösen? Eine Person kann auf jeder der vier Dynamiken erreicht werden. Dies soll Dich davon abhalten, Dich nur im Prozessieren an die 1. Dynamik zu wenden. Wenn wir einen Punkt im Leben eines Menschen finden, als er davon überzeugt war, dass alle Menschen böse sind, so ist es die Untersuchung der 4. Dynamik, die die Unzugänglichkeit verursacht. Es gibt einen ganzen Satz von Schaltkreisen für jede der 4 Dynamiken. Wenn eine Person in der Sitzung erscheint und niemand mag, dann frage ihn ”Kennen Sie jemanden, der gewöhnlich sagte, dass

Menschen nicht gut sind?" Stelle irgendeine Frage, wodurch ein Zusammenbruch auf einer der Dynamiken lokalisiert werden kann. In einem Fall hiess es „Du kannst Menschen nicht vertrauen. „Du kannst niemandem vertrauen". Wie liefen die Schaltkreis-Engramme, so dass sie reduziert wurden. Dieser Mensch hatte kein Sonik. Sonik war aber nicht ausgeschlossen, weil es eine Aussage gab. "Du kannst nicht hören." Nachdem das Vertrauen der Person wiederhergestellt war, gab es auch wieder Sonik.

Bei einer Gesellschaft traf ein Auditor ein Mädchen, das unglücklich verheiratet war. Er brachte eine Linienladung durch Straightwire zum Verschwinden. Ihre Affinität, Realität und Kommunikation auf der 2. Dynamik waren unterbrochen worden. Er fand heraus, dass Grossmutter und Grossvater (die ihre Verbündeten waren) sich stritten und sagten " Ehe ist nicht gut." Er brachte diese Locks zum Verschwinden.

Das Wechseln der *Umgebung* ist eine absolut gültige Therapie. Sie gestattet es, aus der Restimulation herauszukommen, die von dieser Umgebung ausging. Die Leute in der Umgebung dieser Person haben mehr Wirkung auf sie als die Umgebung selbst. Darum bedeutet der Wechsel der Umgebung ein Wechsel der Menschen.

Es gibt 3 gültige Therapien:

1) Prozessieren

2) Ausbildung

3) Umgebung (einschliesslich Ernährung)

Ganz gleich, auf welche Art und Weise Sie den Ton erhöhen, es ist immer gültige Therapie. Durch Ausbildung kann der analytische Verstand seine Daten neu bewerten. Es gibt verschiedene Dinge, die restimulativ sind. Kinder können, indem sie, neue Fertigkeiten erlernen, und lernen, sich selbst zu handhaben, auch lernen, ihre Engramme zu überwinden. Die Ausbildung ergänzt die Realität. Sie hebt die Realität an. Sie hat mit dem etwas zu tun, was wahr ist. Wenn die Realität steigt, so auch die Affinität und gleicherweise auch die Kommunikation. In der Schule wird ein Kind bestraft, weil es spricht. Hierdurch wird die Kommunikation des Kindes niedergebrochen und seine Affinität zerbricht und es hasst die Schule.

Welche Art der Umgebung wäre für ein Individuum die wertvollste? Dies sollen Sie sich überlegen. Seine Ausbildung kann auf eine der Dynamiken unternommen werden. Der Wechsel der Umgebung kann für jede der Dynamiken angewandt werden.

Ein Mann in einem Rollstuhl ist nicht in tatsächlichem Kontakt mit der Realität. Wenn er einen Sturm begegnet, der 50 km/h Geschwindigkeit hat, so verbessern sich seine Wahrnehmungen. Wenn er ausser direkter Kommunikation mit dem materiellen Universum ist, so geht sein Notwendigkeitsniveau nach unten.

Das Individuum wird von und auf allen 4 Dynamiken beeinflusst. ARK wirkt auf das Individuum in jeder Dynamik. Wir wollen uns einmal seine *4 Dynamiken* anschauen.

Welche Leute in seiner Umgebung waren die Unterdrücker für eine dieser Dynamiken? Das Material kann in tatsächlichen Engrammen dieses Individuums liegen. Wir müssen Mittel und Wege finden, um seinen Verstand zu entlasten. Halte Ausschau nach Locks, um Aufmerksamkeitseinheiten zu befreien. Es kann sein, dass es einen Schaltkreis gibt, in dem es z.B. heisst "Niemand in einer Gewerkschaft weiss, worüber er redet." Stellen Sie sich ein solches Individuum vor, das für Arbeiter in einer Firma zu sorgen hat. Wir halten nun danach Ausschau, was das ARK brach, um die Dynamiken zu unterdrücken.

Die Funktion des Denkens wird durch Schmerz unterbrochen. Das Denken wurde durch die Turbulenz verhindert, die

durch Schmerz verursacht wurde. Wenn es zuviel Turbulenz in einem Individuum gibt, so taucht das „Ich“ durch diese Stösse unter. Chronische Somatiken ergeben sich, wenn das Ich nicht in diese Gebiete schauen kann, denen es sich mechanisch nicht nähern darf. Das Ich hält Ausschau nach der Schwierigkeit, die es im analytischen Leben gehabt hat.

Das Ich kann so gründlich untergetaucht werden, dass eine Person psychotisch wird. Stelle das ARK zwischen Dir als Auditor und dem Psychotiker her. Sobald Sie einen Zugang zur Persönlichkeit haben, indem Sie Realität darüber herstellst, was Sie zu tun versuchen, so bringen Sie ihn zu einem Punkt, wo Sie mit ihm in direkter Erinnerung arbeiten können.

Starten Sie die Zugänglichkeit mit einem Bestandsaufnahme. Durch die Bestandsaufnahme kommen Sie in Kommunikation mit der Person, und die Person in Kommunikation mit seiner Vergangenheit. Die Gebiete des physischen Schmerzes und der Turbulenz halten Denken fest.

Nach der direkten Erinnerung halten wir Ausschau nach Locks. Kleinere Locks, Brüche in seiner Affinität mit dem Leben, Entwertungen seiner Realität. Wir gehen sanft in sie hinein und beginnen mit kleineren Locks. Finde diese Restimulation heraus. Jedesmal, wenn ein Engramm restimuliert ist, wird das Ich schwächer. Jedesmal. Wenn das Ich stärker wird, wird das Ich besser fähig, Engramme zu kontaktieren. Das ist auch der Grund, warum Sie Freude laufen. Bringe Aufmerksamkeitseinheiten bis in die Gegenwart hinauf.

Rehabilitiere Kommunikation. Gehe zurück. ”Erinnern Sie Dich an jemanden, der sagte `Du kannst es nicht sehen`?” ”Nun wir wollen uns an eine Zeit erinnern, als er es Ihnen sagte:” ”Wer in Deiner Familie sprach immer über Sehkraft?” (Das sollte man eine Person fragen, die eine Brille trägt).

Der Unterschied zwischen einem Lock und einem Engramm ist der, dass kein physischer Schmerz in einem Lock existiert. Es ist eine Restimulierung einer Zeit, als es Schmerz gab. Versuche, Locks mit direkter Erinnerung zu erhalten.

Ein primäres Engramm ist eines, das physischen Schmerz und Bewusstlosigkeit enthält.

Ein Secondary-Engramm ist ein grosses dickes Lock. Der plötzliche Schlag ist eine Restimulierung des Schmerz-Engramms. Tatsächlich ist das Engramm durch diese Erfahrung wieder aufgeladen worden. Das Engramm hört auf, nur ein Schläfer zu sein. Laufe Secondary-Engramme durch und durch wie Engramme mit allen Wahrnehmungen in der eigenen Valenz. Sie können keine Gramladung abbauen, solange er nicht in seiner eigenen Valenz ist. Auf diese Art und Weise können Sie die Ladung aus einem Engramm auslaufen lassen.

Wir schätzen einen Fall in Begriffen ab, wo man mit ihm beginnen kann. Schau auf die Tabelle der Zugänglichkeit und finde heraus, wo Sie ihn auf dieser Tabelle plazieren.

Wir haben eine Person, die immer exteriorisiert ist. Sie hat einen niedrigen Sinn für die Realität. Sie finden heraus, dass sein Gedächtnis zugänglich ist. Benutzen Sie Straightwire und laufe ein paar geringere Sachen die er erreichen kann, Locks,

Wir haben eine Person, die nur in Momenten grosser Spannung exteriorisiert. Alles was Sie hier zu tun haben, ist das Secondary-Engramm herauszufinden, das ihn neu auflädt, und Sie werden Gram aus dem Fall entfernen.

Hinweise dafür, aus der Valenz zu sein, sind:

1. Das Zucken der Zehen – was bedeutet: physischen Schmerz, den er nicht fühlt.

2. Heben und Senken der Brust – eine Emotion, die er nicht bekommt.

Wenn wir ein Secondary-Engramm nach dem anderen laufen und keine Tränen bekommen, dann haben wir es mit einem Schaltkreisereifall zu tun. Wir müssen die Schaltkreise brechen. Wir suchen sie durch direktes Gedächtnis. Wir laufen die Engramme, die diese Schaltkreise enthalten. Indem wir die Schaltkreise aus einem Fall herausbrechen, gestatten wir der Person, sich ihrer Secondary-Engramme zu entledigen. Hierdurch hat sie dann die Möglichkeit, in die Grundzone hinabzugehen in ihre eigenen Valenz. Wir laufen Secondary-Engramme, damit wir zu den Basic-Engrammen kommen. Um Basic-Engramme in der eigenen Valenz zu laufen, müssen wir zurückgehen und Secondary-Engramme haben und Schaltkreise laufen. Man baut eine gewisse Ladung ab, indem Locks selbst gelaufen werden, aber wenn man die Secondary-Engramme nicht enthalten kann, man muss sie aus dem Schaltkreis herausschlagen.

Wenn Sie wirklich mit einer Auslöschung beginnen, dann löschen Sie 26 Wahrnehmungen. Eine Person sollte so lange bearbeitet werden, bis ihr Fall in dieser Verfassung ist.

Jetzt müssen Sie die Basic-Engramme laufen, die die Schaltkreise enthalten, selbst wenn er nicht in seiner Valenz ist, selbst wenn keine Bewusstlosigkeit herunter kommt. Sie können es, indem Sie Locks laufen und Straightwire und ihn nach unten bringst. Dann werden Sie in der Lage sein, zurückzukommen, und Secondary-Engramme zu laufen. Sie kommen zurück und bausen mehr Ladung ab, eventuell wird die Person in ihre eigene Valenz zurückkehren und die Sache bis zum Auslöschen laufen. Sie sollten nicht mit einem Fall anfangen, indem Sie versuchen, ein volles Auslöschen anzufangen, denn dann haben diese Engramme die Tendenz zurückzukommen. Wenn er kein Basic-Engramm in seiner eigenen Valenz laufen kann, dann bedeutet es, dass es Ladung auf dem Fall gibt. Manchmal gibt es einen Satz im Grundgebiet, den Sie nicht finden können. Sie sagen ihm er soll zu der Ladung gehen, die dieses Engramm unterdrückt. Es kann sein, dass er zu einem späteren Lebens-Engramm geht.

Wenn nichts geschieht, wenn Sie Tode laufen, dann müssen Sie den Schaltkreis bekommen. Laufen Sie die Schaltkreiserei selbst dann, wenn Sie schwer damit zu schaffen haben, und versuchen Sie, Ladung herunter zu bekommen. Ein einfacher Test: Sie fragen den Archivar nach dem Ereignis, das den Fall lösen kann. Sie versuchen, mit dem Archivar zusammenzuarbeiten. Und wenn er nicht mit Dir zusammenarbeiten will, dann ist es Schaltkreiserei. Schiesse es heraus in Form von Locks und Engrammen. Wer hat diese Schaltkreise in den Fall hineingelegt? Das Ich ist so aufgezehrt worden durch Schaltkreis-Ladung, dass nicht mehr genügend Aufmerksamkeitseinheiten für es vorhanden sind, um sich auf der Spur zu bewegen.

Bringe Sonik hervor, indem Sie die Affinität, Realität und Kommunikation einer Person anhebst. Nicht indem Sie ”Ich kann nicht hören” laufen.

Kann er sich auf der Spur bewegen? Können wir mit ihm sprechen? Wir wollen sehen, ob wir ihn dazu bringen, zu kommunizieren. Sie versuchen, ihn sich an Momente erinnern zu lassen, als die Affinität gebrochen war, als seine Realität beinträchtigt wurde. Wenn Sie grössere Ladungen nicht bekommen können, dann wenden Sie Dich an die kleineren. Das Ich kann in das Engramm nicht hineinkommen. Es ist mehr Kraft auf dem Engramm als im Ich. Sie möchten Kraft für das Ich retten. Schlage die Locks durch Straightwire heraus. Die Zugänglichkeit sagt Dir, welcher Teil des Standardverfahrens Sie auf diesen Fall anzuwenden hast. Selbst wenn ein Fall gut läuft und wenn er dann sich festsetzt, so hat er veränderte Positionen von einem niedri-

geren zu einem oberen Teil auf der Tabelle, weil es eine Restimulierung in der Umgebung gab.

Eine Definition der Schaltkreiserei! Die Schaltkreiserei besteht aus Du-Sätzen. Es sind die Sätze, die von einem äusseren Ich an das Du gewandt sind. ”Ich muss Dir sagen” ist immer noch ein DU, das sich an das Ich wendet. Diese Sätze werden von der Person erhalten, die versuchen, die Unabhängigkeit anderer in ihrem Urteil null und nichtig zu machen. Dieses sind die Leute, von denen Schaltkreiserei erhalten wird. Ein kleiner Junge sagt: ”Ich denk, ich gehe heraus und spiele”. Seine Eltern sagen ”Nein, Du kannst nicht herausgehen zum Spielen.” Oder Mathilde kann Oskar physisch nicht kontrollieren. Darum macht sie aus ihm ein Nichts. Sie bringt ihn so weit nach unten, dass ihn jeder kontrollieren kann. ”Du bist im Unrecht.” ”Niemand mag Dich.” Sie zerbricht das ARK. Diese Versuche haben Rückwirkungen.

Sie treten der Kraft mit Vernunft entgegen und wendest weiterhin Vernunft an. Ein menschliches Wesen geht in Apathie, wenn es daran gehindert wird, dies zu tun. Wenn wir über Schaltkreiserei sprechen, sprechen wir über die materiellen Universumskräfte, die Gesetze der Kraft. D.h. wo ein Mensch einer anderen Person nicht gestattet, ein Individuum zu sein. Er gestattet dieser Person nicht, ein verantwortungsvoller Thetan zu sein. Wenn diese Schaltkreise umgeben sind von Turbulenz und Schmerz, dann sind diese Stücke aus dem Analysator weggerissen worden. Sie sagen dem „Ich“ im Zentrum: ”Du wirst tun, was ich dir sage.” Und das „Ich“ hat es dann schwer zurückzuschlagen. Wenn sie wachsen, nehmen sie mehr und mehr Analysatoren auf, bis vom Ich nichts mehr übrigbleibt. Es gibt ein falsches ”Ich”, das in den Verstand durch Schaltkreise hereingelegt worden ist.

Manchmal wird eine Person durch Wechseln der Valenz das „Ich“, das falsche aus dem Schaltkreis: Du wirst tun, was ich dir sage.” Die Person sagt zu jemandem ”Gib mir ein Glas Wasser.” Die andere antwortet ”Nein, ich bin beschäftigt.” Hierdurch wird er restimuliert und vorübergehend geistesgeschwächt. Er gerät in Wut. ”Du hast das zu tun, was ich Dir sage.” Im Falle eine Psychotikers müssen wir versuchen, das Ich zurückzubekommen. Befreie die Secondary-Engramme und nimm die Ladung aus den Engrammen der Schaltkreiserei.

ANALYSATOR

SCHALT-KREIS	ICH	SCHALT-KREIS

ANALYSATOR

SCHALT-KREIS	SCHALT-KREIS	SCHALT-KREIS GEFÄLSCHTES ICH

Ein sehr geduldiges Individuum hat Sätze wie ”Du machst es Dir besser leicht” und ”Du solltest nicht so hart arbeiten.” Wenn wir diese in einem Engramm erhalten, dann haben wir ein super kontrolliertes Individuum. Wenn Sie nach dominanten Personen Ausschau halten, dann schaue nicht immer nach einer Person, die bombastisch ist. Du könntest sagen ”Wer war die lärmende Person in Deiner Familie?” ”Was sagte Pop gewöhnlich?” Jedoch wenn der Junge krank war und Tante Tizzie hereinkam und sagte ”Ich liebe Dich. Du musst auf Dich aufpassen. Du bist

nicht sehr stark, bleib hier." Je mitleidiger, desto tödlicher. Hier ist es, wo der Schaltkreis hereinkommt, vorgibt, Ihr Freund zu sein, massiv hereinkommt. Wenn Sie nach Schaltkreiserei Ausschau halten, dann halten Sie nicht einfach Ausschau nach Bombast.

Durch Zuneigung können Kinder nicht verdorben werden. Man kann Kinder mit Zuneigung und Geschenken überhäufen. Doch wenn man sagt, "Ich gebe Dir dieses Auto nur unter der Bedingung, dass Du jeden Montag Öl nachfüllst", dann wurde die Zuneigung verdorben, denn irgend jemand versucht, die Kontrolle über das Ich zu übernehmen. Wenn Sie das Ich nicht kontrollieren, dann kommt die Selbstbestimmung ins Spiel, und dann wird er es gut machen.

CHRONISCHE SOMATIKEN
FESTSITZEN AUF DER SPUR
DIREKTE ERINNERUNG
TONSKALEN

Wenn Dein PC nicht gut sehen und hören kann, dann sollten Sie Ausschau halten nach einer Unterbrechung. Wenn es eine physiologische Schwierigkeit gibt, dann gibt es weniger Aberration. Er schlägt zurück. Leute, die nicht genug Aufmerksamkeitseinheiten in der Gegenwart haben, um Leben zu wünschen, haben keine psychosomatischen Krankheiten. Eine Person, die eine Brille trägt, bekämpft ein Engramm, das sagt "Ich kann nicht sehen." Er setzt eine Brille auf und sagt "Schau doch, ich kann sehen." Das Engramm sagt "Du kannst nicht sehen." Er nimmt dickere Gläser. Das Engramm sagt "Siehst Du, ich sage Dir, dass Du nicht sehen kannst." So kommen wir in eine sich verjüngende Spirale. Wenn Sie die Gelegenheit haben, Engramme für die Sicht aufzugreifen, dann kann es sein, dass Du genau in die Mitte dessen kommst, was seine Sicht unterbunden hat.

Ein PC hatte ein Engramm in Restimulierung, indem Stricknadelsomatik in seinem linken Auge sass. Der Auditor arbeitete 5 Stunden lang mit ihm, er bekam das chronische Somatik heraus und zwar war es basiert auf dem Kommunikationssatz "Ich kann nicht sehen." Als er in die Gegenwart zurückkam und den Verband abnahm, war er so erstaunt, dass es keine Eiterung mehr im Auge gab. Sein Augenlicht war deshalb unterdrückt worden, weil er versuchte zu sehen und das Engramm sagte "Du kannst nicht sehen." Hierdurch wurde eine physiologische Verschlechterung verursacht, um den Befehl zu erzwingen.

Die Hauptsache, nach der Sie Ausschau halten sollten, ist nicht etwas, was durch ein chronisches Somatik angezeigt wird. Das Zähere wird das sein, was nicht bekämpft wird. Das was sich physiologisch nicht selber ausdrückt. Da gibt es die Person, die dauernd Worte vertauscht, etwas falsch hört, etwas falsch sieht. Sie geht in einen Raum, sie schaut herum und ist sicher, dass jemand in einem Stuhl sass. Dieses Engramm sagt "Du bildest Dir immer Dinge ein", und es ist durch Secondary-Engramme immer den ganzen Weg hinaus aufgeladen worden.

Das erste, wenn Sie nach Zugänglichkeit Ausschau halten, ist inspizieren Sie die Kommunikation und die allgemeine Affinität für Leute. Testen Sie ihn, indem Sie ihn in den Zustand der Reverie versetzen. Dann werden Sie seinen Zustand kennen. Sende ihn zurück nach gestern. Er wird Dir sagen, dass er am Tisch sitzt und dass er ein Steak isst. Aber er kann den Tisch nicht sehen und er kann das Steak nicht schmecken. Sende ihn zu einer Zeit zurück, als er ein kleiner Junge war. Er wird Dir sagen, dass er mit Vater Schach spielte. Sie fragen ihn, wie Vater aussah. Er kann den Vater nicht sehen. Aber auf der anderen Seite des Schachbrettes sieht er einen kleinen Jungen. Dann führen Sie ihn zu der Zeit, als Grossvater starb. Er sagt Dir, dass ihn das nicht weiter berührt hatte. Aber seine Brust hebt und senkt sich und er seufzt. Dieser Fall ist in schlechter Verfassung. Er ist nur bereit für Straightwire und vielleicht für ein paar leichte Locks.

Wenn einer Person, die sich in Reverie befindet, gesagt wird, sich auf der Zeitspur zu bewegen und wenn sie es nicht tut, sind 2 Dinge nicht in Ordnung: Das Ich ist sehr niedrig mit dem verfügbaren Aufmerksamkeitseinheiten und er sitzt in mehr als einem Ereignis fest. Das bedeutet nicht, dass er im Leben nicht ein Kraftwerk sein kann, denn das ist schon möglich. Es bedeutet, dass, wenn Sie ihn erst einmal gelöst haben und er sich leicht bewegt, so wird er ein Superkraftwerk sein. Es sollte seinen IQ um 10, 15 oder noch mehr Punkte heben. Der PC kann Dir auch erzählen „Ich sitze in der Gegenwart fest" oder dass er die Gegenwart nicht verlassen kann. Die Gegenwart in diesem Fall ist das Alter von 15 für eine lange Zeit. Sie müssen ihn dann befreien, damit er irgendwo anders hingehen kann. Und dafür gibt es eine bestimmte Routine:

1) Sage ihm, er soll in die Gegenwart hinaufkommen. 98% werden es nicht tun, 2% wohl. Wenn er sich nicht bewegt--

2) Dann gehen wir in einen Moment der Freude. An diesem Punkt brauchen Sie noch nicht zu wissen, wo er festsitzt. Versuche, ihn in einen Moment der Freude hineinzubringen, wohlmöglich des Triumphes. Geh zu einer Zeit, als ihm etwas zuerkannt wurde für das beste Modellflugzeug. Als er als Autor seinen ersten Scheck bekommen hat oder aber zu einer Zeit, als er ein Tier bekam. Oder den Moment eines Triumphes in der Schule. Wenn Sie nichts von all dem finden können, dann gehen Sie zu einer Zeit, als er einen anderen Jungen schlug. Wenn dieser Junge niemals einen Kampf gewonnen hat, dann ist er in schlechter Verfassung, das bedeutet, dass die Mutter dominierend war oder aber der Vater oder aber er war sehr krank als Junge und er hat eine Menge Sympathie-Engramme. Wenn Sie einige Freudenmomente erreichen können, dann werden Sie ihn wahrscheinlich von der Spur loseisen. Eine der Funktionen des Verstandes ist es, Freude für das Individuum zu finden, damit die Aufmerksamkeitseinheiten den Schmerz verlassen und in die Freudenmomente hineingehen und dann bis hinauf in die Gegenwart. Eine Person, die auf der Spur festsitzt, benutzt diesen Platz als Gegenwart.

3. Versuche, ihn durch Straightwire hier herauszubekommen. Sie können von Versuchen ausgehen, ihn in ein Freudenerlebnis zu bringen und dann wieder zurück zu Straightwire gehen. Wenn Sie ihn dazu bringen, sich zu bewegen, dann können Sie ihn in die Gegenwart bringen. Sie können dies so oft wie es notwendig ist, auswechseln, einmal Straightwire, dann wieder Reverie, damit Sie versuchen, dass er sich an Locks und ARK-Brüche erinnert. Immer hin und her. Es mag sein, dass Sie ein Lock brechen und ihn losbekommst. Wenn es nicht geht, dann ist die nächste Routine Nr. 4.

4. Die Person hat ihre Augen geschlossen. (*Vorsicht:* geben Sie dieser Person nicht Festhalter, um zu wiederholen. Wenn

Sie immer wieder über Festhalter gehen, die sagen ”Bleib hier”, ”Halte still” usw., dann restimulieren Sie neue Engramme, und er setzt sich in mehr als an einem Platz auf der Spur fest. Sehr häufig kommt es vor, dass der Archivar hier in guter Arbeitsbedingung ist. Es kann sogar sein, dass Sie den Somatikstreifen durch das Engramm hindurchzugehen bis zu einer Zeit, als es ihm gut ging und dann in die Gegenwart hinein. Wenn Sie jemals eine Person zurückgelaufen sind, bis in eine Kindheitskrankheit, dann ist es immer gut, ihn bis zu einem Moment zu bringen, als er von dieser Krankheit wieder völlig hergestellt war, ein paar Wochen später. Bring ihn von diesem Punkt an in die Gegenwart. Wenn Sie in eine dieser Krankheiten hineingeraten, dann bringen Sie ihn von Stunde zu Stunde, bis zu dem Punkt, als es ihm besser ging. Und dann laufen Sie diesen Moment gründlich. Bringe ihn dann zur Freude und dann in die Gegenwart.

Wenn er nach all dem immer noch festsitzt, manche von ihnen haben sehr wenig Visio und Sonik, gerade da wo sie festsitzen. Wenn Sie einen Fall völlig restimulieren, dann sind Visio und Sonik zugedeckt. Sage ihm ”Hören Sie irgend etwas?” ”Sehen Sie irgend etwas?.” Es kann sein, dass er Dir den Satz gibt ”Bleib hier.” Laufe diesen Festhalter, Sie werden dann Spannung abladen. Wenn er ein bisschen Visio bekommt, dann kann es sein, dass er den Platz identifizieren kann. Hierdurch werden unter Umständen genug Aufmerksamkeitseinheiten wiederhergestellt, damit er in die Gegenwart kommt.

(*Vorsicht*, versuche nicht, physische Schmerz-Engramme auf ihm zu laufen. werden ihn um so mehr festsetzen.)

Wenn Sie einen Archivar haben, der gut arbeitet, dann erhalten Sie einen Altersblitz. Manchmal wird Dir ein Schaltkreis antworten. Eine Person, die ständig ihre Schecks 1950 datiert, nachdem man schon 2 Wochen in 1951 ist, sitzt auf seiner Spur fest. Sie hat einen Dub-in-Archivar. Ein Altersblitz ist ein Dreiweg-Test. Sie müssen um diesen Schaltkreis herumgehen. ”Wie alt sind Sie?” Er sagt ”29.” Der Schaltkreis ist dazu erzogen worden. ”Wie sind bist Sie?” ”Was ist Dein Alter?” ”2.” Das Alter kommt durch. Sie verfolgen die Sache mit ”2” was?” oder wenn das auch schiefgeht ”Gib mir eine Zahl.” Wenn Sie 29-29-29 bekommen, dann ist die Person in der Gegenwart. Wenn er auf diese drei Fragen antwortet mit ”29-29-2”, kann er unter Umständen sagen ”Warum sollte ich 2 sagen” (sein Schaltkreis ist so auf ”Nenne mir dein Alter“ gedrillt). Indem Sie mit diesen 3 Fragen nach einem Altersblitz fragen, bekommen Sie eine Antwort, von denen eine immer die sein wird, die nicht aus dem Schaltkreis kommt.

Ein 45 Jahre alter Mann gibt Dir eine Altersangabe von 29. Zuerst weiss er nicht, was zwischen 25 und 35 passierte. Es ist alles verschlossen. Durch Anwendung von Straightwire ”Wer gab Dir Deinen ersten Job” oder ”An wen erinnert Dich Dein Chef?” ”Was passierte Dir in diesem Jahr?” erinnert er sich ”Oh ja, das war gerade, als mir mein Blinddarm herausgenommen wurde. Er sieht sofort das Zimmer und die Pflegerin vor sich. Er nimmt auch Sonik auf, weil die Pflegerin ihm sagte ”Bleib hier.”

Wenn absolut nichts darauf hindeutet, in welchem Ereignis er festsitzt, dann fragen wir nach Blitzreaktionen. Irgendeine Frage, die mit ja oder nein beantwortet werden kann. Unfall, Verletzung, Krankenhaus, Arzt, Fieber, zu Hause, Büro. Wir fangen an, die Bühne von diesen Antworten her aufzubauen. Aber indem wir diese Daten bekommen, das alles reicht nicht aus, um ihn zu befreien. Er muss sich an sie erinnern.

Nehmen wir an, dein PC hängt im Alter von 13 fest. Sie möchten wissen, was im Alter von 13 geschah. Sie haben dieses Ereignis vor Dir. Sie versuchen, dieses En-

gramm herauszubekommen. Sie haben die Festhalter kontaktiert und trotzdem deintensiviert es nicht. Das Engramm von 13 Jahren als sitzt hier auf einer sehr festen Kette. Die Person ist fest in der Mitte einer Kette. Sie fragen den Archivar ”Ist es das erste Engramm auf der Kette ?” Wenn der Archivar arbeitet, so wird er sagen ”nein.” Sie nehmen ein wenig Spannung heraus und zwar aus dem Engramm, in dem er festsitzt, indem Sie es ein bisschen laufen. Der Archivar wird Dir jetzt ein früheres Engramm geben. Sie können die Kette heruntergehen. Wahrscheinlich sitzt er auf einem späteren Punkt auf der Kette fest.

Manchmal wird der Archivar gezwungen, Dir eine Lüge zu erzählen. Sie sagen den Archivar, dass Sie das *frühste* Ereignis auf der Kette wünschen, und er gibt Dir ein Ereignis. Sie fragen ”ja” oder ”nein.” ”Ist dies das frühste Ereignis auf der Kette?” Der Archivar sagt ”ja.” Aber es ist nicht das Frühste. Sie zwingen den Archivar Dir eine Lüge zu erzählen. Er gibt Dir das erste Engramm, das notwendig ist, um deintensiviert zu werden. Ein Fall gab 6 aufeinanderfolgende Engramme und jedes war das frühste auf der Kette, weil jedes deintensiviert werden musste. ”Gib uns das frühste Ereignis auf dieser Kette”, befehlen Sie dem Archivar. Er ist nicht Dein Sklave, er ist Dein Partner. Der Archivar wird Dir das frühste Engramm geben, das deintensiviert werden muss, um zu einem früheren Engramm zu gelangen. Manchmal müssen Sie eines laufen, das nicht vermindert oder ausgelöscht werden kann, um auf ein früheres zu kommen. Mache niemals den Fehler, anzunehmen, es sei das frühste. Wenn Sie fragen, ”Ist dies das frühste Engramm?” wird der Archivar Dir sagen ”ja.” Wenn es einige male mehr gelaufen werden muss. Dann testen Sie es wieder ”Ist es das frühste Engramm?” Er sagt ”nein”, denn ein anderes Engramm ist in Sicht. Ein Fall gab 25 Engramme an, bevor er zum Basik auf der Kette kam. Diese Person sass fest bei 13. Der Archivar wurde gebeten, den Monat anzugeben, als es passierte. Er erhielt Mandeloperation. Die Person sagte ”meine Mandeln sind mir nie herausgenommen worden.” Ihm wurde gesagt: ”Öffnen Deinen Mund”, sie fehlen.

Kurz gesagt, es kann sein, dass er auf einer Kette von Engrammen festsitzt, und es frühere Engramme gibt, die reduziert werden müssen, indem man die Kette heruntergeht. Vorsicht: Seien Sie sicher, dass es der Grund der Kette ist. Wenn Sie ein Engramm heruntergehen, das irgendwo auf der Spur festsitzt, dann laufen Sie eine Kette von Engrammen aus. Wenn Sie bis zum Grund der Kette hinunter gehen, dann seien Sie auch sicher, dass es der Grund ist. Seien Sie sicher, dass Sie das ganze Engramm laufen, ob es nun in seiner Valenz ist oder nicht. Wenn Sie das ganze Engramm laufen, die Somatiken und die Worte, dann brauchen Sie diese Kette nicht wieder hinaufzukommen. Die Tatsache, dass er nicht in seiner eigenen Valenz ist, ist keine Entschuldigung für dich, diese Engramm nicht zu deintensivieren. Während Sie es deintensivieren, gehen Sie früher und laufen das frühste Ereignis gründlich. Sie müssen sicher sein, dass es das Basik auf der Kette ist. Fragen Sie den Archivar mehrere Male.

Wenn Sie in das Ereignis selbst nicht hineinkommen kannst, dann bleiben Sie dabei, Straightwire anzuwenden. Schlagen Sie genügend A-R-K-Locks heraus, bis die Person ausreichende Aufmerksamkeitseinheiten hat, um in die Gegenwart zurückzukehren. Lassen Sie Ihren PC niemals auf der Spur festsitzen, wenn Sie gesehen haben, dass er sich auf der Spur bewegt. Sie müssen dies immer überprüfen, bevor Sie ihn lassen. Dann überprüfe es noch einmal in 2 oder 3 Minuten.

Laufe Freudenmomente, bringe ihn dann in die Gegenwart. Gib ihm direkte Erinnerungen über die Sitzung. Sage ihm nichts, aber helfe auch seinem Gedächtnis nicht nach. Sie sagen ihm nur ”Erinnere

Dich an diese Dinge." Dann frage "Wie alt sind Sie?" "Was ist Dein Alter? Gib mir eine Zahl!" Wenn alle 3 Zahlen dieselben sind, O.K. Dann können Sie aufhören. Wenn er nach der Sitzung über die Zeit spricht, als die Kätzchen von Tante Minnie ertränkt wurden, dann müssten Sie es neu überprüfen. Es kann sein, dass Sie sieben bekommst. Sie haben einen Rückruf, dann laufen Sie wieder Freudenmomente und gehst durch dieselbe Routine noch einmal hindurch, um sicher zu sein, dass er ausreichend stabilisiert ist. Bei einem neuen Fall ist es möglich, dass Sie ihn in der ersten Sitzung nicht löst. Verschiedene Dinge können seine Aufmerksamkeitseinheiten von dem Ich abhalten. Locks von ARK-Brüchen und ARK-Engramme. Beide hängen von physischen Schmerz-Engrammen ab. Secondary-Engramme sind Gram-Engramme. Verschiedene Stimmungen, Apathie-Engramme usw. Sie neigen dazu, das ICH auszuhungern. Oder das Ich kann auf seiner eigenen Zeitspur sich nicht bewegen. Der Grad, bis zu welchem eine Person festsitzt, hängt nicht von der Schwere des Engramms ab, in dem er festsitzt. Es hängt einfach von der Überladung der Bank ab und dem Zustand des ICH, das durch all diese ARK-Brüche beraubt worden ist.

Bei einer Person ohne Schaltkreis ist das Engramm Nr. 1 eingeklinkt worden. Die Person ist müde. Dieses Engramm wird jetzt ein bisschen restimuliert. Was wir hier haben, ist ein Hinausreichen aus der Bank. Wir bekommen etwas mehr Restimulierung und dann erhalten wir ein Sekundär-Engramm zwischen dem ICH und der Standardbank. Nun beginnen wir Locks aus diesem Sekundär-Engramm herauszunehmen. Die Grossmutter starb in einem Sekundär-Engramm. Dies hätte irgend etwas sein können, was mit dem Tod einer älteren Person zu tun hatte, oder aber das Lesen über Tod in der Zeitung usw. Jedesmal lädt es sich mehr auf. Jedesmal nimmt es mehr vom ICH weg. Es muss mehr Kraft im ICH geben als in der aufgeladenen Bank. Die Leichtigkeit, mit der Sie einen Fall handhaben können, ist die Zugänglichkeit des Falles und dieses hängt ab, wieviel ICH übriggeblieben ist, im Verhältnis zu der Ladung in der reaktiven Bank. Sie müssen auch genügend Aufmerksamkeitseinheiten bekommen, indem Locks gebrochen werden, Freudenmomente gelaufen werden, so dass das Ich auf der Spur sich bewegen kann.

Direkte Erinnerungstechnik

Jede direkte Erinnerung basiert auf dieser Berechnung. Wenn ein Aberrierter ein Engramm dramatisiert, so wird er es nicht nur einmal dramatisieren, sondern mehrmals. Wenn ein Aberrierter ein Engramm hat, das eingeklinkt ist, dann können Sie damit rechnen, dass er es mehrmals dramatisiert. Wenn die Mutter sagt "Ich bin eine Ziege", so sagt sie es viele Male. Das aberrierte Muster der Eltern drückt sich auf verschiedene Weise im Kind aus. Was wir in der direkten Erinnerung finden möchten, ist das erste Key in des Engramms. Es kann sein, dass wir das Engramm durch die Mutter viele Male dramatisiert finden, aber es gab ein erstes Mal. Wenn wir das erste Mal finden können und es in voller Erinnerung bearbeiten können, dann werden wir das Einklinken hinausbekommen.

Zusätzlicher Nutzen des Straightwire: Alles, an was er sich erinnert, wird für ihn eine *Bekräftigung* darstellen. Es hat eine grössere Realität, als Engramme zu laufen. Der Auditor handelt wie ein Linienrichter. Er spannt einen Draht zwischen dem Ich und den Standardbanken. Es ist ein direkter Unterschied zur freien Assoziation. Es wird genau gelenkt[2] durch den Auditor.

---

[2] Anmerkung: Die Tatsache, dass die direkte Erinnerungstechnik ein **gelenktes** Verfahren ist, sollte einen nicht dazu verleiten, anzunehmen, dass das Dianetik-Prozessieren **gelenkt** wird in dem Sinne, wie es in der Psychotherapie angewandt wird. Dianetik ist **nicht gelenkt**, so wie auch die Psychotherapie sein sollte, **nur** dass die **technischen Prozesse** vom Auditor gelenkt werden).

Der Auditor muss die genauen Gesetze der direkten Erinnerung kennen. Ein Auditor kann das genaue Material bekommen, das an der Aberration beteiligt ist. In der gelenkten Erinnerung bringt der Auditor Momente der Vergangenheit hervor, die, wenn sie wieder vorhanden sind, für den PC Wert haben und die dann einige Ladung aus dem Fall herausnehmen werden, und die Aufmerksamkeitseinheiten für das Ich freimachen. Hierdurch werden tatsächlich chronische Somatiken in über 20% der Fälle frei gemacht. Die Psychoanalyse tut dies, indem sie in die Faktoren der Direkterinnerung mit einbaut. Wenn Sie eine Person durch direkte Erinnerung verbessern wollen, dann sind Sie in der Lage, dieses sehr schnell zu tun, wenn Sie diese Gesetze kennen.

Die direkte Erinnerung ist eine sehr genaue Technik. Sie ist blass im Verhältnis dazu, Engramme herauszubekommen. Sie resultiert manchmal in dem Ausschluss von Heuschnupfen und einer Parkinsonschen Krankheit. Die direkte Erinnerung an sich würde uns schon sehr reich machen. Wenn die Leute nicht in die Reverie gehen wollen, dann gibt ihnen direkte Erinnerung. Wenn eine Person Kopfschmerzen bekommt und sie hat gewöhnlich keine, dann ist dies ein akutes Somatik – wende direkte Erinnerung an.

Wo die direkte Erinnerung weniger produktiv ist: Eine Person, die einen Wechsel der Person um sich hatte im pränatalen oder aber im frühen Teil des Lebens. Die neuen Leute dramatisieren nicht die frühen Engramme. Es kann sein, dass diese Person nicht weiss, dass sie in ein Sie einem Kinderheim erzogen worden ist und Sie gehen jetzt bis zu der pränatalen Bank und findest keinen Platz. Dann können Sie vermuten, dass das nicht der Fall ist.

Indem Sie mit direkter Erinnerung arbeitest, halten Sie Ausschau nach sehr spezifischen Dingen. Alle diese nicht optimalen Unannehmlichkeiten die der PC in seinem Leben hat, z.B. der Mann sagt ”Von Tag zu Tag bin ich unfähiger, dem Leben entgegenzutreten”. Der Auditor möchte wissen, wessen Dramatisierung das ist. Sie versuchen herauszufinden, in wessen Valenz er hineingezwungen worden ist, ohne seinen Willen.

Ein Fall mit Magengeschwüren - Direkte Erinnerung über eine halbe Stunde, die Dramatisierung wurde lokalisiert. Der Vater stand herum und beschwerte sich über seinen Magen. Ein spezifischer Augenblick, der dann kontaktiert wurde. Und dann das erste Mal, als der Vater sich über seinen Magen beklagte. Er hatte sich identifiziert mit dem Teil der Valenz, in die er hineingezwungen worden war und indem er sie identifizierte, gab er sie auf. Das reichte.

Wenn Sie eine Person dahin bringen können, sich an etwas zu erinnern, wer gewöhnlich Magenschmerzen hatte, dann findet Differenzierung statt. Sie fragen Ihren PC ”Wer sagte gewöhnlich, beherrsche Dich?”. Er sagt ”Oh, das sage ich mir selber die ganze Zeit.” ”Nun, jemand anderes hätte es auch sagen können”. Er sagt ”Oh nein, niemand anderes”. Sie sagen ”Wer war die meistkontrollierte Person in deiner Umgebung, als Sie ein Kind waren?”. Antwort ”Mutter”. ”Was sagte sie gewöhnlich? Können Sie sich an einen spezifischen Moment erinnern, als die Mutter dir sagte, Sie sollen sich beherrschen? Wenn sie das sagte, wo stand sie dann?” ”Oh, sie stand nicht, sie sass.” ”Wo standen Sie da?” ”Ich stand auch nicht. Ich sass.” ”Wo gewöhnlich sagte sie ”Ich kann keine Leute ausstehen, die sich nicht selber beherrschen können”?

Wenn Sie genügend Aufmerksamkeitseinheiten bekommen können, die in diesen Locks festsitzen und sie jetzt wieder für das ICH freimachst, dann wird das Ich in der Lage sein, zu interiorisieren, anstatt zu exteriorisieren. Sie sind in der Lage, Ladung abzubauen.

Ein typischer Fall. Chronisches Somatik, schlimmer Arm. Die Grossmutter starb an einem schlimmen Arm. Manche Leute sagen ihm, er sei wie seine Grossmutter. Dieses Lock können wir brechen.

- Gleichgültigkeit
- Langeweile
- Ausgedrückter Groll
- Zorn
- Nicht ausgedrückter Groll
- Furcht
- Gram
- Apathie

Dieses ist die Skala der schmerzhaften Emotion. Wir arbeiten auf der Affinitätslinie. Manchmal ist es notwendig, eine Fall von leichten Emotionen zu entlasten, bevor die schwereren kommen. Manchmal erfasst man eine Person auf der Spur in einem Apathie-Engramm und Sie müssen wie ein Sklave arbeiten, um ihn nur zu Gram zu bekommen. Je höher er auf der Skala der Emotion ist, umso leichter ist er zu erreichen und mit ihm zu arbeiten.

Je *grösser* die Emotion, je schwerer wird es sein, etwas zu erreichen und zu laufen. Wir haben ein Ereignis mit grosser Furcht, was Schrecken sein könnte. Der Gram beginnt als Traurigkeit. Je grösser es wird, umso mehr wird es Gram.

Die angelsächsische Gesellschaft ist auf Kodizes aufgebaut, die Emotion unterdrücken. Man sagt, der Mann in der Gesellschaft soll sich selbst beherrschen. ”Kleine Jungs weinen nicht” ”Du darfst nicht so emotional sein”. Emotionen werden unterdrückt. Scham und Apathie handeln oft als Unterdrücker des Grams.

Sie halten Ausschau nach dem, was am meisten unterdrückt worden ist. Wenn das Tragen von Hüten ein Unterdrücker in der Gesellschaft ist und Sie behandeln jemand aus dieser Gesellschaft, dann arbeiten Sie hiermit. In dieser Gesellschaft wurde Emotion mit Sex verwechselt. Dies ist auf der 2. Dynamik der Fall. Wir haben also diese Aberration. Dass eine Person nicht gleichzeitig emotional und rational sein kann.

Realität: Übereinstimmung
Unentschlossenheit
Unstimmigkeit
Teilnahmslos

Übereinstimmung und Realität sind synonym. Wir sind uns über etwas einig. Es wird Realität. Wir sind uns nicht einig. Es besteht keine Realität.

Er sieht, das ein Lastwagen einen Mann überfährt. Er bleibt teilnahmslos. Das ist Nicht-Realität. Ein Mann will nicht arbeiten, er trinkt. Seine Frau droht ihm, ihn zu verlassen. Er sagt, sie würde das nicht tun. Wie könnte sie ihm das antun. Er reagiert nicht auf die Realität. Die Frau sagt ”Ich werde jetzt gehen.” Er reagiert nicht. Er ist auf dem Niveau der Teilnahmslosigkeit. Eine Person, die in einen leeren Raum hineingeht und jemand dort sitzen sieht, hat eine niedrige Realität und Kommunikation. Die Fähigkeit zwischen Realität und Vorstellung zu unterscheiden: Wenn er Vorstellung als Realität annimmt, ist er nicht in Übereinstimmung mit der MEST-Realität der Situation.

Kommunikation – Beim Straightwire halten Sie Ausschau danach, als die Leute mit dieser Person nicht übereinstimmten. Chronische Phasen ”Dies ist nicht wahr” ”Du weisst dies nicht” ”Das ist falsch”. Leute, die ständig zum Kind sagten ”Das ist nicht wahr. Das ist nur Deine Einbildung.”

Kommunikation:

Kommunikativ – Er spricht, wenn er sprechen soll. Er ist fähig zu kommunizieren mit jemand und dass man mit ihm kommuniziert (Kommunikation ist eine Zweiwegsache und es ist ein 50%iger Ausschluss, wenn jemand die Aufmerksamkeit nicht auf sich lenken kann).

Geheimtuerisch – Diese Person wird manchmal so geheimtuerisch sein, dass sie auswählt, was hindurchkommen soll. Einiges nur, er verschliesst es. ”Hatten Sie jemals Schwierigkeiten zu Deiner Mutter zu sprechen?” ”Sagte sie Dir jemals, Sie sollen still sein?” ”Sagte sie jemals `Sprich nicht in Gesellschaft`?”

Ausflüchte – Das Leben lügt diese Person an. Wenn sie etwas von sich gibt, wird sie wahrscheinlich lügen.

Verdrehungen

Teilnahmslos – Gibt nichts von sich, empfängt nichts.

Wenn Sie Sie eine Person prozessierst, dann sollten Sie sie die Tonskala hinaufbringen. Wenn sie nicht durch den ersten Ton gegangen ist, dann wird sie nicht in der Lage sein, auf irgendwen zornig zu werden. Wenn sie über die Schläge, die sie von der Mutter erhalten hat, sprechen kann und nicht ärgerlich wird, ist sie darunter. Sie müssen genügend Locks und Secondary-Engramme aus dieser Person aufnehmen, um sie heraufzubringen.

Wenn Sie einen Dub-in-Fall haben, dann haben Sie ihn nicht so weit hoch gebracht, wo er kommunizieren kann. Auf der Affinitätsskala ist er nicht auf Zorn.

Es gibt zur Zeit keine Menge Schaltkreise über Kommunikation oder Realität.

”Du solltest Dir selber nicht gestatten, emotional zu werden.” Dies ist der Schaltkreis, der die Affinitätslinie unterbricht. Es gibt nur wenig Schaltkreiserei, die die Realität und Kommunikation unterbrechen. Manchmal ein Schaltkreis ”Nichts ist real”. ”Du stimmst niemals überein.” Diese Locks sind leichter zu erreichen, als die Affinitätslocks. Indem sie heraufgebracht werden auf einen Punkt des ARK, bringen Sie auch die anderen herauf.

Hier ist etwas, was Sie vielleicht noch nicht bemerkt haben. Etwas, das interessant und sehr nützlich ist. Jede Art von Unterbrechung oder Missbrauch des ARK, jede Art von Lock, das vorstellbar ist, hat 2 Aspekte: Aufgezwungen und verleugnet. Es ist ebenso aberrativ, zu jemand zu sagen, dass er lieben muss, dass er sprechen muss, dass er im Recht sein muss, wie ihm zu sagen, dass er diese Dinge nicht tun darf. Der Effekt ist derselbe: Zunichtemachen. Darum, wenn Sie nach ARK-Locks Ausschau halten, denken Sie daran, dass ein Ausschluss oder Vernichtung jeder Art von einem Aufzwingen kommen kann, ebenso wie von einer Verleugnung.

Verweigerte Kommunikation,

(Verbot)

- Sätze, die das Sprechen verbieten.
- Sätze, die das Hören verbieten.
- Ein Verbieten des Sehens
- ein Verbieten des Fühlens
- ein Verbieten des Riechens
- ein Verbieten der Emotion
- ein Verbieten von heiss
- ein Verbieten von kalt.

Dies ist die Ausschlusstabelle. Es bedeutet, dass die Kommunikation einer Person zur realen Welt durch Feststellungen oder Aussagen verhindert worden ist.

”Oh, Du fühlst niemals Kälte”. ”Hat Dir irgendwer schon gesagt, dass Sie niemals hören?”. ”Meine Frau. Sie sagt, Du schenkst mir nie Aufmerksamkeit.”

Rede – ”Sprich nicht zu mir.” ”Wiederhole das nicht.” ”Du kannst nicht sehen”. – Visio.

Aufgezwungene Kommunikation

(Zwang)

- Der Zwang zu sprechen
- Der Zwang zu hören
- Der Zwang des Sehens
- Der Zwang zu fühlen
- Der Zwang des Riechens
- Der Zwang zu - usw.

Dies sind ”die zu voll angedrehten.” Sie schneiden die Komm-Linie. ”Du musst zuhören.” – ”Wenn Du hiervon zu viel hast, so gerät die Person in die Ausflüchte oder in die Apathie.

Verweigerte Realität

- Du bist niemals im Recht.
- Du weisst nicht.
- Du stimmst nie mit mir überein.
  Etc. etc. etc.

Aufgezwungene Realität

- Du musst das richtig tun.
- Du darfst keinen Fehler machen.
- Du musst mir glauben.
  Etc. etc. etc.

Eine Person ist mit der Realität in Berührung, bis die Realität ihn zu sehr verletzt. Er wird allem widerstehen, was ihm zu viel Kommunikation aufzwang.

Verweigerte Affinität

- Du liebst mich nicht.
- Du kannst niemals nett zu irgendwem sein.

(und alle anderen Tausende von Emotions- und Gefühlssausschlüsse)

Aufgezwungene Affinität

- Du musst mich lieben.
- Wenn Du es nicht tust, werde ich sterben.
- Liebe Deinen Nachbarn.
  Etc. etc. etc.

Der Fall eines Stotterers. Eine Unterbrechung der Kommunikation. Er ist unten in Apathie. Er in Dub-in geraten. Die Emotionen einer Person wurden unterdrückt, und sie haben die Kommunikation mitgenommen. Einer Person wurde gesagt zu sprechen und nicht zu laufen. Eine schreckliche Unterbrechung der Rede würde die Einheiten des ICH festnageln. Ob es ein Lock oder ein Secondary ist, hängt von der Stärke des Drucks ab.

Einem Jungen geht es gut, bis er 6 ist. Eines Tages brennt der Laden seines Vaters nieder, was den Vater ist in eine schrecklicher Verfassung bringt. Wenn der Junge hereinkommt und ihm eine Frage stellt, sagt er ”Halt den Mund. Mach, dass Du hier rauskommst.” Sekundär-Engramm.

”Das bildest Du Dir nur ein”. – Dieser Person wird die Realität verweigert. er hat eine Geschichte erzählt; er weiss, dass sie wahr ist. Und jemand kommt und zwingt ihn dazu zu sagen, dass es Vorstellung ist. Dies ist ein Realitäts-Sekundär-Engramm. Es werden keine Tränen hieraus kommen.

Ein Super-Sekundär-Engramm hat den ARK-Burch auf allen drei Seiten. Wenn Sie feststellen, dass ein Fall überladen ist, dann gibt es die mechanischen Unterdrückungen, die herauskommt, indem

Locks und Secondary-Engramme gebrochen werden. Wenn Sie sie nicht abbauen können, dann hat er ein Schaltkreiserei. Wenn er auf der Spur festsitzt, dann sagt Ihnen dies sofort, dass Sie einen überladenen Fall haben.

LADUNG-SCHALTKREISEREI – VALENZ

Wenn Sie den grössten Teil der Ladung von einem Fall abbauen, dann wird er Pianola laufen. Pianola-Fälle sind leicht zu handhaben. Laufe die Engramme in der Valenz mit allen Wahrnehmungen. Erhalte Secondary-Engramme. Halte den PC davon ab, herauszuspringen. Wenn er in der pränatalen Zone in seiner eigenen Valenz ist, dann wird er das nicht tun. Wenn er in der Valenz in der pränatalen Zone ist, dann wird er dort keinen Gram haben. Sie müssen Sie eben wie ein Engramm denken. Sie müssen nach seltsamen Aktionssätzen Ausschau halten, wie ”Da ist ein langer dunkler Weg vor mir”. Dieses übersetzt sich dem analytischem Verstand nicht wie ein Rausschmeisser, aber es wäre das für den reaktiven Verstand.

Aber die meisten Fälle haben zu viel Ladung, um sanft zu laufen. Dieses Material ist dazu da, um zähe Fälle zu knacken. Selbst wenn es der „zähste Fall auf der Liste“ ist, dann schlage weiter zu, und er wird nachgeben. Ein Fall ist immer irgendwo auf der Tabelle zugänglich. Wir betrachten automatisch jeden Fall als einen zähen Fall.

Ein falscher Pianola-Fall: Ein Fall, der einen Dub-In-Schaltkreis hat. Er ist sehr hoch überladen mit einem Kontroll-Schaltkreiserei. Diese Person wird auf der Spur laufen, in dieses hineingehen, in jenes, und das kann Jahre und Jahre so weitergehen. Offenbar hat er eine gute Erinnerung. Er hat Visio und Sonic. Die einzige Schwierigkeit ist, dass das Ich nicht da ist. 60% des Materials, das er gibt, sind einfaches Dub-in-Material. Er geht zum letzten Abend zurück und erzählt Dir alles über das Steak, das er gegessen hat. Seit 2 Jahren hat er schon kein Steak mehr gegessen. Gestern Abend ass er Chili. Dieser Fall kann leicht ausfindig gemacht werden.

Es gibt einen schnellen Test. Schau Dir die Fähigkeit der Person an, etwas auszuführen. Wenn Sie dieser Person eine Arbeit zu tun geben, tut sie sie? Nein, sie hat eine Menge Gründe, warum sie beschäftigt ist. Sie hat eine Menge Dinge zu tun, aber selten tut sie irgend etwas. Wie steht es mit dem Sinn der Realität? Er ist sehr niedrig. Sie wird mit enormer Überzeugung von ihrem Sinn für Realität sprechen. Aber er ist sehr niedrig. Sie wird Dir über Deine Konversation mit ihm vor der Tür sprechen. Aber Sie liessen sie nicht herein. Dies ist der Super-Dub-in-Fall. Die Hauptsache in diesem Fall ist, dass der Archivar nicht funktioniert. Der Archivar ist durch einen Dämonenschaltkreis ersetzt worden. Dieser Fall hat Kontroll-Schaltkreiserei, gewöhnlich der sympathischen Art. ”Beherrsche Dich selbst, Liebster, und jeder wird Dich lieben.”

Das nächste, was Sie mit einem dieser Fälle tun, ist, die Dominante zu finden. Wer sagte ”beherrsche Dich?”. Sie findest eine Menge Kämpfe in dem Fall. Er ist kopflastig von Schaltkreisen. Dieser Fall ist wie eine Fata Morgana in der Wüste. Versuche, Deine Hände auf ihn zu legen, und die Fata Morgana wird verschwinden. Dieser Fall geht nicht in die Basiszone zurück und nimmt nicht die Lage des Fötus ein. Er hat pränatale Visio. Sie müssen die Schaltkreiserei aus diesem Fall herausbringen. Wenn Sie Dämonenschaltkreise he-

rausbringen, so wird auch Visio und Sonic *verschwinden*. Dieser Fall ist einfach übersättigt mit Emotion. Es kann sein, dass Sie an einen Gram-Dämon rühren. Dieser Fall läuft, indem Sie Engramme berühren, und er wird stundenlang weinen. Und Sie werden trotzdem nicht ein Gramm an Gram herunterbringen.

In einem Pianola-Fall arbeitet der Archivar mit Dir zusammen. Der somatische Streifen tut, was Sie ihm sagen. Sie erhalten Secondary-Engramme, Engramme in der Basic-Zone. Aber in *diesem* Fall sagen Sie: ”Der Archivar wird uns das Engramm geben, das notwendig ist, um den Fall zu lösen”. Der Somatikstreifen wird dorthin gehen. Der Mann wird sagen: ”Ich denke, es ist ein 2 Jahre-Altersblitz”. Sie müssen in Deinem ersten Streit mit dem Dämonenschaltkreis gehen. Denn Sie auditieren einen Dämon. Der Dämon ist sehr dumm. Er denkt nicht sehr gut, gewöhnlich sind sie zu höflich oder aber unhöflich. Wenn Sie soweit kommen, dass Sie das Flugzeugunglück läufst, bevor er 7 Jahre alt war, dann ist irgend etwas nicht in Ordnung. Wenn der 23. Wohltäter von der 23. Strassenbahn getötet wurde, dann stellen Sie fest, dass etwas nicht in Ordnung ist. Diese liebe alte Dame stirbt. Sie laufen dieses als eine Gramladung. Sie erhalten Tränen. Dann plötzlich laufen Sie in ein anderes Ereignis. Mr. Snobelfort versuchte, ihn zu erreichen oder ihn aus den Flammen zu erretten. Dieser Dämon hat eigentlich die Kontrolle über die Tränendrüsen. Diese Bank ist überladen. Der Ernst der Situation wird daran gemessen, wie weit die Person von der Realität abweicht.

Wir wollen nun die Menge der Ladung auf einem Fall in Erwägung ziehen. Mit anderen Worten: Wieviel Secondary-Engramme und Locks auf dem Fall sind.

Maximal-Ladung

Minimal-Ladung

Es ist egal, wieviel Ladung dort ist, ob sie maximal oder minimal ist. Wichtig ist, ob dort Schaltkreiserei herrscht.

Wir wollen nun die Menge der Schaltkreiserei betrachten.

Maximales Schaltkreiserei

Minimales Schaltkreiserei

Dies ist das Mass für den Fall. Wenn wir den Fall kombinieren, der eine maximale Ladung und maximale Schaltkreiserei hat, dann ist das ein Totschläger. Er wurde durch Ladung verschlechtert, die am Platze festgehalten wird, durch einen Dämonenschaltkreis.

Wir könnten für irgend einen Fall sagen, dass das Ich plus der reaktiven Ladung einer Konstanten gleichkommt, sagen wir 1.200 Einheiten.

Ich – Bewusstsein des Bewusstseins Einheitskontrolle –		Einheiten
		1.000
Reaktive Ladung –		200
	Total	1200

Wenn das Ich 500 Einheiten an die reaktive Bank verliert, so bleiben dem Ich nur noch 500 Einheiten übrig. Zähle die 500 verlorenen Einheiten zu den 200 Einheiten in der reaktiven Bank dazu, dann haben Sie 700 Einheiten reaktiver Ladung. Hier haben wir dann den Geisteskranken. Gelegentlich wird er gesunde Momente haben. Aber es gibt dort die schwindende Spirale. Wenn er dann einen anderen Schock erhält, dann wird das ihn hinüberbefördern.

Was passiert, wenn ein Fall Secondary-Engramme aufnimmt? Dieser Fall ist nur 200 Einheiten restimuliert. Ein grosses Sekundär-Engramm geht in Aktion. Dieser Fall beginnt, Locks auf den Sekundär-Engrammen aufzusammeln. Am Anfang ist es schwer, aus dem „Ich“ etwas wegzustehlen. Aber wenn es anfängt, in die Spirale zu gehen, so wird es leicht und leichter. Deine Aufgabe ist es, etwas von dieser Ladung wieder zurück zu bekommen zum „Ich“.

Sie müssen die Schaltkreise herausbringen. Dann können Sie ARK-Engramme und Locks laufen, und dann können Sie das ICH wieder aufladen, anstelle der reaktiven Bank.

Ein Fall, der eine Maximalladung hat, aber keine grosse Schaltkreiserei, ist einfach. Die Überladung auf dem Fall ist auf der reaktiven Bank so gross, dass dieser Fall schnell blutet. Dies ist ein ”Schreier”. Die Emotion kommt ganz plötzlich los. Dies haben wir mit Maximal- und Minimalladung gemessen. Die Schwierigkeit des Falles hängt nicht von der maximalen oder minimalen *Ladung* des Falles ab. Die Schwierigkeit des Falles hängt von der Schaltkreiserei ab.

Ein Schaltkreisereifall hat Zeug wie ”Du musst es niederkämpfen”, ”Du musst Dich beherrschen ”. Diese Schaltkreise verlangen jetzt eine Menge Aufmerksamkeitseinheiten. Versuche, einige aus dem Schaltkreis herauszunehmen. Man kann einen *Schaltkreis* so betrachten, wie eine Struktur, die *an einem Punkt verletzbar ist*. Sie ist undurchdringlich, ausser an einem einzigen Punkt. Die Achillesferse ist *die Satz, mit der er geschaffen wurde*. Jeder Angriff auf einen Schaltkreis, der nicht diesen Satz enthält, der ihn geschaffen hat, hat die Neigung, ihn wieder zu laden.

Ein Fall mit einer maximalen Ladung ist nicht schwer – es sei denn, er hat Schaltkreise. Man wird einige wirkliche Pianola-Fälle in den Anstalten finden.

Man wird keine Schizophrenen finden, die nicht Schaltkreise haben. Sie sind geladen. Ein Manisch-Depressiver wäre jemand, der irgendwo auf der Spur in einem manischen Engramm gefangen wird, das einen Unterdrücker hat. Diese gibt seinem Analysator Faustschläge. ”Ich bin so stark”, ”Ich bin so freudig”, ”Aber manchmal bin ich so niedergeschlagen”. Das Engramm, das hier gefangen ist, kann sehr aufgeladen werden, wenn es Schaltkreise gibt und wenn *diese* sehr geladen sind.

Der Paranoiker – Wir kennen den Ärger mit dem Paranoiker. Ein ”Gegen-mich”-Engramm, in dem sehr viel eingelagert ist. Wenn es da ist und wenn es aufgeladen wird, und wenn es da sehr schwer lagert, dann haben Sie einen Paranoiker. Er hat eine Menge von Schaltkreisen. Schaltkreise unterdrücken die Ladung. ”Du musst Dich selber beschützen”. ”Ich muss Dich beschützen”.

Manisch-Depressive: Manchmal ist das ein guter Verkäufer. Aber er wäre ein besserer Verkäufer, wenn er seine Engramme nicht hätte. Ein Mann glaubt, er sie ein guter Verkäufer. Aber als wir das bei der Gesellschaft, wo er arbeitete, überprüften, stellte sich heraus, dass seine Verkäufe nur sehr dürftig waren. Bei der Bearbeitung des Falles wurde herausgefunden, dass der Vater versuchte, der Mutter die Idee zu *verkaufen*, ihn loszuwerden.

Du schaffen es, dass der Fall sich auf der Spur bewegt. Du gehen in einen Wettkampf, indem Sie den Schaltkreis herausnehmen und dann die Ladung, und dann den Schaltkreis und dann die Ladung, hin und zurück, hin und zurück. Wenn Sie keinen Gram bekommen haben oder Furcht, dann laufe Langeweile. Alles, was Sie zu tun versuchen, ist, Einheiten dem ICH zurückzugeben. Jedesmal, wenn Sie ein Lock herausschlägen, bekommen Sie eine Einheit zurück. Wenn Sie diese Einheiten nicht zurückbekommen kannst, dann rehabilitieren Sie das ICH nicht. Wenn Sie nicht in der Lage sind, *Ladung* abzubauen, und wenn Sie weisst, dass dort Ladung ist, dann haben Sie *Schaltkreiserei*.

Schaltkreiserei

”Du musst genug auf Dich aufpassen“. „Du darfst niemanden Dich irgendwie stören lassen.” ”Oh, Liebster, was soll ich tun, wenn Du mich jemals verlässt?” ”Es wäre besser, Du würdest für Dich selber sorgen.”

Alles das versucht zu kontrollieren, versucht zunichte zu machen. Die Kontroll-Schaltkreise machen das Ich null und nichtig.

Das einzige, was mit einem Fall falsch sein kann, der einzige Grund, warum Du nicht bis zu den Engrammen vorstossen kannst, ist:

1.) er sitzt auf der Spur fest
2.) er hat Ladung in Secondary-Engrammen
3.) Schaltkreise

Sie heben die A, R, K des PC. Von Seiten des Auditors ist hierfür etwas Imagination erforderlich. Sie müssen schon einen gewissen Fundus an Beobachtung haben.

Ein überladener Schaltkreisereifall kann mit großer Lautstärke laufen. Wir hörten von einem Fall, der 2 oder 3 Blocks weiter wohnte, die Fenster waren geschlossen. ”Du musst Dich beherrschen”. ”Ich werde verrückt. Ich weiss nicht, was ich tun soll”. Mit allerlautester Stimme. Die Schaltkreiserei unterdrückt die Ladung. Die Ladung ist da und kann nicht herauskommen. Sie ist von der Schaltkreiserei wie mit einem Damm umgeben. Sie finden die Achillesferse: Eine der Dramatisationen vom Vater oder der Mutter. Sie veranlassen den PC, es Dir zu erzählen. ”Was würden Sie jemand sagen, wenn es ihm schwer geht und wenn er bestürzt ist?”. Dann gibt er Dir wahrscheinlich den Inhalt des Engramms. Da ist der Schaltkreis ”Wir wollen das letzte Mal finden, als Sie jemanden beruhigt haben”. Das ist der Inhalt des Schaltkreises. Sie nehmen diesen Schaltkreis und sagst, er soll zum ersten Mal zurückgehen. Wenn alle diese Unterdrücker verschwunden sind, dann können Sie das Sekundär-Engramm herausbekommen.

Wenn Sie mit einem Psychotiker arbeiten, dann schauen Sie nicht unmittelbar nach Schaltkreisen. Es sei denn, in Straightwire, denn dort haben Sie nicht genügend ICH vorhanden. Baue dieses ICH auf. Wenn Sie begonnen haben, ein Engramm zu laufen, bevor Sie genügend A-R-K-Locks gebrochen hast, dann kann es sein, dass er alles dramatisiert und ausser Valenz ist.

Wenn Sie keine Emotion bekommst, dann laufe Freudenmomente. Gib dem Fall eine Menge Straightwire. Erhalte einige Einheiten aus der Bank und gib sie dem ICH zurück. Es ist nicht sehr viel ICH da und die Grundpersönlichkeit ist sehr matt. *Schlechtes Auditing* kann sogar noch einige Einheiten vom ICH *wegnehmen* und einige Locks mehr schaffen. Stelle die Aufmerksamkeitseinheiten für das ICH wieder her. Die Locks, die von den Secondary-Engrammen einrasteten, haben die Aufmerksamkeit gestohlen. Sie haben mit solchen Dingen zu arbeiten, die diese Einheiten haben, wenn Sie wollen, dass sie zurückgegeben werden.

Das erste Zeichen eines Psychotikers – Eine Person beginnt sich abzusondern. Laufe keine Engramme. Würden Sie ein 2 Jahre altes Kind in ein Bank von versuchten Abtreibungen hineinstürzen? Arbeite mit dem, was die Aufmerksamkeitseinheiten von dem ICH gestohlen hat. Indem Sie das laufen, geben Sie dem ICH die Einheiten zurück. Benutzen Sie Straightwire. Laufen Sie einige leichte Locks in leichter Reverie aus, nimm etwas Angst weg und ein bisschen Emotion. Manchmal können Sie mit Straightwire die Schaltkreise genügend schwächen, so dass Sie Secondary-Engrammme laufen können. Dies ist der Weg, wie man einen Preclear in kurzer Zeit von psychotisch zu neurotisch bringen kann.

Benutzen Sie Geraden Draht, laufen Sie in Reverie ein paar leichte Locks aus, schaffen Sie ein wenig Angst und ein bisschen Emotion weg. Manchmal kann man die Schaltkreise mit Geradem Draht genug schwächen, um Secondary-Engramme zu laufen. Auf diese Art kann man einen Preclear in kurzer Zeit von einem Psychotiker zu einem Neurotiker machen.

Bei manchen Fällen muss die Geburt ausgelaufen werden. Die Geburt ist auch einfach ein Engramm. Der Archivar händigt Ihnen die Geburt aus. Wenn die Person in der Geburt feststeckt, müssen Sie sich mit der Geburt befassen. Das ist alles, was es dazu zu sagen gibt.

Valenz

Eines der Haupthindernisse dafür, Secondary-Engramme wegzuschaffen, sind *Valenzen*. Wenn der Preclear nicht in der Valenz ist, hat er einen schlechten Realitätssinn. Er ist nicht er selbst. Sie werden es nicht schaffen, irgend etwas in diesem Fall zu reduzieren, bevor Sie nicht etwas in Bezug auf Valenzen unternehmen. Die Angelegenheit mit den Valenzen ist eine recht spezifische Aktion. Normalerweise reichen diese Sachen zurück bis in die vorgeburtliche Bank. Dort gibt es Valenzwechsler, was eine bestimmte Art von Anweisung ist. Es gibt gewissermassen ein Spektrum von diesen Valenzwechslern.

Es gibt den, der ihn in die Valenz *einer anderen Person* bringt. Dann gibt es den, der die Person in *alle Valenzen ihrer Familie* bringt. Dann gibt es den Valenzwechsler, der die Person zu *jedermann sonst* (allgemein) macht. Derjenige, der die Person in *die Valenz von niemandem* wechseln lässt – aus der Valenz, aus heiterem Himmel (synthetisch). Eine synthetische Valenz kann in den Valenzcharakter aus einer Geschichte übergehen, in einen Luftgeist, alles mögliche. Eine andere Variante lässt die Person zu einem *Tier* oder einem Insekt werden. Ein spezieller Wechsler: Affen – ”sich zum Affen machen.” In Frankreich gibt es einen, der Leute zu Kohlköpfen werden lässt. Es gibt einen, der die Person zu einem unbelebten Gegenstand werden lässt: Der Psychotiker, der ein Bettpfosten war. Der Schaltkreis lautete: ”So taub wie ein Pfosten.”[3]

Manche Schaltkreiserei wirft die Person von der Zeitspur herunter. Da gibt es den Schaltkreis ”Du bist nicht in der richtigen Strassenbahn”, ”Du bist abseits von der Spur”.

Versuchen Sie, ob Sie ihn nicht in sich selbst hineinbringen kannst, wenn er in der Grundzone ist, in der Lage im Sarg. Er sollte wie ein Ball zusammengerollt sein, bis er befreit wird. In diesem Moment hat der Befehl in dem Engramm keine Macht mehr über seine motorischen Reaktionen. Sag ihm, dass er in seine eigene Valenz in der Grundzone gehen soll. Aber sehr oft werden Sie keine Ergebnisse haben. Sie könnten sagen ”Lass uns sehen, ob Sie hier etwas fühlen können”. ”Feuchtigkeit”. ”Sonic und einige seltsame Leute”. Dann wird der Mann innerhalb seiner selbst sein, um auch zu sehen, ob er es kann.

Eine Person, die Engramme läuft, kann plötzlich aus der Valenz gehen. In einem solchen Moment können Sie sogar erwarten, dass Sonic sich ausschliesst und dass das Somatik sich verändert. Ein unerfahrener Auditor wird glauben, dass er herausgesprungen ist. Sie sollten sorgfältiger mit dem Archivar arbeiten. ”Was passierte” ”Ein Bouncer?” ”Ein Festhalter”: ”Ein Valenzwechsler?” (Ja). ”Wenn ich von 1-5 zähle, wird Dir Dein Valenzwechsler in Erinnerung kommen.” Laufe dieses etwa zweimal, und der Mann wird in seine eigene Valenz zurückkehren.

---

[3] Anm. d. Übs.: engl. ”deaf like a post”, wörtlich ”taub wie ein Pfosten”, bedeutet soviel wie ”stocktaub”

Aktionssätze – sehr gefährlich – *Gruppierer* ”Es passiert alles auf einmal” ”Es kommt alles hier herein”. ”Dasselbe Somatik die ganze Zeit. Es kann sein, dass der Fall auf einem Gruppierer sitzt. ”Alles passiert auf einmal” ”Es kommt alles hier herein. Es bricht über mir zusammen”. ”Alles ist gegen mich”. ”Es ist keine Zeit.” ”Ich hab keine Zeit für Dich.” ”Ich habe keine Zeit für irgendetwas.” (Hierdurch wird die ganze Zeit aus der Spur ausgeschlossen und alles andere bleibt gruppiert).

Bouncer – bringt uns zurück in die Gegenwart.

Der Festhalter – hält ihn davon ab, irgendwo anders hinzugehen.

Der Rückrufer – ruft ihn zurück.

Der Falschlenker – sendet ihn in die entgegengesetzte Richtung. Das passiert sehr oft bei der Geburt. ”Ich muss ihn herumdrehen und versuchen, ihn auf dem anderen Weg herauszubringen.” – ein perfekter Falschlenker und Verwirrer. ”Ich weiss nicht, ob ich komme oder gehe”.

Sie schaffen den Bouncer heraus so dass er zurück in das Engramm gehen kann. Versuche so früh wie möglich zu gehen und erinnere Dich immer daran, dass es immer noch früheres Material gibt. Sie lassen ihn durch das Engramm hindurchgehen. Sie horchen auf die Sätze und notierst, ob es ein Aktionssatz ist, den Sie in das Engramm übersetzen können. Finde heraus, was Sie zu unternehmen haben. Lass es ihn gerade da mehrmals wiederholen und nimm die Kraft heraus. Wenn es schwer mit einem Kontroll-Schaltkreiserei geladen ist, dann kann es sein, dass es nicht will. Alle Aktionsätze sind jetzt aktiv und Sie deintensivieren jeden Aktionssatz, wenn Sie ihn hören. Auf die Art und Weise verminderen Sie ein Engramm. Eine Person sagt ”Ich mag Dich nicht ”. Lass ihn das einmal laufen. ”Geh heraus” kommt als nächstes. Wiederhole dieses immerzu.

Wenn der Auditor jemand hat herausspringen lassen, so ist der Weg, um den Fall zu entwirren, das Auditing auszulaufen. Sie senden ihn zu der Zeit zurück, als er auditiert wurde, und er im Engramm landen.

Die Dinge, an denen wir am meisten interessiert sind, sind die Valenzwechsler und die Schaltkreiserei. Es gibt einen sehr genauen Unterschied zwischen einem Valenzwechsler und einem Schaltkreis. Der Mensch lernt hauptsächlich durch Nachahmung. Lernen und Nachahmung sind praktisch synonym. Die Nachahmung umfasst ebenfalls die Fähigkeit, *selektiv* in die Valenz anderer Leute hineinzugehen. Dieses sollte an und für sich sehr leicht geschehen, ohne die Persönlichkeiten anderer Leute zu verletzen. Aber ein Engramm verlangt, dass es *fixiert* wird oder *in Schranken gehalten* wird. Es hat eine irrationale Auswertung gemacht. In der Sekunde, wo ein Engramm beginnt, den Mechanismus des Nachahmens zu verwenden, erhalten Sie eine interessante Manifestation. Das kleine Mädchen in der Valenz des Hundes wird an der Tür kratzen, anstatt zu klingeln. 20 Jahre später: ”Bitte gib es mir” und sie legt ihren Kopf auf eine Seite. Sie imitiert nicht den Hund, sie *ist* der Hund.

Da ist der Bursche, der in die Valenz des Grossvaters gegangen ist. ”Du bist genau wie Dein Grossvater”. Das hat ihn in die Valenz des Grossvaters fixiert. Der Grossvater hatte die Gewohnheit, im Haus einen Hut zu tragen und mit dem Messer zu essen. Der Grossvater hatte einen Hexenschuss. Er wird die ganze Valenz aufnehmen, den Hexenschuss und alles: damit er Grossvater ist, wird er alles das tun, was Grossvater tut.

Die allgemeine Valenz – ”Du bist geradeso wie jeder andere.” Eine Person hat es schwer damit. Es vermindert ihn in einen Zustand der Mittelmässigkeit. Der Analysator ist absolut sicher, dass dieser Befehl das Überleben selbst ist.

Die meisten Leute, die an *chronischen Somatiken* leiden, leiden auch an Somatiken der *Valenzwechsler*. Eine Person zeigt keinen Schmerz, bis sie selbst einen Schmerz hat, um ihn zu ersetzen. Wenn der Grossvater einen gebrochenen Arm hat, so nimmt er das Somatik auf, wenn er vom Fahrrad fällt und macht ein Dub-in, damit er dasselbe Somatik hat wie der Grossvater. In der Sekunde, wo Sie die Person aus der Valenz herausbekommen, wird auch dieses chronische Somatik aufhören.

Manchmal wird eine Person in einem Engramm festgehalten, in dem er ein Valenzwechsler erheilt. Er wird die ganze Zeitspur herauf- und heruntergehen wie der Vater oder die Familie, wenn der Valenzwechsler lautet ”Du bist wie der Rest Deiner Familie”. Sie können dann leicht herausfinden, in welcher Valenz er ist. Was waren die Krankheiten der Leute, die ihn umgaben. Wer ist tot?

Da ist ein Fall eines Mannes, der Dermatitis an seinen Händen hatte. Die Mutter starb an Hautkrebs, als er 5 Jahre alt war. Er verschob sich in die Valenz der Mutter. Der Tod der Mutter *lud* die Valenz *auf*. Der Auditor versuchte, zurückzugehen und ein Engramm zu finden, in dem seine Hände verletzt worden waren. Er lief eine Zeit aus, als seine Hände *verletzt* waren. Seine Dermatitis verschwand für ein oder zwei Tage. Ganz plötzlich war sie wieder da. Ein anderes Ereignis wurde ausgelaufen. Dieses Mal wurden die Hände verletzt bei einem Freudenfeuer. Wieder verschwand es für ein paar Tage und kam dann zurück. Der reaktive Verstand *musste* einfach eine Handsomatik liefern, die irgendwo herkam, damit sie zusammenging mit der Valenz, in der er sich befand.

Manchmal haben Sie eine Person, die in die Valenz der Mutter ging, und zwar die dann bis zum Beginn der Zeitspur runter geht, und sie ist früher als der Valenzwechsler und wird dann in der eigenen Valenz sein.

Dies ist die beste Methode, um Valenzwechsler zu lösen. Holen Sie die Ladung von dem Verlust des Verbündeten herunter. Mama starb. Diese Valenz wurde durch den Tod *bestätigt*. Die *Ladung* auf Mamas Tod hat ihn in ihrer Valenz eingeschlossen. Laufen Sie Mamas Tod. Wenn Sie dies nicht machen können, hauen Sie etwas von der Schaltkreiserei weg, ob in oder aus der Valenz. Dann gehen Sie zurück und hauen den Tod weg. Dann ist er in seiner eigenen Valenz, und Sie können ihn wieder auf der Zeitspur zurückführen und Geschehnisse reduzieren.

Es kann im Fall alle möglichen Arten von Valenzwechslern geben, die nicht unbedingt aktiv sein müssen. Es ist nötig, Secondary-Engramme wegzuschaffen, um eine Person in die eigene Valenz zu bekommen. Das Problem ist nicht, den Valenzwechsler aufzugreifen, sondern *Ladung* vom Fall wegzuschaffen. Wenn man einen Fall aus der Valenz läuft, wird man dadurch seltsame Dinge bewirken. Man kann ein Engramm in der Grundzone laufen, mit einem Somatik im linken Auge. Es gibt kein linkes Auge in der Grundzone, nur ein paar Zellen.

Wenn er in der Valenz von Mama ist, und Papa sagt: ”Raus und verschwinde!”, wird er hinausgeworfen. Der Auditor kann dies aus der Valenz laufen und vielleicht ein paar Gähner freisetzen. Ein paar Wochen später kommt der Auditor an dieselbe Stelle, und das Engramm wird immer noch da sein. Der Auditor wird sagen: ”Jedesmal, wenn ich dieses Engramm auslösche, bleibt es nicht ausgelöscht.” In Wirklichkeit hat er ihm ein wenig seiner Intensität genommen, indem er es aus der Valenz lief. Wenn man ein Engramm aus der Valenz läuft und zu einem Basik auf einer Kette gelangt, um die Schaltkreiserei abzuschwächen, dann erzielt man keine Reduzierung, sondern nimmt etwas Spannung aus dem Fall. Denken Sie daran, Sie laufen

diese Art von Engramm, um Schaltkreiserei zu erwischen, also können Sie Ladung vom Fall wegschaffen. Sie müssen etwas von der Schaltkreiserei wegbringen, damit Sie ein paar von den Secondary-Engramm bekommen können.

Bei dem Valenzwechsler, der ”er kann niemals er selber sein” zum Inhalt hat, fangen wir an, zum Valenz-Rausschmeisser zu kommen. Er ist aus seiner eigenen Valenz herausgeschmissen worden. Es kann einen Valenzwechsler mit dem Inhalt geben: ”Warum kannst Du nicht wie der kleine Rudi in unserer Strasse sein?” ”Du bist ein Schlimmer.” Das hält ihn davon ab, gut zu sein wie Rudi.

Der Fall eines Preclears, der in Mamas Valenz eingeschlossen ist. Es gibt den Vorfall, wo Mama vom Lebensmittelhändler zurückgewiesen wird. Der Händler sagt: ”Ich kann ihnen keinen Kredit mehr geben.” Das Kind ist bei Mama, als das gesagt wird. Das Kind ist Mama, also erfährt das Kind diese Peinlichkeit. Wenn Sie müssen, können Sie alle ernsthaften Dinge aufgreifen, die bloss *dieser Valenz* passiert sind. Es geht auf diese Weise langsamer als wenn Sie Mamas Tod laufen können, aber Stück für Stück geht die Ladung von der Valenz weg.

Wenn Sie herausgefunden haben, dass er in Vaters Valenz ist. ”Lass uns zu der Zeit zurückgehen, als dein Vater sein Unternehmen verlor.” Sie schaffen ein wenig Ladung vom Fall weg. Papas Tränen werden vielleicht nicht unterdrückt, selbst wenn die des Preclears unterdrückt werden.

Die Valenz, die am schwierigsten zu erreichen ist, ist die synthetische. Der Preclear fängt an, eine Szene zu laufen. Er klebt an der Decke. Sie müssen einfach Ladung aufgreifen, wo immer Sie können.

Es gibt den Typen, der sich selber nicht mag. Er ist in eine Valenz gewechselt, bei der es eine Verneinung gibt, die sich gegen die Valenz richtet. Er mag seinen Vater nicht. ”Du bist genau wie dein Vater.” ”Was soll ich bloss mit dir anfangen.” Er mag Vater nicht. Er mag sich selber nicht. Das ist ein Bruch auf der *ersten Dynamik*.

Es gibt Leute, bei denen bis zu vierzig Valenzen gefunden wurden.

Ein *Schaltkreis* ist eine Anweisung in einem Engramm, die *Ladung* durch Secondary-Engramme gewonnen hat, und die einen Teil des Analysators weggenommen hat und ihn für seine eigenen Zwecke verwendet. Ein Dämonenschaltkreis oder Kontrollschaltkreis ist nur in dem Masse ernst, wie er von Secondary-Engrammen und Locks *aufgeladen* worden ist. Der einzige Weg, wie ein Secondary-Engramm passieren kann, ist durch die Existenz eines physischen Schmerz-Engramms, das eingerastet ist. Die Gefahr, die durch Schaltkreise und Valenzen für den Fall besteht, ist die, wenn sie durch Secondary-Engramme und Locks aufgeladen worden sind.

SCHALTKREISE – DIREKTE ERINNERUNG – LOCKS

Dämonenschaltkreise. Ein Dämonenschaltkreis ist der geistige Mechanismus, der durch ein Engrammbefehl errichtet worden ist, der dann, indem er mit dem Secondary-Engrammen restimuliert und überladen wird, einen Teil des Analysators übernimmt und wie ein Individuum handelt.

Jeder Befehl, der ein ”Du” enthält und der versucht, das Urteil des Individuums zu beherrschen oder null und nichtig zu machen, ist potentiell ein Dämonenschaltkreis. Er wird nicht tatsächlich ein

lebendiger Dämonenschaltkreis, wenn er nicht eingerastet ist und einige Secondary-Engramme und Locks aufnimmt. Es gibt Tausende von Schaltkreismöglichkeiten. Das bedeutet nicht, dass sie alle geladen wären. Ein Dämonenschaltkreis hat gewöhnlich eine ganze Kette von Engrammen, alle restimuliert. Um einen Dämonenschaltkreis loszuwerden, muss man die Satz oder die Sätze erreichen, die ihn geschaffen haben, und dieser Satz oder diese Sätze im Basik der Kette reduzieren. Nimm die Spannung aus dem Engramm heraus, und die ganze Kette wird die Tendenz haben, zusammenzubrechen.

Die Chancen, das Basik auf einer Kette zu bekommen, werden durch die Tatsache verringert, dass das Individuum viele Secondary-Engramme hierauf hat. Darum gibt es dort Ladung. Diese Ladung kämpft gegen das ICH und gegen das Individuum.

Der Dämonenschaltkreis sagt ”Du musst Dich beschützen”. Eine Menge Ladung. Das ICH ist sehr reduziert. Der Sinn des PC für die Realität ist sehr dürftig. Seine Fähigkeit zu kommunizieren, ist gering. Seine Affinität ist gering. Jedes Mal, wenn der Auditor in den Fall hineingeht, sieht er sich einer Ladung gegenüber, die ihn von den Realitäten wegstösst. Der Auditor wird zurückgestossen. Das ICH wird jedes Mal zurückgestossen, wenn er versucht, sich diesem Schaltkreis zu nähern. Er sagt ”Du musst Dich beschützen”. ”Du musst Dir selber helfen”. ”Ich werde Dir sagen, wie Du dies tust.” Der Auditor läuft in diesen Schaltkreis. Er ist nicht in der Lage, bis in den Kern vorzudringen. Der ganze Trick ist, die Berechnung herauszufinden. Was sind die Sätze, die auf dem Grund des Schaltkreises erreicht werden können. Wenn er diese Sätze einmal hat, wird er in der Lage sein, etwas Spannung von dem Schaltkreis weg zu bekommen, selbst wenn es 2 oder 3 Engramme vom Grund der Kette entfernt ist. Das nächste Mal, wenn der Auditor versucht, in den Fall hineinzukommen, wird sich diese Ladung nicht mehr so sehr selbst schützen, und die Ladung wird dann verschwinden.

In dem Moment, wo Sie feststellen, dass diese Person die Realität nicht kontaktieren kann und Schwierigkeiten hat zu kommunizieren, wissen Sie, dass das ICH durch einen Schaltkreis beraubt worden ist. Sie beginnen jetzt, den Schaltkreis zu berauben. Sie fangen an, das ICH durch direkte Erinnerung zu rehabilitieren. Wie Sie weiter fortschreiten, so bekommen Sie Erinnerung, wer was gesagt hat.

Schlage auf diese Schaltkreiserei mit einer Wiederholungstechnik ein, gehe direkt hinunter bis zum Grund, selbst wenn Sie einige Male den Weg herunter durchlaufen musst. Sie deintensivieren es, selbst wenn er ausser Valenz ist. Nun können Sie hingehen und etwas Ladung auf diesem Fall abbauen. Es gibt eine zentrale Berechnung, die Sie zuerst erreichen müssen.

Was ist mit dieser Person nicht in Ordnung? Sie müssen eine Weile herumstochern, bis Sie entdecken werden, dass es Dramatisationen der Leute sind, die das pränatale Leben und die Kindheit der Person umgaben. Sie bekommen einige Erinnerungen hierauf. Sie werden Daten bekommen, um die Schaltkreise ausfindig zu machen. Welcher Teil der Dramatisierung kommt am nächsten an das Verhalten des PC heran?

Gerade weil es da überladene *Schaltkreise* gibt, so gibt es auch *geladene Valenz*fälle. Das gibt Dir eine andere Möglichkeit, auf der zu arbeiten ist.

Eine *Valenz* ist eine befohlene Nachahmung einer anderen Person oder eines Dinges oder eines vorgestellten Wesens. Diese Befehle sitzen natürlich in Engrammen.

Die Valenz ist nicht in einem Schaltkreis enthalten. Die Valenz und der Schaltkreis sind 2 verschiedene Dinge. Die Valenz ist eine ganze Person oder ein gan-

zes Ding oder eine ganze Anzahl von Personen oder Dingen. Es sagt nicht in einem Schaltkreis, dass der PC Zigaretten rauchen soll, aber wenn Grossvater Zigarren raucht, so wird der PC es auch tun, wenn er in Grossvaters Valenz ist. Es ist möglich, ein Valenzproblem zu haben, ohne eine Aussage der Valenz. Die Ladung auf dem Tod eines Verbündeten reicht hier aus.

Der Schaltkreis beraubt das ICH der Aufmerksamkeitseinheiten. Die Valenz verpflanzt das ICH. Es nimmt das ICH und setzt es irgendwo anders hin. Das ICH wird jetzt Grossvater. Es kann einen Valenzwechsler geben. ”Du bist so wie jeder andere, mit dem Du sprichst”. ”Du kannst nicht jeder sein.” Dies lässt ihn aus einer Valenz, aus seiner eigenen und jeder anderen herausspringen. Das ist nicht gut für die Realität.

An erster Stelle und vor allem sind da die Schaltkreise. Die Schaltkreise sind die Allerwichtigsten. Es gibt mehr von ihnen, als es Valenzen gibt. Wenn Sie keinen Schaltkreis abbauen können, dann sieh zu, eine Ladung einer Valenz zu bekommen und bewege ihn in seine eigene Valenz.

Ein psychotisches Mädchen war in der Valenz eines Collies. Der Auditor musste die Ladung des Todes herunterbekommen und verschiedene andere Ereignisse mit diesem Collies. Dies war sehr schwierig, bis man entdeckte, dass der Collies einige Zeit lang krank gewesen war. Der Auditor entlastete die Valenz des Collies ausreichend so dass das ICH hinübergeschoben wurde. Das Mädchen lief bellend und japsend herum. Sie war ein richtiger Schreier. Sass in der Geburt fest, als die Mutter weinte. Der Hund war überfahren worden und sie dramatisierte das Sterben des Hundes und auch die Geburt als die Frau schrie.

Furcht haben um eine Valenz. Furcht zu haben, dass etwas Grossvater passieren könnte, apathisch zu sein, dass ihm etwas passieren könnte. Sie brauchst da nicht nach dem Tod Ausschau zu halten, wenn der PC das nicht leicht bekommen kann. Es besteht die Furcht vor der Valenz, die Furcht vor dem Grossvater. Darum muss diese Valenz entlastet werden. Furcht, Apathie, Trauer, Gram auf dieser Valenz. Versuche, wenn es geht, die Gramladung abzubauen. Jede Valenz scheint eine Tonskala zu haben und eine Zeitspur für sich selbst. Sie können diese fast verwenden, als wenn Sie die Valenz prozessieren, wenn Sie es tun müssne, um Ladung aus der Valenz herauszubekommen, so dass der PC in seine eigene Valenz zurückgehen kann.

Schlage genug Locks heraus. Erschliessen Sie das Gedächtnis, dass das Gedächtnis rehabilitiert wird, bis zu einem Punkt, dass er das Ärgste aus dem Schaltkreis auslaufen kann. Manchmal haben Sie 20, 30 und auch 40 Stunden Straightwire nötig. Eigentlich sparen Sie Zeit. Der Test, ob Sie ihn irgendwo hinbekommst, ist der: Eröffnet sich die Erinnerung dieser Person? Wenn die Erinnerung sich öffnet, so werden mehr und mehr Daten ans Licht kommen. Manchmal ist das einzige, was man tun kann, den Fall mit Straightwire zu entlasten.

Ein Mann sass fest in einem Masern-Engramm und bekam Fieber, sobald man auch nur an diesem Engramm rührte. Sie könnten mehr Aufmerksamkeitseinheiten hierauf lenken, als vorher da waren. Und dann würde er das Fieber haben. Wenn Sie nun den Somatikstreifen in die Zeit schickst, als es ihm besser ging, oder indem Sie ihn früher zurückschicken, verschwindet das Fieber.

Das Masern-Engramm lag 5 oder 6 Engramme weiter oben auf einer Kette von Krankheiten, daher konnte es sich nicht vermindern, und diese Person war geboren worden mit einer ernsthaften Hautkrankheit. Das Basik auf diesen Masern-Engramme hatten einen Festhalter ”Halte still”. ”Sag nichts”. Daher bekamen Sie

auch keine Blitzantworten. Der Archivar funktionierte nicht. Liefen eine Menge Freudenmomente, aber die Altersblitze zeigten immer noch, dass er festsass. Man versuchte, ihn sehr früh zu laufen und ihn die Zeitspur hinaufzubringen, indem das Engramm überschlagen wurde.

Der richtige Weg, einen Fall wie diesen zu bearbeiten, ist der, Aufmerksamkeitseinheiten an das ICH zurückzubringen und nicht das Engramm zu bearbeiten, in dem er festsitzt. Auf der Spur festsitzen, ist ein Symptom für beraubtes ICH. Das ICH ist nicht notwendigerweise ist einem Engramm festgehalten, weil das Engramm Festhalter hat, sondern weil das ICH schwach ist.

Natürlich, die Festhalter und Zurückrufer zu deintensivieren, in welcher eine Person festsitzt, ist immer noch Standardtechnik. Wir sprechen hier über ein hartes Geschäft, wo der Archivar Dir diese Dinge nicht mehr gibt, wo die Person hier einen weissen Fleck hat. Indem Sie hier zu sehr insistieren und die Festhalter geradezu erträumst und diese Person das alles wiederholen lässt, können Sie ihn in 4 oder 5 andere Engramme hineinbringen.

Die Theorie der Aufmerksamkeitseinheiten ist die, dass das ICH potentiell oder genetisch mit – sagen wir –1000 Einheiten betrachtet werden kann. Jedes Einklinken und Lock und Sekundär-Engramm auf diesem Fall beraubte das ICH. Das System, um diesen Fall zu bearbeiten ist, Aufmerksamkeitseinheiten an das ICH zurückzugeben. Die Engramme müssen Einrastungen, Locks und Secondary-Engramme haben, damit sie aufgeladen werden.

Sie gehen in die Bank herunter und läufst ein Engramm. Das Engramm wurde vorher niemals berührt. Sie bekommst ein sehr lebendiges. Sie haben dieses Engramm künstlich eingerastet, und jetzt ist es aktiv. Sie kannst es beerdigen, indem Sie Freude laufen. In der Gegenwart soll die Person sich dieses Prozesses erinnern und das Lock zum Verschwinden bringen. Die Aufgabe eines Auditors ist nicht, ein Engramm zu restimulieren.

Betrachte den Fall in der mechanischen Weise der Valenzen oder einer Serie von Valenzen und in Form von Schaltkreisen. Diesem ICH werden beständig von Schaltkreisen Dinge gesagt oder aber von anderen Schaltkreisen wird es beschützt, und es wird herumgeschubst in andere Valenzen. Dein Fall ist so leicht zu lösen, in dem Verhältnis, wie wenig Valenzen und Schaltkreise es gibt. Wenn Sie in einen Fall hinuntergehst, achten Sie sehr auf seinen Sinn für Realität, auf die Fähigkeit der Person zu kommunizieren, auf seine Fähigkeit Affinität zu entwickeln. Schätzen Sie die Realität des Individuums durch seine Fähigkeit, die Engramme zu akzeptieren, ein.

Sie schätzen seinen Sinn für Realität, seine Fähigkeit zur Kommunikation ein. Sie schätzt die Valenzen, die Schaltkreiserei ein. Wenn nur wenig ARK vorhanden ist, dann wissen Sie sofort, dass es eine Menge Ladung auf Valenzen und Schaltkreisen gibt. Wenn die Valenz geladen wird, so ist eine Person mehr und mehr in ihr fixiert.

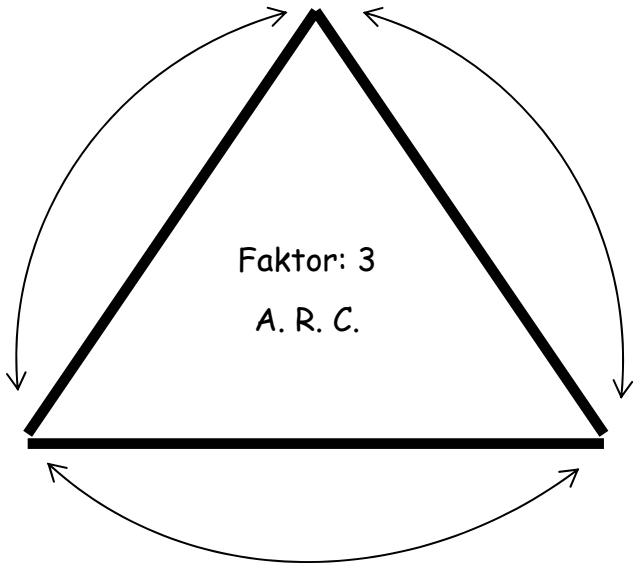
”Deine Mutter war eine gute Frau. *Du wirst niemals so sein wie Deine Mutter.* Sie arbeitet hart, um ihre Familie zu ernähren.” Die Tochter wird ein jugendlicher Straftäter, denn sie kann nicht wie ihre Mutter sein, das einzige Vorbild, das sie von einer guten Person hatte. Entlade die Valenz der Mutter, und sie wird jetzt in der Lage sein, eine gute Frau zu sein, denn die Valenz, aus der sie herauskam, ist jetzt für sie zugänglich zu einer analytischen Nachahmung. Jede Valenz kann ihre eigene Zeitspur haben, und die Sorgen jeder Valenz können entladen werden.

Direkte-Erinnerungstechnik

Kodifizierung des Materials und eine Methode, es zu gebrauchen: Das erste,

woran Sie interessiert sein müssen in dieser Technik, ist das Dreieck der Affinität, Realität und Kommunikation. Der Auditor verwendet es auf diese Weise. In der direkten Erinnerung beginnt er mit irgend etwas, das die *Affinität, Realität und Kommunikation* gebrochen haben könnte, indem er von einem zum anderen übergeht rund um das Dreieck. Es gibt *Über- und Unterkommunikation*. Es gibt *Brüche* in Affinität oder *erzwungene* Affinität, *Zwang* oder *Verbot*. Der Auditor hält die Erinnerung des PC damit beschäftigt, mit neuen Gegenständen und neuen Leuten zu spielen. ”Wer sagte Dir gewöhnlich, dass Sie sprechen sollten?” Dies würde die Kommunikation beeinträchtigen. ”Mein Vater, er sagte mir, ich sollte lauter sprechen.” Erforsche weiter eine Dramatisierung für das Lautsprechen.

DIREKTE ERINNERUNGSKARTE



Sie gehen über zur Affinität. ”Wer sagte Ihnen gewöhnlich, dass man Sie hasst?” Wenn seine Schwester es sagte, dann können Sie ganz sicher sein, dass es in die Bank gegangen ist. Mit der Zeit, wenn mehr Kinder da sind, hat die Mutter eine Menge mehr einklinkender Engramme. Das dritte Kind wird alles das haben, was das 2. Kind hatte und plus. Wir suchen Notizen zusammen auf diesen möglichen Schaltkreisen. ”Ich kann Dich nicht hören”. ”Du musst lauter sprechen.” Dies ist ein Kommunikationsbruch. Wir gehen von einem zum anderen. Und wir schauen auf all die Dinge, die Realität ableugnen. Aufgezwungene Kommunikation. ”Du musst es sagen.” ”Du weisst, es ist sehr klar.” ”Du musst es Dir anschauen.” ”Du musst es fühlen”. ”Du musst es schmecken”. ”Du musst es sagen.” ”Du musst es schreiben.”

Wir wählen *Mitglieder aus der Familie* aus, die wir kennen. Es gibt 4 Mitglieder in der Familie. Vater, Mutter und 2 Brüder. Wir wissen wahrscheinlich, dass es den Grossvater gab, Verwandte und Pflegerinnen, da wir eine Liste gemacht haben von den dramatisierenden Personen. Sie müssen durch diese Personen mit dem obigen System durchgehen.

”Wann sagte Dir Dein älterer Bruder, dass Sie ihn lieben sollten?” Sie geben dies Deinem PC zu verstehen. Er wird widersprechen und sagen ”Er sagte niemals Dinge wie diese.” ”Er sagte, niemand liebt mich”. ”Er hat Selbstmord begangen, als er 18 war.” Jemand in dieser Familie hatte ein Selbstmord-Engramm.

Konzentriere Dich niemals zu lange *auf ein Thema*. Die Erinnerung kann sich auf einen Gegenstand stürzen, aber wenn ein ständiger Druck da ist, so will sie abstumpfen. Sie lassen ihn sich schnell erinnern. Sie wechseln das Thema und leiten den Erinnerungsstrom hier hin und dorthin. Wenn Sie es versäumt haben, ein Ereignis zu bekommen, dann komme später darauf

zurück. ”Was sagte Dein Bruder sonst noch darüber, Leute gern zu haben?”. ”Nun, niemand mochte ihn. Er pflegte zu sagen, jeder ist gegen mich.” ”Sagte Dein Bruder das gerade, bevor er Selbstmord beging?”. ”Daran erinnere ich mich nicht.” ”Wir wollen den jüngeren Bruder nehmen. Hatte er irgendwelche Schwierigkeiten, dass Leute ihn verstanden?”. ”Er pflegte auf dem Fussboden zu liegen und in einem Wutanfall zu schreien, niemand versteht mich!” ”Was sagte Dein Bruder, unmittelbar, bevor er Selbstmord beging?” ”Oh, er hing in der Luft, denn das Mädchen hatte ihn gerade verlassen.” Wir haben eine Dramatisierung in der Kette darüber, dass das Mädchen ihn verlassen hat, und seine Drohung, Selbstmord zu begehen. Wir wissen, dass der Vater und die Mutter sich gelegentlich zankten, aber dies ist alles sehr abgesperrt. Er sagt, Vater und Mutter kommen wunderbar miteinander aus.

Wenn die Eltern früh starben, so lassen sich die Dramatisationen des späteren Lebens nicht mit den pränatalen vergleichen. Sie werden nicht das Wesentliche in der pränatalen Bank finden. Im Falle eines Kindes, das sofort nach der Geburt aufgegeben wurde, war das Kind wahrscheinlich während der pränatalen Zeit unerwünscht, und Sie können AAs erwarten. Es gab wahrscheinlich allerhand Dinge, die es unglücklich machten, die Leute brachen Affinität mit ihm. Leute, die mit ihm zu sehr kommunizierten, Leute, die mit ihm nicht genug kommunizierten. Lasse ihn sich an die Leute in der Umgebung erinnern, an die Mutter oder die Pflegemutter. Wir wollen auf der erzwungenen Basis herausfinden, wann sie darauf bestand, geliebt zu werden. Wann war sie sehr traurig? Wann hatte sie Angst? ”Du musst Ausschau halten.” Angst-Engramme. ”Du musst Deinen Eltern glauben.” Dies *erzwingt* einem Individuum irrationale Übereinstimmung, die seine Realität zerstört.

Wir variieren diese Fragen ausreichend, so dass der PC nicht den mechanischen Teil darin erkennt. Nachdem wir so ein Inventur aufgestellt haben, gehen wir über zu den Lehrern, den Spielkameraden, dem Chauffeur. Besteht die Möglichkeit in diesem Fall, dass die Familie ihr Vermögen verlor, als das Kind 2 Jahre alt war? Und der Verbündete in diesem Fall war wahrscheinlich der Chauffeur.

”*Verleugnet*” ist auf alle Leute in dem Fall anzuwenden. ‚Verleugnete Tränen, verleugnete Scham, verleugnete Furcht, verleugnete Liebe. ”Realität” bei diesen Leuten. ”Es ist nicht wahr”. ”Du verstehst es nicht”. ”Du kennst die Tatsachen nicht.” Ein Fehlen des Übereinstimmens – ”Wer war nicht mit Dir einig?” Kommunikation – ”Du kannst nichts hören.” ”Du weisst es nicht.” ”Du kannst nichts fühlen.” ”Es ist alles nur Deine Einbildung.”

Sie werden jemanden in der Familie finden, der Schwierigkeiten mit der Identität hatte. Welche *Valenzen* wurden aufgezwungen oder verleugnet? ”Versuchte irgendwer, aus Dir einen besseren Jungen zu machen?” ”Wer stellte für Dich ein Vorbild auf?” ”Das war Hermann unten.” Die Mutter pflegte ihm dies die ganze Zeit zu sagen. Die Mutter hatte Identitätsschwierigkeiten. Sie hatte selbst eine Dramatisierung. Sie versuchte, die Leute um sich herum zu verändern. ”Wer, wünschte sie, dass der Vater wäre?” ”Wem. wünschte sie, dem Grossvater ähnlich zu sein?” Hierdurch wird genügend stimuliert, um Valenzwechsler und Dramatisationen herauszubringen. ”Du musst so sein wie andere Leute.”

”Wer sprach zu Dir, Dich nicht gern zu haben?” ”Wer sagte Dir, dass Sie niemand seien?” – Ein Null- und Nichtigmacher der Valenzwechsler. ”Wer sagte Dir, Sie sollten Ihrem eigenen Rat nicht folgen”? Dieses alles sind Verbote auf der *Ersten Dynamik*.

Die *2. Dynamik* hat 2 Abteilungen. 1.) Geschlecht als ein Akt; 2.) Kinder und die Familie, die Zukunft. Sie sind nur an den Geschlechtsaberrationen der Leute um ihn herum interessiert. Dich interessieren nicht so sehr die PCs, seine eigenen Dramatisationen. Er bekam sie von irgendwem. Wenn alles das fehlschlägt, dann interessieren Sie Dich dafür, ”was er tut”.

”Was halten Sie von Kindern?” ”Sollte man Kinder sehen und nicht hören?” Sie entlasten den Fall. Sie nehmen Ladung weg. Sie versuchen, die Verdunklungen aufzuschliessen.

”Was halten Sie von Menschen?” ”Was halten Sie vom Elchs-Club?” ”Glauben Sie, dass Regierungen gute Leute sind?” ”Wer in Deiner Familie glaubte, dass Regierungen schlecht seien?” Die Gruppe ist ausserordentlich wichtig. Einige Regierungen haben die Affinität mit ihrem eigenen Volk gebrochen.

Gewisse Religionen liegen über der 4. Dynamik. ”Der Mensch ist schlecht, darum müssen wir aus ihm etwas Gutes machen.” ”Menschen sind nicht gut.” ”Menschen sind alle Teufel.” ”Menschen sind alle gleich.”

Wir müssen anfangen, die ARK-*Zwänge* zu überprüfen. ”Du musst mit diesen Leuten übereinstimmen.” ”Du solltest diesen Leuten Aufmerksamkeit schenken.” Hierdurch werden Locks gebildet.

Sie können Locks durch Straightwire brechen. Sie können durch Reverie Locks auslaufen, so wie Sie es mit Engrammen machen. *Ein Secondary-Engramm ist ein hochgeladenes Lock,* was als Engramm reduziert werden *muss*. Der Grad der Intensität der Ladung und die Menge des Schmerzes im physischen Schmerz-Engramm, auf welchem das Engramm sitzt, bestimmen die Intensität des Locks.

Es gibt ein Spektrum der Ladung auf Locks.

LEICHTE LOCKS

———————
———————
———————
———————
———————
———————
———————

ÜBERLADENE SECONDARY-ENGRAMME

Von der Mitte des Spektrums nach oben an ist es nicht notwendig, Locks in der Reverie zu laufen. Aber von dem Punkt an nach unten müssen sie als Engramme gelaufen werden.

Der Verlust eines Verbündeten oder eines nahen Freundes läge auf dem Grund der Skala. Eine nicht eingehaltene Verabredung würde an der Spitze liegen.

Wenn Sie alle diese Secondary-Engramme abbauen könnten, dann hätten Sie einen Release – automatisch.

Sie benutzen die Faktoren auf der Tabelle des Straightwire und jede andere, die für den Fall notwendig ist. Sie geben ihm alle Fragen, die Sie einem PC stellen müssen. Sie benutzen diese Fragen, um die Locks zu brechen, damit das ICH aufgebaut wird, und zwar, dass es so stark wird, dass es Secondary-Engramme laufen kann und sie vermindern kann, oder aber bis zu einem Punkt, wo Sie nach der Schaltkreiserei Ausschau halten, wenn die Sekundäre sich nicht vermindern.

Eine endgültige Analyse

Sie versuchen alle diese Aufmerksamkeitseinheiten, die verlorengegangen sind, dem ICH wieder zurück zu geben. Um eine Person bis zu einem Punkt zu bringen, wo nichts passieren kann, ist es notwendig, dass Sie physische Schmerz-Engramme laufen. Sie sind der Grund, aber es können 2000 Locks auf diesen physischen Schmerz-Engrammen liegen. Diese Locks werden verschwinden, wenn Sie schliesslich einen physischen Schmerz ganz von unten bekommen haben, dann ist nichts mehr für sie da, worauf sie leben können. Manchmal warten die tiefen Ladungen bis zuletzt, wie z.B. der Tod der Mutter.

Sie müssen erwarten, dass solch verschlossenes Material wie der Tod verbleibt. Eines Tages wird der Archivar es Dir anbieten. Und als nächstes werden Sie sich ich in dieses Engramm begeben, das es erzeugt hat. Sie können dies veranlassen, indem Sie den Fall entlasten. Der Archivar ist ein Sicherheitsventil. Er weiss, wieviel der Fall vertragen kann. Er wird Dir wahrscheinlich nichts aushändigen, was der Fall nicht ertragen kann. Auditiergeschicklichkeit ist erforderlich. Der Fall ist am schwersten im Anfang und sofort nach Anfang. Je weiter es geht, desto mehr schmilzt er dahin.

FRAGEN UND ANTWORTEN

F: Ist eine Verbündeten-Berechnung oder ein Sympathie-Engramm absolut notwendig, um ein chronisches Somatik oder eine psychosomatische Krankheit zu erzeugen?

A: Nein, aber die überwiegende Zahl der Fälle fallen unter diese Kategorie. Sie erfordern eine Menge Zeit, denn die Berechnung kommt meistens zuletzt herauf und kann oft erst nach 200 Stunden Prozessierens aufgegriffen werden.

F: Indem die direkte Erinnerung angewandt wird, um Locks zu brechen und Schaltkreise zu finden, riskiert man es, den PC zu restimulieren?

A: Sie restimulieren einen Fall nicht, indem Sie Straightwire anwenden. Alles, an was sich diese Person erinnert, ist bestimmt deintensiviert durch den Akt der Erinnerung. 50% der verfügbaren Aufmerksamkeitseinheiten des ICH werden zurückgesandt in den Akt des Zurückgehens, aber nur 2% in den Akt des Sich-Erinnerns. Sie laufen Freudenmomente und Sie benutzen Straightwire, um ihm zu helfen, in der Gegenwart zu stabilisieren, und auch damit er die Gewohnheit zurückbekommt, sich zu erinnern. Wenn er zu oft zurückkehrt. Sei sicher, dass er direkte Erinnerung gebraucht und nicht den Archivar für eine Blitzantwort. Manche Leute benutzen den Archivar für Blitzantworten anstatt ihrer Erinnerung. Der Archivar ist nicht das normale System der Erinnerung. Fälle mit schweren Schaltkreiserei werden heruntergehen und schauen, anstatt sich zu erinnern.

F: Kann das Prozessieren einer Frau in den späteren Monaten ihrer Schwangerschaft schädlich für das Prozessieren sein?

A: Wenn die Mutter ihre allmorgendliche Übelkeit so sehr hat oder so durch und durch aberriert ist, dass sie sich elend fühlt, ist es besser, sie zu prozessieren. Aber wenn die Mutter während ihrer Schwangerschaft verhungern kann, dann erheitere sie durch Straigtwire. Und wenn sie bis zum Ende gebracht ist, dann sollte ein Prozessieren hinterher geschehen. Eine Kummer-, Frucht- oder Schreckensladung wird sich durch die Worte und die Zusammenziehung der Unterleibsmuskeln übertragen, und das wäre für das Baby schwer. Sie müssen fragen, ist das Kind mehr in Gefahr von der Mutter oder vom Prozessieren.

F: Angenommen, ein PC hat ausreichendes ICH in der Gegenwart. Kann er dann in Ereignisse seines späteren Lebens hineingehen, ohne Auditor? Kann er es selbst auditieren?

A: Jeder, der sich selbst auditiert, hat zuviel Kontroll-Schaltkreiserei. Eigentlich auditiert er sich nicht. Es gibt niemals genügend ICH, um ein Engramm auszulaufen, ohne Auditor. Sein analytischer Verstand geht anaten, wenn er in ein Engramm hineinkommt. Und wenn kein Auditor da ist, der es übernimmt, so springt er heraus und restimuliert andere Engramme. Man kann einer Person beibringen, Straightwire an sich selbst auszuüben. Das Prinzip hier ist, sich von der Wiederholertechnik vollständig zu enthalten.

F: Kannst Sie eine zufriedenstellende Verminderung auf einen Fall mit Schaltkreiserei bekommen, wenn diese Person keine Somatiken enthält?

A: Diese Person hat einen Ausschluss des Schmerzes und des Gefühls und ist ausser Valenz. Der ganze Fall ist zu sehr geladen mit Sekundär-Engrammen und Locks. Sie können mit einem solchen Fall nicht in die pränatale Zone gehen. Sie müssten Straightwire anwenden.

F: Bitte sage, wie man sich chronischen Somatiken nähern soll.

A: Niemals und unter keinen Umständen halte Ausschau nach spezifischen Krankheiten oder Aberrationen. Wende immer Standardverfahren an. Der Archivar wird sie Dir geben, wenn alles fertig ist. Indem Sie Straightwire genügend arbeiten, wird Spannung sich aufbauen und die chronischen Somatiken werden anfangen, sich aufzufalten. Selbst wenn das Engramm, das sie verursacht hat, überhaupt nicht berührt wird.

F: Wenn eine Gramladung anhält, wird sie in ein oder zwei Tagen vorüber sein?

A: Wenn Sie einen PC in eine Gramladung hineinschicken, dann müssten Sie erschossen werden, wenn Sie dies nicht auslaufen. Wenn Sie eine Schreckensladung haben, so laufen Sie sie aus. Es würde sehr schwierig sein, um ihn dort wieder hineinzubringen. Es ist schwer für einen PC, ihn in die Gegenwart von da aus zu bringen. Die grössten Verbrechen im Prozessieren sind, Daten zu abzuwerten und es zu verfehlen, jedes dargebotene Engramm zu laufen. Hierin eingeschlossen sind auch Secondary-Engramme.

F: Ist es absolut notwendig, dass ein Gram-Engramm auf einem physischen Schmerz-Engramm sitzt?

A: Es ist der Fall. Es gibt eine Zone der Turbulenz zwischen Denken und Materie; das Denken muss sich wieder an diese Turbulenzzone wenden, bevor es irgendetwas bedeutet. Das Sekundär-Engramm geschieht nur dann, wenn der analytische Verstand durch diesen Aufruhr und diese Turbulenz beeinflusst worden ist. Eine Person geht die Tonskala hindurch. Sie reagiert, und sie wird wieder gesund. Wenn ein Kind einer Person stirbt, so würde auch ein Clear Gram verspüren. Aber es würde ihn nicht da festhalten, so dass er für den Rest seines Lebens ein lahmes Bein hätte.

F: Wann sollen wir Ereignisse aus dem späteren Leben laufen oder aber physische Schmerz-Engramme es späteren Lebens?

A: Vermeide sie wie die Pest, bis der Archivar sie Dir aushändigt. Wenn der Archivar damit daher kommt, dann ist die Person in ihnen festgefahren. Laufe sie und vermindere sie. Wenn es sich nicht vermindert, dann gehe bis nach Basik auf der Kette.

DIE DYNAMIKEN

BEMERKUNGEN ÜBER DIE GRUPPEN

Eine Dynamik ist eine Woge der Energie in uns selbst, die danach strebt, das Überleben von etwas zu fördern. Es gibt 7 Dynamiken

1. Dynamik Selbst

2. Dynamik Geschlecht und Familie

3. Dynamik Gruppe

4. Dynamik Menschheit

5. Dynamik Leben – Leben hat eine Menge mehr Affinität für lebende Gegenstände, als MEST hat, nicht belebte Gegenstände.

6. Dynamik MEST, das materielle Universum. Jemand geht heraus und schaut in die Sterne. Das ist MEST. Der Wind, der Regen, der Schnee, der blaue Himmel, alle diese Dinge sind MEST. Es lag Tau auf dem Rosenbusch, als man ein Kind war. Die Welt schaute gut aus. Die Sonne war glänzend und warm. Es gab ein gewisses Hinauslangen, eine Affinität. Ganz plötzlich war diese Dynamik abgestumpft und MEST wird immer weniger unser Freund. Schliesslich steht der Mann morgens auf, geht aus seinem Haus, und der Tau auf dem Rosenbusch ist nichts weiter als etwas, was sein Hemd nass macht.

7. Dynamik Theta – Die Existenz eines Denk-Energiekörpers. Wir finden ein Beispiel eines Antriebs in der 7. Dynamik in den Kreuzzügen.

Für jedes Problem, das existiert, gibt es eine optimale Lösung. Die Lösung, die den grössten Nutzen für die grösste Anzahl der Dynamiken bringt. Die unbegrenzt perfekte Lösung würde die sein, die unbegrenztes Überleben für alle Dynamiken brächte. In unserer begrenzten Welt halten wir es für notwendig, einige Dynamiken zu unterdrücken, um andere zu fördern. Da wir Entscheidungen treffen für Angelegenheiten des täglichen Lebens. Aber jede anhaltende Unterdrückung einer Dynamik, besonders der ersten drei, bringt unmittelbar verheerende Resultate.

Die 3. Dynamik

Die Gruppe kann von verschiedenen Gesichtspunkten aus behandelt werden. Einer ist der evolutionäre, der andere ist der mystische.

Evolutionär ausgedrückt, hat sich der Mensch durch die verschiedenen Stadien durch natürliche Auslese entwickelt. Und in dieser Entwicklung wurden die Veränderungen durch Überleben reguliert. Er entwickelte verschiedene Methoden, um durchzukommen. Die Gruppe ist eine Methode - der Mensch als eine Jagdmeute. Der Mensch erreichte bessere Resultate in der Gruppe oder in der Meute. Bis zu einem gewissen Punkt ist das Überleben des Menschen innerhalb der Gruppe voneinander abhängig.

Wenn die Gesetze von Zahn und Klaue für die Selbsterhaltung Grundgesetze wären, dann gäbe es heutzutage auf der Erde niemand mehr. Kants Theorie war, dass die Gruppe aus *Individuen* besteht, die *nur* für ihre Selbsterhaltung arbeiten. Aber je analytischer das Tier, desto kooperativer ist die Gruppe.

Des Menschen goldenes Zeitalter ist dort, wo das Selbst, die Gruppe und die Zukunft alle eine relativ gleiche Betonung erfahren. Dann, wenn es zuviel Zwang oder Krieg gibt oder ähnliche Dinge, wird eine oder mehrere Dynamiken abgestumpft durch diesen Zwang, und es gibt eine nach abwärts führende Spirale.

Die Tötung von religiösen Märtyrern durch die römische Nation haben Engramme eingelagert. Die Christenheit entwickelte sich innerhalb des römischen Reiches. Die Christen griffen das römische Reich an, und das römische Reich griff die Christen an, und es wurden Engramme in jeder Gruppe eingedrückt.

Die frühe christliche Kirche revoltierte gegen das römische reich und negierte das Baden, den Sport und verleugnete jede römische Art der Regierung und negierte den Körper. Die Christenheit überwältigte die Gruppe des römischen Reiches, versagte aber darin, eine andere Gruppe aufzustellen. Daraus folgte das dunkle Zeitalter. Es dauerte eine lange Zeit, bevor sich die Kirche entschloss, dass es eine Gruppe sein musste, und zwar eine gute Gruppe, die katholische Kirche. Europa tauchte dann aus dem Mittelalter auf, mit dieser Entwicklung einer Gruppe, die strenge Lehrsätze hatte.

Einer Gruppe geht es so lange gut, wie sie auf der 1. 2. und 3. Dynamik operiert. Wenn eine dieser Dynamiken weggefegt ist, dann beginnt der Untergang der Gruppe. Der Mensch hatte Erfolg in direktem Verhältnis zum Grundprinzip und der Rationalität dessen, was eine Gruppe tut.

Das Individuum sagt ”Was kann ich aus dieser Gruppe bekommen? Was bedeutet die Gruppe für mich als Individuum?” Und die Gruppe sollte sagen ”Was bekommen wir von dir für die Gruppe?” Diese Dinge haben Wechselwirkung. Die Gruppe muss das Überleben der 1. und 2. Dynamik fördern. Die Voraussage ihres Überlebens kann in diesen Begriffen gemacht werden. Jede Dynamik wird solange überleben, wie sie das Überleben aller anderen Dynamiken verbessert.

In einer der südpazifischen Gesellschaften wurde der Kindermord eine beherrschende Leidenschaft. Es gab nur eine

bestimmte Menge an Nahrung, und sie wollten ihre Geburtsrate niedrig halten. Sie trieben ab und wenn das nicht funktionierte, töteten sie die Kinder. Ihre 2. Dynamik brach zusammen. Diese Gesellschaft ist fast völlig verschwunden.

In den vergangenen Dekaden war der Wert des Individuums nur sehr gering. Die 1. Dynamik ist abgestumpft. In einem Kollektivstaat herrscht die Meinung, dass alle gleich geschaffen sind. Hierdurch wird das Individuum ausgelöscht. Wenn man den Wert des Individuums in der Gruppe unterschätzt, so wird das seltsame Dinge hervorrufen. Stalin sagte: ”Es gibt nur *ein* Individuum in seinem System. Und der ganze Rest ist der Kollektivstaat.” Der Kollektivstaat wird von ein paar Männern getragen. Sie hängen vor allem von ihren Führern ab, die Individuen sind.

Die Gruppe existiert als eine Kollektivgruppe selbst und ist nicht nur einfach ein Ansammlung von 1. Dynamiken oder Individuen. Aber es muss auch hier eine ausreichende Balance zwischen dem Wert des *Individuums* im System, dem Wert *des Sex und der Familie* im System und dem Wert der *Gruppe als ein Ganzes* bestehen.

Es muss gewisse Faktoren in der Gruppe geben. Die Gruppe wird auseinanderbrechen, wenn sie von den Leuten nicht verlangen kann, dass sie Beiträge zu ihrer Erhaltung leisten. Und die Individuen in der Gruppe haben das Recht, fähig zu sein, zu dieser Gruppe beizutragen.

Eine Ideenstruktur wird so lange leben, wie zu ihr beigetragen wird. Dianetik z.B. ist ein Plan des Denkens und eine Art, die Dinge zu betrachten, ein Weg, neue Antworten zu finden, die in dem Maße gut sind, wie sie funktionieren. Aber es muss von einer relativ vernünftigen Idee, einer wachsenden Idee begleitet werden. Es ist die Wissenschaft des *Denkens*, nicht eine Wissenschaft, um Aberrationen zu entfernen.

Eine Gruppe ist Denken und ihr Körper setzt sich zusammen aus beständigen Ideen und Ethik und Verstehen ihrer eigenen Ziele zusammen. Die Herzschläge der Gruppe sind die kleinen Ideen, die Wirkung des Denkens innerhalb der Gruppe.

Der Zustand des Individuums als Aberrierter hat einen gewissen Einfluss auf die Gruppe. Der Einfluss der Gruppe auf das Individuum ist enorm.

DIE TONSKALA

Die Tonskala misst die Fähigkeit eines menschlichen Wesens, mit den Problemen, die es für sie gibt, fertigzuwerden. Als solche zeigt sie auch das emotionale Fühlen und seinen Ton.

Wenn ein Individuum optimal arbeitet, so hat es vollständige Handlungsfreiheit in jeder Situation oder bei jedem Problem, das auftaucht. Jede Kraft, die gegen die Aktivität, die es verfolgen möchte, gerichtet ist, wird es mit einem Gefühl des Erfolges und der Befriedigung leicht überwinden.

Aber je stärker der Unterdrücker auf irgendeiner besonderen Aktivitätslinie wird, desto mehr wird die Person anfangen, zu reagieren, und ihr Ton wird nach unten gehen. Wenn sie an irgendeinem Punkt den Unterdrücker überwindet, so wird der Ton wieder steigen. Aber wenn sie unfähig ist, den Unterdrücker zu überwinden, so wird der Ton progressiv nach unten gehen, und

damit wird auch das Tätigkeitsfeld beschränkter werden.

Die Absinken auf der Tonskala spiegelt sich im Verhalten des Individuums, in seiner physiologischen Reaktionen und in dem ARK-Dreiklang wieder. Das Gesamtmuster in allen diesen Gebieten ist das gleiche.

Ton 4

- Eifrige Verfolgung der Aktivität mit vollständiger Freiheit der Wahl für andere Aktivitäten, wenn sie gewünscht werden.
- Ein interessiertes Verfolgen der Aktivität, etwas Zweifel im Hinblick auf die komplette Freiheit für akndere Aktivitäten. Etwas Zweifel an der Fähigkeit einen Unterdrücker zu überwinden bei einer Aktivität, die verfolgt wird.
- Eine zögernde Verfolgung der Aktivität, grösserer Zweifel an der Fähigkeit, einen Unterdrücker zu überwinden oder andere Aktivitätslinien zu finden.

Ton 3

- Anhaltende beharrliche Verfolgung der Aktivität. Die Hoffnung, den Unterdrücker mit Anstrengung zu überwinden.
- Gleichgültigkeit der Aktivität gegenüber - schüchterne Versuche, andere Aktionsgebiete zu finden.
- Rückzug von der Aktivität, die unterdrückt worden ist. Ausrichtung auf andere Aktivitätslinien bleiben offen.

Ton 2

- Wenn dies unmöglich ist, so tritt plötzlich eine Änderung der Situation ein, denn das Individuum muss jetzt einen Weg aus dieser bestimmten Aktivität finden, bevor es wieder irgendeine Wahlfreiheit haben kann. Die Entscheidung ist sozusagen durch die Hemmung, die ihm der Unterdrücker auferlegt hat, für ihn gemacht worden. An diesem Punkt beginnt er, den Unterdrücker zu zerstören, zuerst mit verhältnismässig leichten Bemühungen.
- Wenn dies nicht zum Erfolg führt, so macht er heftige Anstrengungen, um den Unterdrücker zu zerstören.

  Wenn der Unterdrücker noch nicht besiegt ist, ist sein Aktionsradius noch mehr eingeschränkt, weil er dann noch nicht einmal direkt gegen den Unterdrücker angehen kann, und er geht auf die Tonstufe, auf der er versucht, Wege zu finden, den Unterdrücker durch verzögerte Aktion zu zerstören. Hier beginnt Angst, denn es gibt da einen starken Zweifel, ob der Unterdrücker jemals zerstört werden kann. Hier beginnt die Furcht. Denn es besteht ein starker Zweifel daran, ob der Unterdrücker überhaupt jemals zerstört werden kann.

Ton 1

- Wenn die Furcht wächst und die Möglichkeit, den Unterdrücker zu zerstören immer geringer wird, so macht das Individuum heftige Versuche, auf irgendeine Weise dem zu entfliehen.
- Wenn er das nicht tun kann, so ist seine letzte Zuflucht ein krampfhafter Schrei nach Hilfe. Gram, Schluchzen, Tränen scheinen ein Schrei nach Hilfe zu sein. Bei kleinen Kindern ist dies besonders sichtbar. Es folgert aus dem Gesetz der Affinität, dass solch eine Aktion die logische Reaktion eines Individuums *im Extremfall* wäre. Da er den Unterdrücker selbst nicht selbst überwinden kann, ruft er andere um Hilfe. Im Fall des Verlustes eines Verbündeten scheint Gram ein verzweifelter Versuch zu sein, den Verbündeten zurückzuholen. Ein Ruf nach Hilfe an den Verbündeten.
- Wenn dies fehlschlägt und wenn sein Schrei nicht beantwortet wird, dann gibt es nichts, was das Individuum noch tun kann, und er tritt in den Ton der Apathie ein und unterwirft sich schliesslich dem Unterdrücker.

Ton 0

- Wenn der Unterdrücker weiterfährt, so wächst die Apathie. Sie wird Lähmung, Bewusstlosigkeit und schliesslich Tod.

Anmerkung: Die Abwärtsspirale kann aus jeder Unterdrückung psychisch, reaktiv oder physisch herrühren. Oft wird die ganze Skala im Laufe von ein paar Sekunden durchlaufen, besonders bei physischem Schmerz, und Reaktionen während des mittleren Teils der Skala werden sehr gering bleiben. Aber mit genügend Zeit kann der ganze Lauf eines nach unten gehenden Weges zurückverfolgt werden, und man sieht, wie der Unterdrücker arbeitet. Die Tonskala ist natürlich fortlaufend und eine Reaktion geht in die andere über, ohne dass es irgendwo eine Unterbrechung gibt.

Aber es gibt eine ganz bestimmte Ausnahme: Wenn das Individuum auf Ton 2 kommt, so wendet es sich plötzlich vom Rückzug zum Angriff. Hier wird der Punkt markiert, an dem der reaktive Verstand die Kontrolle übernimmt, und auch der Punkt, an welchem das Individuum in eine Aktivität eingeschlossen ist. Danach muss es den besonderen Unterdrücker überwinden, bevor es frei ist, andere Aktionsgebiete zu finden oder aber auf der Tonskala nach oben zu kommen. Darunter kommt die absolute Notfallreaktion.

DIE EMOTIONS- UND AFFINITÄTSSKALA

Die Emotionsskala bezieht sich auf die subjektiven Gefühle des Individuums. Die Affinitätsskala bezieht sich auf seine Beziehung zu anderen Leuten. Die Affinitätsskala kann sich zu jeder bestimmten Zeit auf eine Person oder auf eine kleine Anzahl von Leuten beziehen. Aber wenn die Affinität wiederholt unterdrückt wird, dann wird das Individuum gewohnheitsmässig einen Ton auf der Affinitätsskala einnehmen, eine gewohnheitsmässige Reaktion gegenüber fast allen Menschen.

		Emotion	Affinität
Ton	4		
		Eifer – Heiterkeit	Liebe - stark und ausstrahlend
	3,5	Starkes Interesse	Freundlichkeit
		Mildes Interesse	Zögerndes Entgegenkommen
Ton	3		
		Zufriedenheit	Toleranz ohne viel von ihr ausgehende ausstrahlende Aktion Annehmen von etwas Angebotenem
	2,5	Gleichgültigkeit	Vernachlässigung einer Person oder von Leuten
		Langeweile	Nichtmögen, Versuch, von jemand wegzukommen
Ton	2		
		Ausgedrückter Groll	Antagonismus
	1,5	Zorn	Hass, heftig und zum Ausdruck gebracht
		Nicht ausgedrückter Groll	Versteckte Feindschaft
Ton	1		
		Furcht	Akute Scheu, Günstigstimmen, sich zurückziehen von Leuten
	0,5	Gram	Flehen, Bitten um Mitleid, verzweifelte Versuche, Unterstützung zu erhalten
		Apathie	Vollständiges Sich zurückziehen von einer Person oder von Leuten kein Versuch, zu kontaktieren

REALITÄTS- UND KOMMUNIKATIONSSKALA

Die Realitätsskala bezieht sich auf den Einfluss des Individuums auf die Realität und seine Übereinstimmung mit anderen, was Realität ist. Realitätsbrüche sind eigentlich ein Nichtübereinstimmen über die Realität, was gewöhnlich daraus resultiert, dass verschiedene Gesichtspunkte herrschen und nicht von tatsächlichen Unterschieden in der Realität selbst. Die Kommunikationsskala bezieht sich auf die Fähigkeit des Individuums, mit anderen Leuten zu kommunizieren.

	Realität	Kommunikation
Ton 4	**Suche nach verschiedenen Gesichtspunkten** und Wechsel in der Realität, um die eigene Realität zu vergrössern – vollständige Flexibilität im Verstehen, in Beziehung setzen, und im Bewerten verschiedener Realitäten	**Fähigkeit, voll zu kommunizieren,** nichts zurückzuhalten. Fähigkeit, durch Konversation zu schaffen und zu konstruieren.
Ton 3,5	**Fähigkeit, die Realität zu verstehen, in Beziehung setzen und sie zu bewerten,** unabhängig von dem Wechsel oder Unterschieden in den Gesichtspunkten, mässige Flexibilität in solchen Realitäten, die zur Betrachtung vorgebracht werden, ohne aber eifrige Suche nach neuen.	**Schneller Austausch** von tiefsitzenden und tiefempfundenen Ansichten und Ideen
	Versuche, die eigene Realität mit widersprechenden Realitäten zu versöhnen – begrenzte Flexibilität	**Vorsichtiger Versuch**, eine begrenzte Anzahl von persönlichen Ansichten und Ideen zum Ausdruck zu bringen
Ton 3		
	Bewusstsein möglicher Gültigkeit anderer Realität (Gesichtspunkte), ohne sie auf die eigene Realität zu beziehen	**Gelegentlicher Austausch** von oberflächlichem Geschwätz

Ton 2,5	**Gleichgültigkeit zu wider sprechender Realität** – Die Haltung des "Vielleicht – wen kümmert das?"	**Gleichgültigkeit, mit anderen zu kommunizieren.** Die Haltung "Lass uns nicht darüber streiten" – Wegschieben von Kommunikation - wenn es auf die Umgebung gerichtet ist, nicht zu versuchen, Wahrnehmungen klar zu empfangen.
	Weigerung, zwei Realitäten miteinander anzugleichen. Das Zurückweisen widersprechender Realität. Die Haltung "Also, was nun?"	**Weigerung, Kommunikation** anderer Leute oder der Umgebung zu akzeptieren. Sich an andere Quellen der Kommunikation wenden.
Ton 2		
	Verbal ausgedrückter Zweifel – Verteidigung der eigenen Realität, Versuche, andere Leute zu unterminieren.	**Gemeines Angreifen** aus dem Hinterhalt, Nörgeln, hässliches Sticheln. Eine andere Person oder Situation abwerten
Ton 1,5	**Zerstörung von entgegengesetzten Realitäten**, zu Fall bringen oder abändern. Stützen aus der Realität einer Person zu herausschlagen - "Du bist im Unrecht." Wenn die Realität sich auf die Umwelt bezieht, wird die Zerstörung nur durch einen Wechsel erreicht.	**Kommunikation** anderer Leute ausschliessen, sie **zu zerstören**. "Halt den Mund!" "Lass das!"
	Zweifel an entgegengesetzter Realität – unausgedrückter Zweifel, die Weigerung Zweifel anzunehmen, ohne aber zu versuchen, sie zu bekämpfen.	**Dickköpfiges Schweigen**, schmollen, die Weigerung weiter zu kommunizieren. Das Abweisen versuchter Kommunikation von anderen.
Ton 1		

	Zweifel an der eigenen Realität Unsicherheit. Versuche, sich zu vergewissern. Wenn sich die Realität auf die Umwelt bezieht - eine Besänftigung der Götter oder der Elemente.	**Lügen,** um tatsächliche Kommunikation zu vermeiden. Kann die Form vorgegebener Übereinkunft annehmen. Schmeicheln oder verbale Beschwichtigung oder einfach ein falsches Bild vom Gefühl und den Ideen einer Person. Eine falsche Fassade, eine künstliche Persönlichkeit.
Ton 0,5	**Scham**, Angst, starker Zweifel an der eigenen Realität mit der daraus folgenden Unfähigkeit, in ihr zu handeln. Es muss ihr gesagt werden, was zu tun ist, wenn die Person überhaupt handelt. Sie fürchtet sich zu handeln, da sie selbst die Folgen nicht abschätzen kann.	**Ausflucht**, um Kommunikation zu vermeiden. Die eigenen Gedanken und Gefühle vor einer Person zu verbergen. Oberflächliche Kommunikation, die auf akzeptierten Massstäben aufgebaut wird, ohne Bezug auf die wirklichen Gefühle der Person. Ein schizoides Geheimhalten.
	Kompletter Rückzug von sich widersprechender Realität. Weigerung, die eigene Realität gegen die Widersprechende zu prüfen. Eingeschlossen in der eigenen starren Realität – Psychotiker.	**Unfähigkeit zu kommunizieren**, völlige Teilnahmslosigkeit.
Ton 0		

VERHALTENSSKALA UND PHYSIOLOGIE-SKALA

Dies bezieht sich auf objektive Ereignisse, die gemessen werden können.

	Verhalten	Physiologie
Ton 4		
	• Bewegung auf etwas hin • Schnelle Annäherung	Die volle Kontrolle des autonomen Nervensystems durch der Grosshirnrinde. Beide – das parasympatische und das sympathische Nervensystem – arbeiten optimal unter der Leitung des Grosshirnrinde. Der Muskeltonus ist ausgezeichnet. Die Reaktionen sind ausgezeichnet. Das Energieniveau ist hoch.
3.5	• Bewegung auf etwas hin • Annäherung	Mässige Kontrolle des autonomen Nervensystems durch die Grosshirnrinde, Parasympathisches Funktionieren gut, Sympathisches Funktionieren etwas depressiv. Muskeltonus gut, Reaktionen gut, Energieniveau mässig.
	• Bewegung auf etwas hin • Langsame Annäherung	Autonomes Nervensystem funktioniert unabhängig vom Grosshirn, Parasympathisches System funktioniert gut, eine geringe Aktivität im sympathischen System. Muskeltonus mittelmässig, Energieniveau mittelmässig.
Ton 3		
	• Keine Bewegung • Verbleiben	Autonomes Nervensystem unabhängig vom Grosshirn, Parasympathisches Nervensystem funktioniert gut, aber keine Tätigkeit im sympathischen Nervensystem. Muskelton, Reaktionszeit und Energieniveau sind schwach.
2.5	• Bewegung von etwas weg • Langsames Zurückweichen	Das autonome Nervensystem beginnt die Kontrolle zu übernehmen, das parasympathische Nervensystem ist behindert, das sympathische Nervensystem ist in Bewegung. Leichte Ruhelosigkeit, erhöhte Aktivität, unstete Aufmerksamkeit.

	• Bewegung von etwas weg • Ein schnelles Zurückweichen	Erhöhte Aktivität des sympathischen Nervensystems, das parasympathische Nervensystem ist unterdrückt. Erhöhte Ruhelosigkeit, unstete Aufmerksamkeit, Unfähigkeit sich zu konzentrieren.
Ton 2		
	• Bewegung nach vorne gerichtet • Leichter Angriff	Erhöhte Aktivität des sympathischen Nervensystems, Behinderung des parasympathischen Nervensystems. Reizbarkeit, erhöhte Herztätigkeit, spasmisches Zusammenziehen des Magen- und Darmkontraktes, erhöhte Atmung.
	• Bewegung auf etwas hin • Heftiger Angriff	Volle autonome Mobilisierung für einen heftigen Angriff, komplette Behinderung des parasympathischen Nervensystems, das sympathische Nervensystem ist in voller Aktion. Atmung und Puls schnell und tief. Stauungen im Magen- und Darmtrakt. Blut drängt in das äussere Gefässsystem.
	• Bewegung weg von etwas • Langsamer Rückzug	Das autonome Nervensystem setzt sich fest bei chronischer Wutreaktion. Behinderung des parasympathischen Nervensystems, unvollständige Tätigkeit des Magen- und Darmtrakts. Erhöhte periphere Gefässzirkulation, schnellerer Puls und schnellere Atmung.
Ton 1		
	• Bewegung von etwas weg • H eftige Flucht.	Das autonome Nervensystem ist mobilisiert für eine Reaktion der vollen Flucht. Laxheit des Magen- und Darmtrakts. Alles Blut drängt sich in die peripheren Gefässe, besonders die Muskeln stehen bereit für eine rapide Flucht. Atmung und Puls schnell und oberflächlich.

0.5	• Leichte Bewegung, • Agitation an einem Platz. • Leiden.	Autonomes Nervensystem ist mobilisiert nach einem Ruf für Hilfe, Gram. Das parasympathische Nervensystem arbeitet voll, das sympathische Nervensystem ist behindert. Tiefes schluchzendes Atmen. Puls hart und unregelmässig. Entladung von Tränen und anderen Körpersekretionen.
	• Keine Bewegung • Unterliegen	Schockreaktion. Das sympathische Nervensystem ist behindert, das parasympathische Nervensystem ist voll in Aktion und lässt langsam nach, sowie der Organismus sich dem Tod nähert. Die Atmung ist oberflächlich und unregelmässig. Der Puls fadenartig[4]. Das Blut ist in den inneren Organen zusammengezogen. Muskeln sind kraftlos, es mangelt an Tonus, Blässe.
Ton 0		

In jeder besonderen Situation werden 2 oder 3 der obigen Muster vorherrschen. Gewöhnlich sind das Verhalten und die Muster der Physiologie mit jeder Unterdrückeraktion verbunden. Die Geschwindigkeit, mit der ein Organismus die Tonskala heruntergeht, variiert beträchtlich. Er kann irgendwo an einem Punkt angehalten werden, er kann auf einem Niveau eine lange Zeit bleiben, bevor er runtergeht, oder aber er kann so schnell nach unten gehen, dass das Individuum bewusstlos wird, noch bevor es reagiert , dass ein Unterdrücker tätig ist.

[4] Anm.d.Übs.: Fadenpuls, auch als Pulsus undulosus (wellenartig) oder Pulsus filiformis (fadenförmig) bezeichnet, unbestimmter Puls

STECKENGEBLIEBENE FÄLLE

Die Hauptsache, die man über steckengebliebene Fälle wissen muss, ist, dass es Fälle gibt, die steckenbleiben. Sehr viele Dinge können passieren. Manchmal geraten die Leute in einen manischen Zustand. Manisch ist eher ein schlechtes Wort, wegen seiner psychotischen Bedeutung. Die Satz in einem Engramm wird im vollsten Ausmass gehorcht. Manchmal finden Sie Leute, die ganz plötzlich durch eine andere therapeutische Behandlung geheilt werden. Ein Manisches wurde restimuliert.

Es dauert 3-10 Tage für einen Fall, um zur Ruhe zu kommen. Wenn ein Engramm getroffen wurde und restimuliert wurde, so nimmt es etwa diese Zeit in Anspruch, um zur Ruhe zu kommen. Wenn der PC seinen Geschäften nachgehen kann, so wird sich der Fall ausbalancieren. Sie können jeden Fall in ca. 10 Tagen ausbalancieren. Wenn Sie ihn zwingen, so erhalten Sie eine Restimulierung und irgend etwas wird passieren. Daher, wenn der Fall nicht mehr zu handhaben ist, dann lass ihn erst zur Ruhe kommen.

Die Hauptsache im Laufen von Fällen ist die, dass solange wie Sie Standardverfahren anwenden, Sie nichts haben, was nicht in 3-10 Tagen zur Ruhe kommen wird. Die 3 Tage-Periode ist eine Art von Standard-Periode. 4 Tage nach der Therapie wird der Fall sich beruhigen. Wenn Sie diesen PC alle 4 Tage bearbeiten, so wird es so sein, als ob Sie jedesmal den Fall von Neuem beginnen. Aber wenn Sie mit diesem Fall alle 3 Tage arbeiten, dann wird es am Leben bleiben. Die Zeitspur wird sozusagen geschmiert. Indem man vor und zurück über das Gebiet geht, werden Sie allmählich das aus dem Fall herausbekommen, was Sie möchten. Bleiben Sie dabei und bearbeiten Sie es, und Sie werden Ergebnisse erzielen. Was passiert, ist, dass er sich daran gewöhnt, die Zeitspur herauf- und herunter zu gehen. Aufmerksamkeitseinheiten stehen dann zur Verfügung, aber wenn Sie 4 Tage zwischen dem Laufen warten, dann werden Sie Schwierigkeiten haben.

Ein anderer Zustand kann eintreten. Es kann sein, dass Sie in ein leichtes Engramm hineingeraten sind, und es lässt sich nicht heben und Sie gehen darüber und dann verblasst es. Dies ist Zurückweichen. Sie können dies machen und hast 3 Tage später haben Sie einen festsitzenden Fall in Ihren Händen. Dieses Engramm, das Sie unterdrückt haben, kommt in 3 Tagen in voller Stärke zurück.

Es ist sehr leicht, den Unterschied zwischen Zurückweichen, Reduktion und Auslöschen festzulegen. Wenn ein Engramm einen bemerkenswerten Wechsel zeigt, wenn Sie über es hinweggehen, dann ist irgendetwas mit diesem Engramm nicht in Ordnung. Darum sollten Sie den Anfang des Engramms mustern, bevor Sie das ganze Engramm laufen .

Wenn Sie z.B. die Geburt laufen, dann laufen Sie die erste Wehe. Sie können einen Abschnitt des Engramms bis zur Verminderung laufen, und dann können Sie sagen, ob sich das ganze Engramm reduzieren wird. Wir wollen nicht, dass ein Zurückweichen eintritt.

Hier ein weiteres Wort der Warnung. Frage niemals einen PC, ob ein Engramm ausgelöscht ist. Er wird Dir sagen. ”Ja.” Wenn es auslöschen wird, dann wird neues Material darin erscheinen, und das alte Material wird weggehen. Nachdem es 10 mal erzählt worden ist, wird es allmählich verschwinden. Häufig wird der PC gähnen. Die Bewusstlosigkeit geht heraus, und es wird dann nicht zurückkommen. Um Auslöschung zu erhalten, müssen Sie in die Grundzone gehen und wieder heraufkom-

men. Sie haben Engramme überschlagen, wenn Sie nur Reduktion bekommst und kein Auslöschen. Manchmal werden sie durch späte Gramladung festgehalten. Dieses letzte ist der grösste Grund für festgefahrene Fälle.

Manchmal berühren Sie ein Engramm, und es verschwindet. Die Person kommt ins schleudern. Irgendwo darüber haben Sie ein Gram-Engramm. Was Sie tun sollten ist auszulöschen und wenn Sie aufhören auszulöschen, versuchen Sie Gramladung zu finden. Es geht auch anders herum. Nehmen die ganze Gramladung heraus und gehen Sie dann in die Grundzone hin und zurück. Grundzone – Gram – Grundzone – Gram.

Ein Punkt ist, dass es irgendwo einen physischen Schmerz geben muss, damit eine Gramladung entstehen kann. Er sitzt irgendwo da im frühen pränatalen Bereich. Wenn Sie Gram gelaufen haben, dann können Sie den physischen Schmerz finden. Sie werden finden, dass es ein physischer Schmerz ist, auf dem es sitzt. Dies ist eins der Werkzeuge, das man für festgefahrene Fälle verwendet. Dies ist die technische Seite.

Es gibt zwei andere Gründe für festsitzende Fälle. Der allerwichtigste ist der: schlechtes Auditieren. Ein anderer ist. eine dürftige Umgebung.

Beim schlechten Auditieren hat der Auditor entweder den Auditorenkodex gebrochen oder aber er hat einen grundlegenden Fehler im Auditieren gemacht.

Darin zu versagen, ein Engramm zu finden und ein Engramm zu reduzieren, sind 2 fundamentale Fehler. Wenn Sie zum ersten Mal auf ein Engramm stoßen, wird der ganze Inhalt da sein. Aber wenn ein Bouncer darin ist, dann wird der PC die Spur hinaufkommen. Dieses Engramm laufen Sie auf eine sehr besondere Weise: Schauen Sie, dass der Somatikstreifen in den ersten Teil des Engramms geht. Der Somatikstreifen wird versuchen, in den frühsten Moment des Engramms zu gehen. Manchmal kann er es nicht. Manchmal gibt es 4 oder 5 Sätze früher, die so viel Schmerz enthalten und Bewusstlosigkeit, dass die Spannung erst herausgenommen werden muss, bevor der Somatikstreifen es kontaktieren kann. Darum gehe zum frühsten Teil des Engramms, der zur Verfügung steht. Ein Somatikstreifen tut sein Bestes. Sie beginnen dort und Sie beginnenort, das Engramm zu laufen. Wenn Sie jetzt beginnen, es zu laufen, dann erhälten Sie eine Menge nicht aberrativer Aussagen.

Lassen Sie den PC jede dieser Sätze mehrere Male laufen. Dann laufe es ein bisschen weiter - Vielleicht erwischen Sie einen Festhalter. Wenn Sie versuchen, darüber hinauszugehen, wird es nicht gehen. Er sitzt fest. Und ein Sonic riskiert, sich abzuschalten, wenn Sie es zwingen. Aufmerksamkeitseinheiten werden hier festgehalten, und es ist schwer, weiter zu gehen. Und so ist es dann mit den anderen aberrativen Sätze.

In dem Moment. wo etwas Seltsames passiert, wenden Sie Dich an den Archivar. Der Archivar wird Dir ”ja” oder ”nein” Antworten geben, Bouncer, Valenzwechsler oder, was es auch immer sein mag. Es kann sein, dass Sie es nicht immer bekommen. Die Antwort kann fast jede Aktionssatz sein, der in eine Richtung geht. Sätze, die sagen ”Geh nach oben.” Tatsächlich kann es auch ein Satz sein, die sagt ”Geh nach unten.”

Ein Satz ist ein Falschlenker, wenn er lautet ”Ich weiss nicht, ob ich komme oder gehe”.

In einem Festhalter gibt es keine Richtung. Ein Valenzwechsler ist irgend etwas, das darauf hinweist, dass die Person jemand anderes sein sollte. Mit solch einem Satz riskiert die Person, sich sofort in eine andere Valenz hineinzuschieben. Seine eigenen Somatiken hören dann auf. Sie können ihn in der Valenz von jemand anderem laufen und etwas tun. Aber es ist nicht

so, als ob Sie ihn in seiner eigenen Valenz laufen. Halte hiernach Ausschau, denn Sie können eine Person zwingen, dass sie automatisch die Valenz ändert. Jedesmal, wenn Sie auf eine treffen, ob Sie sie nur sehen oder sonst etwas passiert, Sie sollten immer vermuten, dass diese Aktion stattfinden kann. Und sofort soll er es wiederholen, mehrere Male und so lange, bis es deintensiviert ist.

Reduzieren Sie jeden Aktionssatz, wenn Sie auf ihn stoßen. Sie werden vielleicht finden, dass Schmerzen da sind. Geh weiter, geh hindurch und deintensiviere sie. Dann gehe zum frühsten Teil des Engramms und versuche, es zu laufen. „Der Somatikstreifen wird bis zu 5 Minuten vor dem Schlag gehen“ - oder was immer es auch war. Nun wird der Somatikstreifen sich eine Minute vorwärts bewegen, dann 2 Minuten, 3 Minuten. Jetzt erreicht er den Moment des Sprungs (oder was auch immer es ist).

Arbeiten Sie an dem vordersten Ende eines Engramms. Denn der ganze Rest hängt von dem Schmerz oder Aktivität des vordersten Endes ab. Bearbeite es wirklich gut und gehe dann den Rest der Linie hinunter, und Sie haben eine gut getane Arbeit. Wenn Sie es nicht auf diese Weise läufst, dann wird der Fall zum Stillstand kommen.

Angenommen, dem PC wurde gestattet, durch ein Engramm hindurch zu gehen. Er ist auf einen Bouncer gestossen, und er sprang heraus, und der Auditor wusste nicht, dass er heraus sprang. Nimm an, er sprang aus irgend etwas heraus, und es gibt einen Festhalter auf seinem Weg. Dann kann er nicht in die Gegenwart zurückkommen.

Dies kann passieren: Beim ersten Mal haben Sie eine Menge Aktion und ganz plötzlich beim nächsten Mal ist keine Aktion mehr vorhanden. Sie könnten vermuten, dass es sich reduziert hat, aber kein Engramm wird sich reduzieren beim einmaligen Anhören. Das zweite Mal, wenn Sie es durchgehen, und wenn es auslöscht, erhalten Sie Gähnen. Nun, wenn dies vorüber ist, kann irgend etwas ihn zurückbringen in das Engramm. Ein Festhalter und ein Bouncer können dort sein, und diese zwingen ihn, genau über dem Engramm zu bleiben. Darum fragst Sie den Archivar ”Gib mir ja oder nein. Bouncer?” ”Ja” ”Wenn ich von 1-5 zähle, wird Dir der Satz ins Gedächtnis kommen.” „Geh heraus. Geh fort.”

Sie gehen wieder darüber und ganz plötzlich bekommen Sie wieder die Manifestation. Jetzt werden Sie es nicht anhalten. Laufe das Engramm und reduziere es. Ihn in ein Engramm hineingehen zu lassen und herausspringen zu lassen und dann nicht zurückzugehen, das ist nicht gut.

Die Hauptsache, nach der Sie Ausschau hältst, sind Engramme, die getroffen wurden und aus denen der PC herausgesprungen ist. Nehmen Sie an, Sie haben einen PC, der vorher schlechtes Auditieren gehabt hat. Laufe die früheren Auditoren-Sitzungen. Sie werden alle Arten von Auditorenkodexbrüchen finden. Darum laufe das Auditieren als Engramme. Gehe zurück zu der Zeit, als er zum ersten Mal auditiert wurde. Was wurde gesagt? Beginne diese Sache auszulaufen. Laufe dieses Material eine Zeitlang, und Sie werden finden, dass Sie auf Engramme stoßen und welche Engramme getroffen wurden. Dann gehen Sie zurück und sehen Sie, was Sie mit einem Standardverfahren tun können. Wenn die Engramme sich im Zurückweichen befinden, gehe auf das Grundgebiet.

Nun, der Bruch des Auditorenkodex wird sich nicht klären. Er muss gelaufen werden und man kann eine Menge Zeit darauf verwenden, um einen Fall auszuflicken. Beginne, schlechtes Auditieren auszulaufen, wenn Sie es erreichen können. Normalerweise geht es. Dianetik kann solchen Ärger beseitigen, der durch schlechtes Auditieren verursacht wurde.

Das Problem der Umgebung kann sehr ernst sein. Es kann sein, dass die Umgebung des PC so restimulativ ist, dass es den Fall zum Stillstand zwingt. Sie können erwarten, dass Ihr PC mit dieser Art von Dingen ärgerlich wird. Es ist eine Abwertung der Daten seiner Umgebung. In diesen Fällen versuche, die Locks auszulaufen.

Manchmal können Sie durch direkte Erinnerung eine bessere Arbeit leisten. Sie können erreichen, dass er sich die ganze Sache noch einmal ansieht und dass er dann schliesslich den Moment erhält. Versuche, eher zum ersten Lock auf dem Engramm zu gehen, als zu versuchen, das Engramm zu erreichen. Es kann sein, dass Sie ein Engramm haben, das man nicht berühren kann. Versuche direkte Erinnerung oder laufe das Lock im Zustand der Reverie, und Sie können mit dem Fall beginnen. Auf jeden Fall warte ein paar Tage und beginne dann mit der direkten Erinnerung wieder von neuem. Er wird sich besser fühlen.

Oder Sie können versuchen, eine Reihe von Freudenmomenten zu laufen. Lenke die Aufmerksamkeitseinheiten vom Lock in das Vergnügen und gehe dann zur direkten Erinnerung über.

Das Problem der Umgebung ist deshalb sehr ernst, weil ein Auditor die Umgebung nicht regeln kann. Manchmal ist es notwendig, den PC aus seiner Umwelt zu entfernen.

Alle diese festgefahrenen Fälle haben das gemeinsam, dass sie auf der Zeitspur festsitzen. Dies ist der Hauptnenner. Mache Dich nicht schuldig, jemand in die Gegenwart zu bringen und dann nicht zu überprüfen. Natürlich, wenn er es gewesen ist und ist chronisch festgefahren, können Sie nicht viel dagegen tun, aber arbeite daran. Während Sie versuchen, ihn in die Gegenwart zu bringen, können Sie gelegentlich eine Person auf der Spur festhalten. Versuche immer, ihn in die Gegenwart zu bringen und überprüfe es immer. Sie können einen Fall festfahren, wenn Sie das vernachlässigst.

Wenn es nötig ist, einen Fall in Gang zu bringen, haben Sie zu Anfang eine Standard-Prozedur. Sie sollten ihr sehr exakt folgen. Um einen Fall zu beginnen, benutzen Sie Schritt 1, Schritt 2 und laufe Engramme. Überall da, wo Sie plötzlich nirgendwohin kommen, benutze Schritt 3. Benutzen Sie die direkte Erinnerung.

Wenn Sie finden, dass ein Fall ein bisschen langsam ist, benutze direkte Erinnerung. Ein Aberrierter sagt nie etwas nur einmal. Er wird das, was er sagt, mehr als einmal dramatisieren. Er wird das, was er tut, mehrmals tun. Und wenn Sie finden, dass einer der Elternteile etwas sagt, können Sie sicher sein, dass dies auch in der pränatalen Bank in einem Engramm ist. Finde deshalb die Dramatisation.

Nimm direkte Erinnerung, und Sie werden verschobene Valenzen usw. finden. Er wird leise vor sich hin lachen, wenn Sie etwas treffen. Wenn Sie es stark treffen, bekommen Sie ein Strahlen oder Lachen. Wenn Sie es nicht getroffen hast, bekommen Sie es nicht. Dies ist das Material, das Sie entdecken sollten. Wenn Sie ein Lock auskeyen, bekommen Sie ein Lächeln. Lasse das Thema dann ruhen und gehe zu etwas anderem über. Sie können die Schaltkreis-Locks knacken und zur Gegenwart zurückkehren und wieder zurück zum Engramm gehen.

Wenn Sie direkte Erinnerung benutzt, versetze den PC nicht in Konzentration (Reverie); lass ihn in Ruhe. Lassen Sie ihn nicht die Augen schliessen. In dem Moment, in der Sie ihn in Konzentration die Zeitspur hinunter schickst, wird ein Engramm restimuliert werden.

Sie können direkte Erinnerung als Technik lange Zeit benutzen. Sie können eine Person heilen, indem Sie sie sich an angenehme Dinge in der Vergangenheit denken lässt. Sie wollen nicht, dass er sich

nur an die Vorstellung erinnert, sondern an den genauen Augenblick. So werden Sie zuerst die Vorstellung haben und dann den genauen Moment. Das ist direkte Erinnerung. Lassen Sie sie von Zeiten erzählen, in denen man von ihnen sagte, sie seien wie andere Leute. Wenn eine Person in einer anderen Valenz ist, dann wird der Tod dieser Person sie in diese Valenz noch fester fixieren.

Sie können Straightwire als Zusatz benutzen oder Sie können eine Person zu einem Geschehnis mit Straightwire zurückgehen lassen. Lasse eine Person sich an etwas Angenehmes oder Frühes im Leben erinnern und bringen Sie sie dann zurück zur Gegenwart. Sie können einen Psychotiker nehmen, und dies auch tun. Aber machen Sie dies nicht über eine lange Zeit auf einmal. 15 Minuten sind genug. Manchmal dauert es eine Weile, die ”In die Länge Zieher” herauszubekommen. Wenn Sie möchten, dass er sich an etwas erinnert, frage danach, um es übermorgen präsentiert zu bekommen. Verlorene Erinnerungen brauchen 3 Tage, um in Sicht zukommen. Es dauert 3 Tage, bis verlorene Daten in Sicht kommen.

Mit dieser Methode bekommen Sie den Archivar zum Arbeiten und so fort. Eine andere Methode ist hinunter zu gehen und Vergnügungsmomente zu laufen. Wenn Sie ihn zu Vergnügungsmomenten hin bekommen können, laufen Sie ihn durch das ganze Geschehnis und kontaktiere wirklich das Vergnügen. Eine der Funktionen des analytischen Verstandes ist, Vergnügen zu erfahren. Manchmal, wenn Sie versuchen, ein Vergnügungsmoment zu laufen, geschieht etwas sehr Schauerliches. Ein Tod kommt manchmal blitzartig in Sicht und Sie bekommen eine irrsinnige Menge Ladung.

DER AUDITORENKODEX

Wenn jemand nicht fühlt, dass er den Auditorenkodex vollständig und gänzlich einhalten kann, sollte er unter keinen Umständen jemanden auditieren, noch sollte er es zulassen, dazu überredet zu werden, jemanden zu auditieren. Und jeder PC sollte sehr wachsam sein nicht zuzulassen, von jemand auditiert zu werden, der eventuell den Auditorenkodex brechen könnte. Der PC, der sich einem Auditorenkodexbruch gegenübersieht, sollte sofort und endgültig sein Prozessing mit diesem Auditor beenden und einen anderen finden, der den Kodex einhalten kann. Ein Mensch, der diesen Kodex einmal bricht, wird ihn mehrmals brechen und der PC sollte niemals in der Verbindung bleiben aus dem Gedanken heraus, dass er nur einen Auditor bekommen könne. Jeder, der diesen Kodex bricht, ist unter 2,5 auf der Skala und sollte nicht auditieren, sondern selbst auditiert werden.

Der Auditor verhält sich auf solche Art, um höchste Affinität, Kommunikation und Übereinstimmung mit dem PC aufrecht zu erhalten.

Der Auditor ist vertrauenswürdig. Er versteht, dass der PC in des Auditors Obhut seine Hoffnung auf grössere geistige Gesundheit und mehr Glücklichsein gegeben hat und dass dieses Vertrauen heilig ist und niemals verraten werden darf.

Der Auditor ist höflich. Er respektiert den PC als menschliches Wesen. Er respektiert die Selbstbestimmtheit des PC. Er respektiert seine eigene Position als ein Auditor. Er drückt diesen Respekt in höflichem Betragen aus.

Der Auditor ist mutig. Er fällt niemals von seiner Pflicht einem Fall gegenüber ab. Er versäumt nie, das bestmögliche Verfahren anzuwenden, egal welch alarmierendes Verhalten von seiten des PC gezeigt wird.

Der Auditor wertet niemals irgendwelche Daten oder irgendetwas von der Persönlichkeit des PCs ab. Er weiss, dass wenn er so etwas tun würde, er den PC ernsthaft enturbulieren würde. Er hält sich von Kritik und Abwertung zurück, unabhängig davon wie sehr seine Realität durch die Geschehnisse oder Äusserungen verletzt oder durcheinander gebracht wurden.

Der Auditor wertet niemals ein Datum oder die Persönlichkeit des PC ab. Er weiss, dass wenn er dies täte, er den PC schwerwiegend beunruhigen würde. Er hält sich von Kritik und Abwertung zurück, gleichgültig, wie sehr der Realitätssinn des Auditors durch Geschehnisse oder Äusserungen des PCs gedreht und geschüttelt wird.

Der Auditor benutzt nur Techniken, die dazu bestimmt sind, die Selbstbestimmung des PC wiederherzustellen. Er hält sich von jeglichem autoritären oder beherrschenden Betragen zurück, indem er ständig führt, anstatt zu drängen. Er hält sich von dem Gebrauch von Hypnose oder Beruhigungsmittel beim PC zurück, gleichgültig wie sehr der PC aus seiner Aberration sie verlangen mag. Er verlässt den PC niemals aus Halbherzigkeit den Fähigkeiten der Technik gegenüber, den Fall zu lösen, sondern besteht darauf und fährt fort, des PCs Selbstbestimmung wiederherzustellen. Der Auditor hält sich in bezug auf jegliche neue Fähigkeit in der Wissenschaft informiert.

Der Auditor kümmert sich um sich selbst als Auditor; wenn er mit anderen arbeitet, achtet er darauf, dass er in regelmässigen Abständen selbst Auditing erhält, um seine eigene Position auf der Tonskala zu halten oder zu erhöhen trotz der Resti-

mulation, die er durch das Auditieren anderer erfährt. Er weiss, dass ein Versagen, sein eigenes Prozessing zu beschleunigen, bis er selbst Release oder Clear ist, im schwersten Sinne des Wortes bedeutet, seinem PC den Nutzen eines bestmöglichen Auditing zu versagen.

Dies ist der Auditorenkodex. Es hat sich herausgestellt, dass die beiden wichtigsten Aspekte des Kodex die Bewahrung des Realitätssinnes des PCs und die Vertrauenswürdigkeit des Auditors sind. Eine Invalidierung der Daten des PC, gleichgültig wie stark diese Daten den eigenen Realitätssinn des Auditors angreifen, kann schwerwiegend sein und wird so weit gehen, dass des PCs Sonic und Visio in einem Augenblick abgekapselt werden. Die meisten PCs sind sich unsicher genug gegenüber dem Vorhandensein ihrer eigenen Vergangenheit. Sie invalidieren sich für gewöhnlich selbst, eine Praktik, von welcher sie abgebracht werden sollten. Wenn der Auditor des PCs Daten invalidiert, kann der Schock für den PC sehr gross sein. Zum Thema Vertrauenswürdigkeit gehört auch, dass der Auditor niemals einen Vorteil aus dem PC ziehen darf, indem er entweder seine Daten benutzt oder einen augenblicklichen Zustand der Apathie, des Günstigstimmens oder der Restimulation ausnützt, um den PC sexuell zu besitzen oder materielle Vorteile zu erhalten.

Jeder von 2 Personen in einer ständigen Verbindung, die sich gemäss dem Auditorenkodex verhalten, werden bald finden, dass sie als Zweiergruppe clear sind – oder beinahe clear – sondern dass ihr Wissen über und ihre Freude an menschlichen Beziehungen sich beträchtlich erhöht hat.

Es gibt 3 Stufen des Heilens: Erstens, sei wirkungsvoll und tue etwas; zweitens, mache es dem Patienten bequem, wenn Sie nichts für ihn tun können; drittens, wenn Sie es ihm nicht bequem machen kannst, sitze da und halte sein Hand. Es gibt eine grosse Zahl von Fällen, die keine Fortschritte machen, weil Leute Hände halten.

Dies kann vielleicht eine sehr harte Sache sein, aber das Ende ist Ruhe. Wenn Sie Linienladung vom Fall wegbekommen können, wenn Sie beim tatsächlichen Laufen eines Engramms Tränen bekommen können, beginnen Sie Ergebnisse von diesem PC zu bekommen. Aber wenn Sie feststellen, dass Sie sich von einem Fall zurückhalten, weil dieser Fall Ihnen ins Gesicht explodieren kann, werden Sie keine Ergebnisse erzielen.

Daher seien mutig, wenn Sie in einen dieser Fälle hineingehen. Verlassen Sie ihn nicht und lassen Sie sich von niemandem zum Narren halten. In die Sitzung hinein, aus der Sitzung heraus. Er vermeidet alles, was ihm gut tun wird. Der Auditor soll sich entschliessen, was zu tun ist und es dann durchführen.

Eine Person kann sich über ihre eigenen Engramme erheben, wenn sie auditiert. Leute tun das. Sie laufen Engramme ähnlich wie ihre eigenen und sind nahe daran, schwach zu werden, und doch gehen sie weiter.

Ein anderer Punkt ist lebenswichtig. Bewerte niemals den Fall eines PC für ihn. Das ist in der Tat ein Zudecken und tatsächlich ist aus dieser Bewertung das wichtigste: WERTEN SIE NIEMALS SEINE DATEN AB. Sie werden ihn in einem sehr traurigen Zustand haben, wenn Sie es tun.

Es ist ganz egal, was er läuft. Geben Sie ihm nicht durch ein Wort oder eine Geste zu verstehen, dass Sie glauben, dass es ein Dub-in ist. Behandlen Sie ihn sehr ruhig, lassen ihn hindurchgehen, und dann sehen Sie zu, ob er ein gültiges Engramm finden kann, oder aber ob er irgendwelche Somatiken hat, denn es kann sich als ein wirkliches Engramm erweisen. Er soll zu seinen eigenen Entscheidungen kommen.

Wenn Sie die Daten eines PC abwerten, so werden Sie den Fall zum Still-

stand bringen. Es ist die grösste Todsünde in Dianetik. Genau daneben ist, das Engramm zu verlassen, ohne es vermindert zu haben. Das also sind 2 sehr grosse Todsünden. Aber indem Sie die Daten abwerten, können Sie ihn verwirren, und er gerät in einen sehr, sehr schlechten Zustand.

Kommunikation und Realität und Affinität sind ein wichtiges Trio. Affinität ist der Teil der Lebenssubstanz, die die Menschen zusammenhält. Sie können es Liebe nennen. Affinität ist ein Ausdruck, der expressiver ist als Liebe, vielleicht. Diese Kraft ist eine Art Qualitätsfaktor, das Zusammenhalten, die Liebe des Menschen zum Menschen, die Affinität von Mitgliedern innerhalb einer sozialen Gruppe. Und dieses soziale Gefühl muss sehr stark sein, denn sonst wären Sie heute nicht hier. Sonst hätte die Destruktion diese Kraft überwältigt, und das wäre das Ende gewesen.

Nun wollen wir sehen, wie der Mensch Realität empfindet. Wenn wir die Funktion von Realität überschauen, so erscheinen einige Dinge sehr real und andere nicht so real. Aber zu sagen, dass es eine absolute Realität ist, ist etwas, was kein Physiker tun würde. Er spricht in Begriffen von Zeit, Raum, Energie. Es ist über diese Dinge viel geschrieben und gesprochen worden, aber was wissen wir über sie. Wir wissen nur, was wir sehen, fühlen, schmecken, berühren usw. Unsere Kommunikation. Das ist unsere Berührung mit der Realität. Wir nennen eine Person verrückt, nur deshalb, weil sie nicht mit uns übereinstimmt. Nun, wir selektieren auf natürliche Weise die Nichtübereinstimmungen. Wir haben die Realität nicht zurückgewiesen.

Wir wissen, die Materie ist aus Energie gemacht. Und Energie scheint aus Bewegung zu bestehen. Aber Energie besteht aus dem Zwischenbezug; hier ist unsere Affinität, unsere Übereinstimmung, unsere Affinität über die Realität, mit der wir durch unsere Wahrnehmungen in Kommunikation sind. Wenn Sie eine dieser dreien brichst, Affinität, Kommunikation, Realität, so brechen Sie auch die anderen zwei.

Sie können diese Tatsachen in deinem Auditieren verwenden. Sie brechen die Affinität mit einem PC und sein Sinn für Realität verschwindet. Brich die Realität und seine Fähigkeit, seine Engramme zu kontaktieren, verschwindet. Sie können auf ganz feine Art diese Dinge brechen, bis er überhaupt nichts mehr glaubt, er wird nicht mehr an die äussere Welt oder sonst irgendetwas glauben.

Die direkte Erinnerungslinie ist sehr wichtig. Sie hängt davon ab, gewisse Punkte aufzugreifen, Aufmerksamkeitseinheiten zu befreien, wie auch Daten zu lokalisieren, die für dich wertvoll sind. Diejenigen, die sich nur schlecht erinnern, haben einen sehr schlechten Sinn für Realität. Die Person kontaktiert vielleicht Engramme, aber sie wird sagen ”Ich glaube nicht, dass dies mir passiert” usw. Solch eine Person ist in gewisser Weise wirklich aberriert. Finde die Zeit, als jemand die Affinität brach.

Der Verlust eines Verbündeten verursacht tatsächlich Gram, und dies ist der Bruch einer Affinität. Der schmutzigste Streich, denn ein Verbündeter einem PC spielen kann, ist, dass er stirbt. Wenn Sie welche von diesen Toden aufnehmen, dann entlaste ihn in Form von Gram-Engrammen, die Sonic-Erinnerung dieses PC wird sich verbessern, der Ton wird nach oben gehen, und auch sein Sinn für Realität.

Manchmal, wenn Sie ein Vergnügungsmoment nehmen, sozusagen, und er ihn wieder durchlebt, dann wir die Ladung Schmerz. Es gibt dort irgendeinen Verlust, die Freude kehrte sich rückwärts. Wenn jemandes Affinität bricht, dann bekommen Sie auf irgendeine Weise Schmerz. Jeder Schrecken ist tatsächlich ein Gefühl des Verlustes, die Furcht vor dem Verlust. Die

äußerste Furcht ist die Furcht vor dem Verlust des eigenen Lebens.

Wir gehen die Tonskala hinunter vom unbegrenzten Überleben zum Tod. Unbegrenzte Freude würde unbegrenztes Überleben bedeuten. Indem man zum Tod hinuntergeht, geht man durch die Gebiete, die die Fähigkeit der Wahrnehmung blendet. Kommunikation wird ausgeschlossen. Der Bruch einer Affinität, ein Bruch in der Kommunikation. „Insofern es mich betrifft, so existiert diese Situation nicht“, scheint er zu sagen. Wenn es dies ist, dann versuchen Sie, dies zu glätten, wenn Sie eine Person klären. Sie versuchen Schmerz aufzugreifen. Die wirklichen Brüche werden durch physischen Schmerz erreicht.

Dies ist die ganze Behauptung: Kommunikation, Affinität, Realität funktioniert, indem man Straightwire verwendet. Ein PC hat nicht Sonic, hat keinen Sinn für Realität, weil er gebrochen wurde. Erreiche diese Ereignisse in seinem Leben und befreie Aufmerksamkeitseinheiten. Hierdurch entfernen Sie den Druck auf seinem Leben und dann kann er prozessiert werden. Sie können diese Ereignisse irgendwo angreifen und Sie können dann Ergebnisse aufweisen. Wenn Sie solche Ereignisse auf der Zeitspur findest, dann werden Sie sehr ernste Affinitätsbrüche finden, und eine Person haben, die keinen sehr grossen Sinn für Realität hat. Seine Wahrnehmungen sind abgesperrt.

Dies bringt uns mehr oder weniger bis zu dem neuesten Stand der Entwicklungen, was das Standardverfahren betrifft.

Im Standardverfahren beginnt man mit einer Inventur. Sie möchten Affinität mit dem PC herstellen; indem Sie eine Inventur mit dem PC aufstellst, scheinen Sie sich für ihn zu interessieren. Er wird anfangen, hier über sich zu erzählen. Sie beginnen schon mit Straightwire. Stelle kleine Grundfragen. Se möchten wissen, ob er jemals mit einer anderen Therapie behandelt worden ist. Sie möchtest dies wissen, weil Sie mit einer kleinen Unterweisung zurecht kommen müssen. Sie möchten wissen, welchen Dingen Sie zu begegnen haben werden.

Sie kannst einen psychoanalytischen Release ziemlich schnell in Verwirrung bringen. Jede alte Therapie kann aufbrechen, weil Sie nach dem Grund suchen, der sich hinter den Manifestationen befindet. Leute, die in die Dianetik hineingehen, sollten einige dieser Dinge verstehen.

Jetzt zu Dramatisierungen: Sie möchten wissen, wie dieser Mensch dramatisiert. Dies ist der Weg, wie wir Kontrollstromkreise in einen Fall aufnehmen: Die beliebtesten Dramatisierungen sind die Leute um ihn. Sie können kannst Wiederholungssätze aus diesen Dramatisierungen entnehmen. Versuchen Sie, alle Dramatisierungen zu finden, laufe sie, benutze den Inhalt, wisse, dass er ein Engramm dramatisiert, wisse, welche exakten Worte des Engramms er anwenden wird, ob es die Worte der Mutter, des Vaters oder des Grossvaters sind, und die Chancen, den exakten Wortlaut in einem Grundengramm zu finden, sind auf diese Art und Weise sehr, sehr gut.

Nun gehen wir zum nächsten Punkt über: Sie sind an Lachgasfällen interessiert, denn dieses verschliesst die reaktive Engrammbank. Eine andere Sache, die dies auch tut, ist der Elektroschock. Laufe es aus, und Sie werden dort Daten finden.

Nun als nächstes stelle eine Liste von Leuten auf, die gestorben sind oder aus dem Leben dieser Person verschwunden sind. Dann frage sie ”Worüber machen Sie sich Sorgen?” ”Oh, ich mach mir keine Sorgen”. ”Mögen Sie Ihren Vater gern?” ”Nein” ”Mögen Sie Ihre Mutter gern?” ”Ich mag sie sehr gern.”

Halte nach Verbündeten Ausschau: Ein Kind bekommt irgendwo Liebe. Und die Verbündeten werden alt und sterben,

und alle Arten von Dingen können mit den Verbündeten passieren. Die hauptsächlichsten Verbündeten sind manchmal so verschlossen, dass Sie sie nur ganz unerwartet findest. Manchmal laufen Sie eine Person zurück zu einer Beerdigung und alles ist leer. Sie können sicher sein, dass es sich hier um einen Verbündeten handelt.

Es ist sehr wichtig, dass Sie eine lange Liste solcher Leute erhalten. Sie bekommst Daten, und e machen eine Liste von Ihnen. Habe ein Fallbuch für jeden PC. Wenn Sie die Fälle wechseln, so kann ein anderer Auditor finden, was Sie getan haben aus den Daten, die in dem Buch enthalten sind. Schreibe vor allem alle Verbündeten ein und markiere, wenn Sie eine Gramladung abgebaut haben. Vermerken Sie es in der Inventur. Reduzieren Sie die Verbündeten, und Sie haben eine einfache Methode der Gegenrechnung.

Verbündete können verloren gehen, können auslöschen. Angenommen, ein Fall scheint nicht richtig zu laufen, er schweift ab. Sie sitzen genau da auf einem Tod. Dieser nicht entladene Gram kann ganz unten in der Bank liegen und alles verdunkeln.

Nun merken Sie sich, dass der Zustand der Konzentration weder ein hypnotischer Trancezustand, noch ein Schlaf, noch sonst etwas ähnliches ist. Was Sie brauchen, das sind Aufmerksamkeitseinheiten, um die Zeitspur hinunterzugehen. Alles, was den PC wach hält, wird ihm helfen, die Zeitspur hinunterzugehen. Sie versuchen eine Person an jedem Platz wach zu haben, an dem er in seinem ganzen Leben geschlafen hat. Je näher sich der PC in einer Art von Schlaf befindet, je eher können Sie offenbar ein Engramm befreien. Und doch wenn er aufwacht, wird es in voller Restimulation sein.

Manchmal werden Sie ein Zittern auf den Augenlidern bemerken. Dies bedeutet, dass der PC seinen Schlaf vertieft hat und dass einige seiner Aufmerksamkeitseinheiten irgendwo gelassen worden sind. Das ist ein sehr früher Zustand der Hypnose. Sei mit einem solchen Patienten vorsichtig.

Als nächstes finden Sie heraus, ob sich der PC auf der Spur bewegt. Tun Sie dies, indem Sie ihn in ein Ereignis des späteren Lebens zurückschicken. Manchmal wird er nicht in der Lage sein, dieses Ereignis vollständig aufzugreifen. Laufen Sie noch fünfmal, und er wird dann anfangen, die Daten zu bekommen. Es wird ihm mehr Sie mehr verfügbar, lebendiger, wenn Sie durch es hindurchgehen. Der Somatikstreifen geht direkt dahin; der Archivar hat das Ereignis akkurat ausgewählt. Manchmal haben die Leute deshalb keine guten Ergebnisse, weil sie nicht an dieses Phänomen glauben. Die Person kann einen Augenblick lang auf der Zeitspur festhängen. Wenn der Auditor dem Archivar nicht glaubt und an ihm zweifelt, dann ist das erste, was er weiss, der PC wird Engramme restimuliert haben. Wenn sie es nicht leicht machen, dass eine Person in diese Sache hineingeht, so deshalb weil sie kein Vertrauen in diese Sache haben. Und das ist der Punkt, an dem das Vertrauen in die Dianetik hineinkommt. Sie können fast alles bezweifeln, aber bezweifeln Sie niemals den Archivar. Das ist eine andere Form des Auditorenkodexbruchs.

Sie befehligen den Somatikstreifen; Sie bitten um die Mitarbeit des Archivars. Gib ihm nur eine Anordnung. Wenn sie ausgeführt ist, gehen auf etwas anders über.

Ich hoffe nun, dass Sie mir bis hierher gefolgt sind. Sie bitten den Archivar, Ihnen das Ereignis zu geben. ”Geben Sie uns ein Freudenereignis, im Alter von 5 Jahren.” „Somatikstreifen, geh´ zum Anfang und laufe es”. Das Laufen dieser Vergnügensmomente ist ein notwendiger Schritt, und Sie können damit die Wahrnehmungen wirklich im Ton hinaufbringen. Sie möchten, dass der Fall von selber läuft. Verlieren Sie keine unnötige Zeit. Versu-

chen Sie, die Kontrollschaltkreise herauszubringen. Sie können einer Person sagen, der Archivar wird das Engramm ausliefern, das den Fall löst. Der Somatikstreifen geht zum Beginn des Engramms. Wenn ich von 1 bis 5 zähle, so wird dir der erste Satz in dem Engramm in den Sinn kommen. 1, 2, 3, 4, 5 – schnapp.

Gehen Sie über den ersten Satz drei – oder viermal hinweg. Dies trägt dazu bei, dort zu bleiben. Nun ist er am Anfang des Engramms und Sie schicken ihn hindurch. Sie reduzieren alle Rausschmeisser usw.

Das einzige Mal, wo ein Archivar nicht arbeitet, ist, wenn Sie anfangen, ihm etwas zu diktieren. So, Sie sagen, ”Der Archivar wird uns das notwendige Engramm geben, um diesen Fall zu lösen…”

Laufen Sie es aus. Es arbeitet sehr glatt und sehr leicht. Der Archivar ist ein gewitzter Kerl. Sie arbeiten mit dem Archivar.

Manchmal, sehr früh im Fall, könnten Sie die Geburt haben. Wenn Sie sie haben, so kann sie ausgelöscht werden. Sie arbeiten mit dem Archivar; Sie befehligen den Somatikstreifen. Das ist die Art und Weise, wie Sie arbeiten.

Sie WISSEN, dass der Somatikstreifen dahingeht, wo Sie ihm sagen, dass er hingehen soll.

Straightwire ist der Prozess, der angewandt wird, wenn der PC hellwach ist. Das Inventur wird auf dieselbe Art und Weise aufgenommen. Straightwire, tatsächliche Erinnerung. Straightwire wird angewandt zu Beginn eines Falles. Nachdem Sie mit einem Fall begonnen hast, gibt es keinen Grund, dies zu benutzen, wenn der PC gut läuft.

Straightwire ist eigentlich eine alte Technik, und sie lag unbenutzt da, bis wir die Kontrollstromkreissysteme zu erreichen hatten. Wir mussten irgendeine Methode haben, um diese Kontrollstromkreise zu erreichen. Ein leichter Weg, um es herauszufinden, war durch die Dramatisationen, in denen es Kontrollaussagen gibt.

Unser Ziel ist es schmerzhafte Emotion zu entladen und zweitens die Grundzonen-Engramme zu erreichen. Wir möchten, dass im Beginn des Falles die Bewusstlosigkeit abgebaut wird, damit man zum Auslöschen kommen kann. Aber es ist sehr wichtig, dass der Fall sich bewegt, und dass soweit wie möglich alle Aufmerksamkeitseinheiten voll angewandt werden. Darum müssen Sie schmerzhafte Emotionen zuerst abbauen. Manchmal kann durch schweigsame Übereinkunft eine schmerzhafte Emotion vermieden werden. Aber es ist sehr wichtig, dass schmerzhafte Emotionen aufgenommen werden. Beginnen Sei einfach zu sprechen und gewöhnlich bevor es noch realisiert wird, bewegt sich der PC schon auf der Spur.

VERSCHIEDENE FALLTYPEN UND METHODEN

Der normale Mensch hat gewöhnlich mehrere tausend Engramme. Der Hauptunterschied in Fällen ist der Quantität. Der Fall, der eine Menge Engramme des späten Lebens hat, hat eine etwas grössere Anzahl von Engrammen als normal. Wenn Sie das Basic-Basic bekommen hast, d.h. das erste Engramm auf der Zeitspur, dann können Sie fast überall mit dem Laufen beginnen. Wenn die Grundzone geklärt worden ist, dann ist der Rest der Spur bereit.

Fundamental sind alle Fälle die gleichen, d.h. sie haben Engramme in der Grundzone: Basic-Basic oder Geburt – und jetzt hat man aberrative Spermium- und Ovum-Reihen gefunden. Normalerweise jedoch ist das früheste Engramm einen Tag nach der Zeugung.

Die Zygote wird sehr leicht verletzt. Jeder Druck auf den Unterleib beeinträchtigt sie sehr. Ein Auditor sollte jedoch die Ovum-Spermium-Reihen 3 oder 4 Tage vor der Zeugung laufen. Die Fälle reagieren sehr viel besser, wenn Sie diese Serie laufen. Die Restimulierung einer Spermium- oder Ovum-Reihe lässt die Person sehr, sehr beunruhigt zurück. Es kann einen Psychotiker zum Ausbruch bringen, darum müssen Sie sie mit grösster Sorgfalt laufen. Aus dem Spermium und dem Ovum ist der ganze Organismus gemacht. Der ganze Körper entwickelt sich aus diesen zwei Zellen, und jede Zelle enthält jegliche Verletzung in dieser Grundzeit. So dass ein Grundengramm möglicherweise in jeder Körperzelle vorhanden ist. Was in was enthalten ist, wird der ganze Organismus sein, denn es ist vom ganzen Organismus bekannt. Wenn in der biologischen Erklärung Richtigkeit bestünde, würde der ganze Organismus von den Daten in den Grundengrammen durchdrungen sein.

Je früher Sie auf der Spur das Engramm finden, umso aberrativer ist es. Dafür gibt es zwei Gründe: dass es Vorrang in den Begriffen von Zeit hat und dass das frühere gültiger ist für die Psyche als das spätere. Wenn das frühere sagte: ”Ich hasse die Menschen” und ein späteres Engramm sagte etwas anderes, so würde der ersten Satz gefolgt werden. So sei überaus sorgfältig darin, alles, womit Sie in Kontakt kommen auszulaufen.

Ein anderer Punkt ist, frage nie den Archivar ”Ist dieses Engramm ausgelöscht?” Frage den Archivar nie, ob es ausgelöscht ist. Frage ihn niemals über *irgendeinen* Zustand der Angelegenheit. Der Archivar denkt nicht, er gibt nur die Daten heraus.

Folgende Regeln sind wichtig: 1. Invalidere nie des Preclears Daten 2. Reduzieren Sie alles, was Sie in die Finger bekommst.

Sie werden Leute finden, die behaupten, sie haben keine pränatalen Erlebnisse. Dies ist eine der Erfahrungen des Spiels, und es ist eine sehr gewöhnliche Erfahrung. Der PC wird nur daliegen und in keinerlei Kontakt mit irgendeinem Schmerz sein. Nun alle sehr frühen Engramme sind mehr oder weniger von der Spur entfernt. Frage den Archivar nach einem, und Sie können es erhalten. Aber sehr oft sogar in einem Sonic-Fall, werden die ersten Worte des Engramms nicht durchkommen. Er bekommt keine sofortige Sonic-Reaktion. Er kann zur Rückkehr geradewegs in die Mitte gebracht werden werden, und Sie können fragen: ”Hören Sie etwas?” ”Fühlen Sie etwas?” Er antwortet: ”Nein”. Tatsächlich kann es sein, dass das Engramm daneben liegt und nicht in der analytischen Linie.

Der Weg, Daten zu bekommen, ist wie folgt: ”Der Archivar wird uns die En-

gramme geben, die notwendig sind, um den Fall zu lösen; der Somatikstreifen geht zum Beginn des Engramms."

Jetzt kann es eine Art von Schleier zwischen dem Engramm-Inhalt und dem analytischen Verstand geben. Der Weg, den Schleier wegzuziehen, ist folgender: Sie sagen: "Wenn ich von 1-5 zähle, wird der erste Satz blitzartig in deinen Sinn kommen." Die ersten Worte, wie sie dir gegeben werden, können sein: "Lass es nicht gehen." Und schon beginnt Somatic. Wenn er Eindrücke von Worten bekommt, dann wird er auch den Inhalt bekommen, und dann können Sie laufen, was immer das Engramm sei. Aber Sie musst ihn unbedingt mit ihm in Verbindung bringen, bevor Sie es läufst.

Wenn Sie dieser Prozedur folgen, bekommen Sie pränatale Geschehnisse.

Wenn die Person steckengeblieben ist, wird sie sich nicht auf der Zeitspur bewegen. Eine Person kann nicht in der Gegenwart steckenbleiben. Das Engramm könnte ihr den Eindruck vermitteln, in der Gegenwart steckengeblieben zu sein, aber tatsächlich ist sie in einem Engramm steckengeblieben – und es ist nötig, dies zu kontaktieren. Sie finden keinen Fall, der in der Gegenwart steckengeblieben ist. Er ist immer auf der Zeitspur steckengeblieben. Was Sie tun, ist folgendes: Bekommen Sie eine Blitzantwort zum Alter, um diese Person zu testen, um zu sehen, ob sie sich auf der Spur bewegt. Wenn die Person dir eine Zahl gibt, die sich von ihrem richtigen Alter unterscheidet, ist sie irgendwo auf der Zeitspur steckengeblieben. Beachte also, dass einige Personen die Zeitspur auf – und abgehen können mit einer Wahrnehmung, während die anderen feststecken können.

Ein abgesperrter Fall neigt dazu, vor Ihnen abzudampfen. Ein richtiges Boil-off ist anders. Eine Person kann mittendrin halluzinieren und träumen und Illusionen haben wie eine Fata Morgana. Dann haben Sie ein Abkochen, verbunden mit Kontrollschaltkreisen. Alles, was Sie tun können, ist: lasse das Boil off kochen. Werde nicht ungeduldig. Zu irgendeiner Zeit neigt er dazu, in ein Engramm hineinzukommen. Wo Bewusstlosigkeit ist, da gibt es darunter Somatik.

Ein anderer Falltyp läuft über die ganze Spur: Visio-Sonic usw., es sind alles Dub-ins. Dieser Fall hat eine Menge Kontrollschaltkreise. Er bewegt sich sehr leicht auf der Spur und Sie können Engramme laufen, aber gewöhnlich merken Sie, dass die Person kein Somatik hat. Eine selbstkontrollierte Person kann Engramme laufen, hat aber keine Somatiks. Gib ihr Straightwire und entferne die Kontrollschaltkreise.

Eine Person beginnt, in ein Engramm hineinzugehen und hat kein Somatik. Sie wird über die ganze Bank gehen. Sie hat einen Dämon-Schaltkreis, der einen Teil des analytischen Verstandes übernommen hat; das Engramm denkt tatsächlich für sie, eine Art innerer Auditor. Diese Leute werden das nicht tun, was Sie zu ihnen sagen, sie werden das Somatik nicht anstellen. Sie werden fühlen, dass Sie nicht genug dafür begabt bist zu auditieren. Tatsächlich ist eine Person selbstbestimmter, wenn die Kontrollschaltkreise entfernt sind. Dies ist die Antwort für Leute, die möglicherweise denken, es sei gefährlich, die Kontrollschaltkreise zu entfernen. Die Schaltkreise geraten tatsächlich in Konflikt mit dem "Ich".

Manchmal werden Sie etwas laufen als Auditor und er wird kommen und sagen: "Ich bin heute durch dieses Engramm gelaufen." Sie sagen: "Sie sind was?" "Oh, ich bin durchgegangen und mir war schrecklich schlecht, und jetzt ist mir auch schlecht."

Versuchen Sie nicht dieses Engramm zu bekommen. Lassen Sie es, denn dieses Engramm ist nicht bereit zu verschwinden. Wenn irgend jemandem von

Ihnen diese Sache passiert, versuchen Sie nicht, etwas damit zu tun; es kann pränatal oder im späten Leben sein, aber das bedeutet nicht, dass es bereit ist auszulöschen. Folglich, wenn Sie versuchen, dieses Engramm zu laufen, stechen Sie in ein Hornissennest mit mehr und mehr Restimulation.

Was Sie möchten, ist der erste Moment des Schmerzes oder der Bewusstlosigkeit; Gramladung; oder den ersten Moment von Schmerz oder Bewusstlosigkeit und von da an weiterzugehen. ”Gib uns das nächste Engramm dieser Kette, das nächstfrühere Engramm” usw. Der Archivar wird uns das nächste Engramm geben, das notwendig ist, um den Fall zu lösen”. Bekomme den Archivar dazu, früher zu gehen.

Nun kommen wir zur direkten Erinnerung. Erinnerung ist derselbe Prozess wie erinnern. In der Erinnerung können es nur eine oder zwei Aufmerksamkeitseinheiten sein, die die Spur hinuntergehen, und sie gehen in spezielle Bereiche, um es so auszudrücken. Sie können mit nur ein paar Einheiten etwas kontaktieren. Eine Person, die sich sehr gut erinnert, geht mehr und mehr in das Ereignis hinein, geht tiefer und tiefer, geht sehr tief und denkt schwerer und schwerer und schwerer. Er ist wirklich in das Ereignis zurückgekehrt. Dies ist Erinnerung. Er kann sich erinnern und zurückkehren und wenn sein ganzes Wesen heruntergeht, so erlebt er es von neuem und er ist da.

Es hängt davon ab, wieviel Aufmerksamkeitseinheiten die Spur hinunter zurückgehen, ob Sie es Erinnerung oder Zurückrufen oder Wiedererleben nennen. Mit Erinnerung gibt es ein kleines Zurückkehren, und das Zurückkehren ist ein kleiner Teil der Revivifikation, und das Wiedererleben bedeutet, dass Sie ganz dort sind.

Psychotiker leben ständig in einem Engramm und unter Kontrollschaltkreisen und einem Dämon-Schaltkreiserei. Sie sind nicht in Kontakt mit der Realität und so haben Sie diesen Falltyp, der der ”Kontroll-Schaltkreiserei”-Fall ist. In dem ”Ich kann es nicht glauben”-Fall hat sein Verstand versucht, zurückzugehen und Dinge zu glauben; aber seine Daten sind alle zu monoton, alles und jedes hat die gleiche Wertigkeit.

Doch zwingen Sie ihn nicht; Sie haben seinen Fall anzugreifen und herauszufinden, welche Person in seiner Vergangenheit sehr skeptisch war. Was Sie zu tun versuchen, ist, einen Fall zu laufen, der keinen Realitätssinn hat. Wenn seine Kommunikation schlecht ist, ist es schwer, ihn zu mögen oder mit ihm zu arbeiten. Es wird schwer sein, Affinität aufzubauen. Es ist schwierig, mit ihm zu arbeiten. Nun er ist ein spezifischer Falltyp.

Benutzte Dianetik-Terminologie. Diese Sprache wurde gewählt, weil sie ziemlich nicht-aberrativ ist. Sie wurde auf diese Art festgelegt. Wir sagen ”Somatik” anstelle von ”Schmerz”, weil das Wort ”Somatik” gewöhnlich nicht in der Bank vorkommt. Sie fragen den Archivar ”Rausschmeisser?” ”Wenn ich von 1 bis 5 zähle, wird dir der Satz in den Sinn kommen: 1, 2, 3, 4, 5 – schnapp!” „Geh weg”. Bringe es in Gang und gehe in das Engramm hinein.

Dies ist sehr wichtig zu wissen, denn wenn Sie eine Nicht-Koitus-Kette in einem Fall haben, besteht die Möglichkeit, dass es da eine Serie von Rausschmeissern und Verleugnern in der Grundzone gibt. Dies trifft zu, wenn Sie einen Fall haben, der Stunden lang läuft und immer noch nicht in der pränatalen Zone ist. Beginne mit Straightwire. Um deinen Fall zu befreien, folge nur deiner Standardprozedur.

GRUPPEN-DIANETIK

Die Frage wurde wiederholt gestellt, wie eine Gruppe Engramme bekommen kann und was der Prozess ist, die Gruppe von Engrammen zu reinigen.

Es ist nicht die Summe der Regeln oder Anweisungen, die eine Gruppe schafft. Eine Gruppe besteht aus fortbestehenden und verewigten Ideen, die in ein zentrales Moralsystem und eine Ethik formuliert sind, in anderen Worten: eine Kultur. Diese Kultur hat in sich selbst eine Identität. Sie könnte in ihrer höchsten Substanz mit einem Teil des reinen Theta verglichen werden. Sie wird verändert durch MEST, was sie angreift, wenn eine turbulente Zone geschaffen wird. Und zwar als ein Ergebnis eines unbegründeten Angriffs einer Gruppe auf MEST, die versucht, diese zu kontrollieren. Die Gruppe ist so wirksam, wie sie Vernünftigkeit in ihren Ideen hat und wie ihre Ethik hoch ist. Hinzu kommt ihre Dynamik im Angriff und in der Kontrolle von MEST.

Die Aufrechterhaltung eines Grundprinzips in der Gesamtheit der Ideen ist von allerhöchster Wichtigkeit, und die Gruppe wird aberriert und muss geklärt werden jedesmal dann, wenn das Grundprinzip der Gesamtheit der Ideen durchdringen oder von Irrationalität zerstört worden ist.

Das Problem hier ist das Problem der Einführung von Willkür. Jedesmal wenn eine willkürliche Regel in die Gruppenideen und das Grundprinzip hineinkommt, verschlechtert sich der Gruppenton. Der Gruppenton ist abhängig von der Übereinkunft, von der Realität unter den Mitgliedern der Gruppe, über die Ideen und Ideale und das Grundprinzip der Gruppe, von der Kommunikation durch die Mitglieder der Gruppe des Grundprinzips und der Probleme der Gruppe. Eine Notsituation, der eine Gruppe gegenübersteht, kann es gelegentlich unmöglich machen für einige Mitglieder der Gruppe, all die Gründe seiner Handlungen dem Rest der Gruppe mitzuteilen. In solchen Momenten wird die Gruppe aufgefordert, Kommunikation und Verstehen durch sofortige Befolgung zu ersetzen. Die Gruppe tut dies instinktiv nur dann, wenn sie Glauben und Vertrauen in das Grundprinzip und die Ideale der Mitglieder hat, die diese momentane Aktion verlangt. Sobald eine sofortige Aktion aufgehört hat, sollten jedoch alle Regeln und Anordnungen geklärt und erklärt werden und von der ganzen Gruppe zum Verständnis und für ihre weitere Kommunikation diskutiert werden.

Hier ist es, wo der Zyklus einer Gruppe ein Engramm erhält. Die Gruppenideale und das Grundprinzip, mit denen sie MEST handhaben oder angreifen, erhalten einen Schock von MEST, das angreift, wodurch eine Notsituation entsteht. Hier wird eine Turbulenz-Ära geschaffen zwischen den Idealen und dem Grundprinzip der Gruppe und MEST. Der Notstand der Situation hat etwas zu tun mit gedrängter Zeit – manchmal passiert etwas so schnell, dass ein voller Gebrauch der Kommunikation nicht möglich ist; und Kommunikation muss ersetzt werden durch eigenmächtige Regeln und Befehle. Sobald diese Notlage vorüber ist, kann man beobachten, dass die Gruppe ein Engramm eingepflanzt bekommen hat; die Klärung dieses Engramms besteht aus einer Überprüfung der Eigenmächtigkeiten durch die ganze Gruppe, d.h. die Anordnungen und Befehle, die ohne Erklärung rausgegeben wurden und die sofortige Aktion von seiten der anderen Mitglieder der Gruppe verlangten. Die Person oder Personen, die diese Anordnungen herausgegen haben, sollten jetzt zeigen, welche Situation existierte und das Warum und Wofür der Anordnungen. Auf diese Weise wird ein Engramm aus einer Gruppe geklärt. Eine rationale Diskussion der Situation und komplette Kommunikation der Situation stellt die Ideale der Ethik der Gruppe wieder her.

Man kann sehen, dass es zwei Arten von Gruppenaktionen gibt. Die eine ist die Aktion aufgrund von Überlegung, die dann

unternommen wird, wenn Rat gegeben werden und mit dem Verständnis der Mehrheit der Mitglieder der Gruppe. Eine Übereinkunft über eine Aktion schützt die Gruppe vor übereilten und impulsiven Aktionen auf irgendein anderes Ziel hin. Ausserdem fixiert es die Verantwortlichkeit für die Aktion, wohin sie gehört, nämlich in die Gruppe selbst. Ein anderer Typ der Aktion, in welchen die Gruppe engagiert ist, ist nur ihr Engagement während Momenten des Notstandes. Normalerweise (und dies gilt für jede Gruppe) bereitet sich die Gruppe selbst für diese Momente vor durch sorgfältige Auswahl aus ihren Mitgliedern von Personen, auf deren Urteil und Intelligenz und Fähigkeit zur Ausführung sie vertrauen kann. Sie wählt Personen aus, in deren Hände man das ganze Grundprinzip, die Ideale, die Ethik der Gruppe in solch einem Moment des Notstandes legen kann. Die zweite Aktion, die eine Gruppe unternehmen kann, ist die Aktion, die von einem Individuum, das ausgewählt worden ist, um solche Befehle während solcher Notsituationen zu geben, getan wird. Beide Arten der Aktion sind notwendig für die Operation der Gruppe als Gruppe.

Diese Lehrsätze, die hier aufgezeichnet wurden, sind tatsächlich eine Entdeckung über Gruppen, und sie sind vergleichbar mit der Entdeckung von Engrammen in Individuen. Wenn eine Gruppe in einer Situation ist wo wenig Zeit zur Verfügung steht, werden spontane Aktionen verlangt und den einzelnen werden Anweisungen gegeben, um mit solchen Notstandsituationen fertig zu werden, wobei man beobachten kann, dass es zu einem Engramm führt. Diese spontanen Anweisungen sind Indikatoren für ein Engramm. Das Engramm wurde tatsächlich während eines Momentes des Schocks erhalten, als die Ideale, die Ethik, das Grundprinzip und das allgemeine Denken und die Energie der Gruppe heftig mit MEST kollidierte. Wie in einem Engramm in Individuen tritt MEST in die Ideale und Ethik der dringt ein, und die Ideale und Ethik der Gruppe, die in MEST eintreten, sind ein Punkt der Turbulenz, wo physische Kraft mit Theta vermischt wird. Gewöhnlich beantworten Gruppen einen solchen Notstand durch unmittelbare Anordnungen und Befehle, ohne dass sie von der ganzen Gruppe in Erwägung gezogen werden, die aber von der ganzen Gruppe als notwendig für das Überleben während der Notstandssituation akzeptiert werden.

Die Klärung eines solchen Momentes der Turbulenz geschieht einfach, indem alle Seiten der allgemeinen Sicht aller Individuen dargelegt werden. Die Zeit selbst unterdrückt das turbulente Gebiet, d.h. ein Mangel an Zeit, in der die Ereignisse erklärt und diskutiert werden können. Es gibt hier tatsächlich Schmerz für die Gruppe, denn die Ideale und die Ethik der Gruppe sind von MEST infiltriert worden. Sollten solche Momente des Notstandes unerklärt bleiben, so werden sie von den anderen Mitgliedern der Gruppe nicht analytisch verstanden, und als solche, nämlich als Engramme, verdrehen sie die Ideale und die Ethik und das Grundprinzip der Gruppe.

Das Prozessieren der Gruppe zur Entfernung dieser Engramme sollte von ausgesuchten Mitgliedern der Gruppe selbst getan werden und ihnen speziell anvertraut werden und von ihnen übernommen werden. Das Prozessieren geschieht durch eine Untersuchung der Notsituation und aller Einzelheiten durch diesen Teil der Gruppe. Solch eine Untersuchung und Veröffentlichung und Diskussion dieser Momente sollte auf keine Art und Weise irgendwie durch einen Gedanken, das Bild der Öffentlichkeit über die Ethik der Gruppe, die prozessiert werden soll hat,. Eine Information in einem solchen Fall kann weder von den Individuen einer Gruppe, noch gegenüber anderen Gruppen, die diese Gruppe überprüfen, verborgen werden, ausser, wo die Information sich eine Notlagesituation betrifft, die eventuell noch immer existiert,

wie in dem Fall einer Truppenverschiebung von einem General während einer Schlacht.

Die Person oder Personen, die von der Gruppe ausgewählt worden sind, um der Auditor oder die Auditoren der Gruppe zu sein, entdecken die Existenz des Engramms durch die Existenz von willkürlichen Befehlen. Sie verfahren dann so, das Basic-Basic, d.h. das früheste Engramm auf der Kette, zu entdecken, was vom Aufruhr herstammt, und nach guter Überprüfung nicht nur der willkürlichen Anordnungen, sondern des gesamten Zustandes des Aufruhrs dies zur Diskussion und Information aller Mitglieder der Gruppe zu veröffentlichen, und zwar alles, was sie über die Situation entdeckt haben, und jede Beweisführung, die zusammengetragen werden kann. Dies wird nicht getan im Hinblick darauf, Strafmassnahmen zu ergreifen. Es wird getan im Hinblick darauf, die Gruppenmitglieder mit der Situation, wie sie existierte, bekannt zu machen. Das Prozessieren, so könnte man sagen, nimmt ein ganzes Bündel auf der Zeitspur ein. Es ist ein Bündel, das durch einen Moment des sich vorgestellten Notstandes entstanden ist, und es ordnet sich durch das Arrangieren aller Daten, die daraufliegen. Diese Bemühungen des Prozessierens werden eine Niederlage erleiden, wenn der Auditor der Gruppe gegenüber wie auch immer gearteten Betrachtungen der Öffentlichkeit oder anderer Gruppen über den Ruf eines Individuums, das in den Augenblick des Notstandes verwickelt war, oder dem Gedanken, dass Mitglieder der Gruppe selbst über die Aufdeckung gewisser Faktoren ihrer Mitglieder sehr verärgert sein könnten, irgendwelche Aufmerksamkeit schenken sollte.

Der charakteristische Punkt dieses Aufstandes oder der Turbulenz, das Engramm der Gruppe, ist der der unterdrückten oder sich ausserhalb der Sicht befindenden Information. Wenn zu irgendeinem Moment der Auditor der Gruppe gegenüber Informationen unterdrückt oder sie auf irgendeine Weise färbt, dann wird etwas vom Engramm übrigbleiben, und tatsächlich treten wir hier in eine Situation ein, wo das Engramm in einem Zustand der Restimulierung bleibt, wo es dann mehr Schaden anrichten kann, als wenn man es niemals gelaufen hätte. Der Auditor für die Gruppe muss sich aus Personen zusammensetzen, die in den Idealen ,dem Grundprinzip und der Ethik der Gruppe voll geschult sind und deren Integritäten von der Gruppe nicht angetastet werden. Der ganze Grundton des Gruppenauditors ist Ehrlichkeit und Vertrauen, ungefärbt, ungefirnischt und mit nicht unterdrückten Daten. Auf diese Weise kann eine gute Auditierarbeit getan werden. Der Auditor der Gruppe entdeckt, was der Gruppe geschehen ist, und läuft es aus. Es besteht keine Notwendigkeit, über diese Engramme mehrmals hinwegzugehen. Mehr als die Information gründlich darzulegen und allen zur Verfügung zu stellen und allen Mitgliedern der Gruppe zu gestatten, dass diese Information so diskutiert wird, wie sie es wünschen. Die Gruppe selbst kann dann gewisse Aktionen entscheiden. Aber solange wie die Gruppe selbst die Entscheidung übernimmt und nicht ein einzelner oder ein paar einzelne, wird kein Engramm geschaffen.

Von einer Strafmassnahme, die mit der Kenntnis und der Zustimmung der ganzen Gruppe und von der ganzen Gruppe diskutiert wird, kann man nicht sagen, dass sie Engramme schafft, solange diese Strafmassnahme nicht ausserhalb des Grundprinzips, der Ideale und der Ethik der Gruppe selbst liegt. Mit anderen Worten: eine Strafmassnahme, die von allen Individuen der Gruppe unternommen wird und die von allen Individuen der Gruppe verstanden wird, schafft kein Engramm. Eine Massnahme strafbaren Charakters, die von einem Individuum oder ein paar Individuen der Gruppe unternommen wird, ohne Verständnis oder Zustimmung oder Leitung der

anderen Mitglieder der Gruppe, wird ein Lock oder ein Engramm schaffen.

Die Zähigkeit und die Beweglichkeit der Ideale, der Ethik und des Grundprinzips einer Gruppe – d.h. die Gruppe selbst – ist enorm und sollte auf keinen Fall unterschätzt werden. Eine Gruppe kann sich auf die schwierigsten Unternehmungen einlassen, die dann anscheinend mit allen Möglichkeiten, Momente des Schmerzes hervorzubringen, beladen sind. Aber solange wie es verstanden wird, dass wenn ein Notstand existiert und ein ausgewähltes Mitglied der Gruppe eigenmächtig Anweisungen gibt, um in einer zusammengedrängten Zeit einer Notstandssituation Sorge zu tragen, und solange es verstanden wird, dass die Anordnung dieser Anordnungen zurückverfolgt werden muss in einem Bemühen, ein Engramm zu finden und zu laufen, kann die Gruppe unter keinen Umständen irgendwelchen bleibenden Schaden erleiden – es sei denn, dass irgendein Schaden ihr zugestossen ist in dem Konflikt selbst, und dieser Schaden geschah nicht den Idealen und der Ethik, sondern Individuen und MEST in der Gruppe.

Eine Gruppe setzt sich aus Theta und MEST zusammen. Sie hat einen analytischen Verstand und einen reaktiven Verstand. Das Theta in der Gruppe besteht aus den Idealen, dem Grundprinzip und der Ethik der Gruppe. Das MEST der Gruppe besteht nicht aus dem Verstandessystem, sondern aus den Körpern der Individuen der Gruppe und dem Eigentum und dem Raum und der Zeit, die diese Gruppe hat oder kontrolliert. Der analytische Verstand besteht aus den Meinungen aller Mitglieder der Gruppe, über die ein Urteil gefällt wurde und die verstandenen wurde und ihren Bemühungen und Aktionen, diese Gruppe zu aktivieren und zu führen. Der reaktive Verstand der Gruppe könnte so betrachtet, in den Aktionen solcher Individuen zu liegen, die für eine Notstandssituation während Zeitdruck notwendig sind, d.h. der reaktive Verstand besteht aus zusammengesetzten Engrammen der Gruppe selbst.

Die Gruppe wird insoweit wachsen und gedeihen, wie sie keine Engramme hat. Sie sollte Engramme nicht fürchten. Sie sollte nur die Tatsache fürchten, dass Engramme nicht entdeckt und vollständig prozessiert werden.

Das Prinzip der Einführung von Willkürlichkeit sollte von einer Gruppe voll und gründlich verstanden werden. Wegen eines Notstandes oder eines vergangenen Engramms kann es innerhalb der Gruppe oder um die Gruppe herum Quellen für beständige wilkürliche Anordnungen geben. Eine Willkürlichkeiten ist eine Anordnung oder ein Befehl, der in dem Bemühen in die Gruppe eingeführt wird, um gewissen Schaden zu beseitigen, der sich eventuell in der Gruppe ereignet hat, oder aber in einem Bemühen, durch eingebildete oder real komprimierte Zeit zu kommen. Darauffolgende willkürliche Anordnung, die von Mitgliedern der Gruppe geschehen, die nicht während einer Zeit des Notlage geschehen, können als Locks auf oder als Dramatisierungen der Engramme der Gruppe betrachtet werden. Jedesmal, wenn eine Willkürlichkeiten eingeführt wird, hat sie die Wirkung, das Grundprinzip und den Ton der Gruppe als ganzes zu vermindern, und führt zu der Notwendigkeit, zwei oder drei weitere eigenwillige Anordnungen einzuführen, von denen jede dahin führen wird, weitere Willkürlichkeiten anzuführen, bis schliesslich ein ganzes Netz von Willkürlichkeiten entsteht, die danach getrachtet haben, eine zentrale Turbulenz zu korrigieren. Nach kurzer Zeit macht es die Komplexität der Situation schwierig, den zentralen Ausgangspunkt zu entdecke. Jede Willkürlichkeit kann nicht nur als ein Lock betrachtet werden oder als eine Dramatisierung eines Gruppenengramms, sondern sie ist tatsächlich ein Lock und seine Dramatisation eines Gruppenengramms. Und um dies klarer zu machen, jeder anhaltende

Strom von Willkürlichkeiten ist eine Dramatisierung eines Engramms in der Gruppe und das Lock ist die Turbulenz, die von der Anordnung von Eigenwilligkeiten geschaffen wurde. In anderen Worten: das Engramm dramatisiert , indem es verursacht, dass ein Individuum, eine willkürliche Anordnung hervorzubringen, und die Anordnung dieser Eigenmächtigkeit schafft ein Lock auf dem Grundengramm und es ist klar, dass solche Anordnungen dieses Engramm überladen.

Eine wahre Gruppe ist eine, die Ideale, Ethik, ein Grundprinzip und eine Dynamik hat, um ihre Ideale, Ethik und Grundprinzip auf dem Standard, den sie ausgewählt hat, zu fördern.

So wie der analytische Verstand die individuellen Zellen in seinem Körper schützt, so beschützt die Gruppe die Individuen ihrer Mitglieder. Die Individuen einer Gruppe unterstützen sie genau so, wie die Zellen arbeiten, um den Körper und den analytischen Verstand zu unterstützen. Der wahre analytische Verstand der Gruppe ist eine Zusammensetzung aus dem analytischen Verstand der Mitglieder der Gruppe, so wie sie vom Grundprinzip und der Ethik geleitet werden, die ursprünglich die Gruppe gründeten oder aber die sie in eine Kultur hineinentwickelten. Individuelle Aberrationen der Mitglieder der Gruppen formen sich nicht zusammen in die Aberrationen der Gruppe selbst; mit anderen Worten: es ist nicht notwendig, alle Mitglieder der Gruppe zu klären, um eine geklärte Gruppe zu haben. Die Gruppe jedoch kann von individuellen Aberrationen der Mitglieder in ihr beeinträchtigt werden. Die optimale Gruppe könnte man also erlangen, indem die Individuen in ihr alle clear sind. Aber eine Gruppe könnte eine ausgezeichnete Releasegruppe sein, und absolut effektiv und fast clear sein, selbst wenn jedes Individuum in ihr aberriert wäre.

Das erste Recht einer wahren Gruppe ist zu überleben. Das Ziel der Gruppe ist es, MEST zu erobern und zu verwenden und MEST gegen MEST arbeiten zu lassen.

Die Gruppe hat eindeutig das Recht nach Hilfe, Leben oder aber in einem dauerhaften Sinn nach Energie und Hingabe jedes Mitgliedes der Gruppe zu verlangen. Jedes Mitglied der Gruppe hat das Recht, den höchsten Stand der Ideale, des Grundprinzips und der Ethik der Gruppe zu verlangen, und dass diese aufrechterhalten werden. Eine wahre Gruppe schuldet ihren individuellen Mitgliedern ihren Lebensunterhalt und eine Chance für ihre zukünftige Generationen. Die Mitglieder dürfen der Gruppe nicht das Recht absprechen, sich zu erweitern und zu verewigen, sondern müssen voll und ganz hierzu beitragen.

Ein Individuum hat das Recht, die Gruppe zu unterstützen und die Gruppe hat das Recht, dass jedes Individuum zu ihr beiträgt mit der maximalen Fähigkeit und Energie. Das Individuum hat das Recht zu erwarten, dass es von der Gruppe unterstützt wird und dass es von der Gruppe insofern beschützt wird als es möglich ist, die Gruppe aufrechtzuerhalten und durch die Gruppe seine Ziele zu erreichen.

Eine Gruppe wird sich in genauen Verhältnis zur Anzahl der Engramme und Locks verschlechtern und wird leben im Verhältnis zur Anzahl der Engramme und Locks, die herausgenommen werden.

Es hat niemals vorher in der Geschichte der Welt eine Gelegenheit für Gruppen gegeben, denn sie wussten diese Dinge nicht, um sich selbst zu rehabilitieren und sich von anhaltender Verkettung durch Willkürlichkeiten zu befreien. Daher könnte jede Gruppe, wenn sie einmal gegründet wurde, nach Erfahrung nur eine sich verjüngende Spirale haben. Aus diesen Lehrsätzen folgte, dass kein Grund besteht, warum der Tonus einer Gruppe nicht ständig steigen kann oder aber, wenn er nach unten ging, wieder auf der Tonskala nach oben gebracht werden kann. Es wurde von einem

Autor in der Vergangenheit gesagt, dass der höchste Punkt, den eine Gruppe hat, in dem Moment ist, wenn sie gebildet wird, denn in diesem Moment sind ihre Ethik, ihre Ideale und das Grundprinzip noch intakt. Man kann daraus gut sehen, dass die Ideale, die Ethik und das Grundprinzip verbessert werden können, obgleich dieses in der Vergangenheit nicht verstanden wurde. Folglich kann ihre Tonskala jetzt nach oben gehen vom Augenblick der Bildung an. Ferner, Notstandssituationen können erreicht und bewältigt werden. Individuen können einen Befehl übernehmen über verschiedene Funktionen der Gruppe für eine solche Notstandssituation, und die Engramme können daraufhin aussortiert und gelöst werden – mit anderen Worten: gelaufen werden.

Wir haben hier die Gelegenheit, eine Gruppe zu haben, die leicht Clear werden kann, da sie sehr jung ist und kann danach Clear bleiben, einfach durch die Tatsache, dass sie durch einen Auditor der Gruppe prozessiert wird. Das Tonniveau dieser Gruppe kann sich also nicht verschlechtern. Die Gruppe kann nicht in einen Zustand verfallen, wie wir ihn bei anderen Gruppen und Nationen beobachtet haben.

Die Fähigkeit der Gruppe, MEST zu erobern ist an der Menge des analytischen Verstandes, der in der Gruppe vorhanden ist, an den Idealen, dem Grundprinzip, der Ethik und den Dynamiken der Gruppe messbar. Diese sind Theta-Funktionen. Es sind Funktionen des analytischen Verstandes. Eine Gruppe, die auf diesen Prinzipien gegründet und bei der Clearingsprozesse für Gruppen angewandt werden, würde verglichen mit anderen Gruppen von Leuten denselben Anblick bieten, wie Clear und ein Psychotiker, denn fast alle Gruppen in der Welt sind schwer psychotisch. Um eine geklärte Welt zu haben, ist es an erster Stelle notwendig, dass die Gruppe der Dianetik sich selbst bestimmt und eine Berufung für sich selber schafft als Auditor für andere Gruppen in der Welt. Auf diese Weise kann sie nur Erfolg haben.

Die einfache Aktion, diese Lehrsätze in die Tat umzusetzen, sollten das Überleben und die Eroberung dieser Gruppe des übriggebliebenen MEST garantieren sie für sich selbst dafür, da diese Gruppe nicht danach strebt, andere Gruppen in der Welt zu befehligen oder aber willkürlich zu beherrschen. Sie wünscht lediglich dass die ganze Menschheit clear sei, damit sie dann in ihrem Recht fortfahren kann, ihre berufene Eroberung durchzuführen.

Im Hinblick auf das Postulat, dass eine primäre Mission des Thetas die Eroberung des MEST ist, sehen wir dann unmittelbar, dass das Individuum dies in jeder der 4 Dynamiken haben muss. Auf der 1. Dynamik hat das Individuum als Hauptzweck die Eroberung des MEST als ein Individuum. Hier haben wir die Eroberung des MEST für sich selbst als ein Individuum. Theta, das diesen Zweck hat und sich harmonisch mit MEST ausgerichtet hat, erobert dann mehr MEST. Man kann leicht sehen, dass wenn MEST beginnt, das Individuum und nicht Theta das MEST zu erobern, eine sich verjüngende Spirale schnell beginnt, und schliesslich wird Theta aus dem Organismus herausgetrieben und wir haben Tod. Es gibt einen enormen Widerstand dann auf seiten des Individuums, von MEST erobert zu werden. Denn dies ist offenbar Tod oder ein kleiner Anteil von Tod. D.h. mit anderen Worten: die Eroberung des Individuums durch MEST tendiert zum Tod des Individuums. Um also Erfolg zu haben, muss das Individuum das Gefühl haben, dass es MEST erobert oder dass es potentiell MEST erobern kann. Wenn es vom Gegenteil überzeugt ist, dann kommt es in die schwindende Spirale, wobei MEST ihn erobert, und dann wird viel Theta aus ihm vertrieben.

In der 2. Dynamik erobert das Individuum zukünftiges MEST, worin Theta als eine Eroberungslinie in der Zukunft hinein

sichergestellt. Es erfordert für beides den Geschlechtsakt und Kinder. Wenn man die zukünftige Eroberung des MEST sichern will, dann ist es notwendig, die Sicherheit zu geben, dass die eigenen Kinder MEST erobern können.

In der 3. Dynamik fühlt das Individuum, dass es die Eroberung von MEST unterstützt. Eine schnelle Prüfung hierüber wird zeigen, dass kein Individuum durch sich selbst, wenn es nicht von anderen Lebensformen unterstützt wird, möglicherweise MEST erobern könnte. Die Anordnung des Lebens ist so ausgerichtet, dass eine stufenweise Eroberung notwendig ist – zuerst die Flechten und das Moos, dann das andere zellulare Leben, dann bilden sich Zellen zu Organismen zusammen usw., bilden eine Kette der Eroberung in das Jetzt, wodurch dem Individuum gestattet wird, MEST zu erobern. Hier haben Sie Ihre Evolutionskette. Sie schreitet nicht in der MEST-Zeit fort, sondern sie ist im Jetzt und geht im Jetzt beständig vorwärts. Anstelle einer Evolution haben wir eine Stufenskala des Theta, das MEST im Jetzt erobert. Bis zu diesem Punkt auf einem analytischen Niveau ist das aufgestellte Schema folgendermassen, dass es dem analytischen Niveau möglich wird, MEST noch mehr zu erobern. Es gibt im Jetzt die graduelle Skala der Eroberung im zu erobern, wodurch das Individuum fähig ist, durch die niederen Formen des Theta und MEST, was Leben ist, unterstützt zu werden, um eine viel grössere Sphäre zu erobern. Hier sehen wir einen funktionierenden Aktionsplan, wie er vom Theta gegeben worden ist in der Wechselwirkung mit MEST. Folglich kann man sehen, dass das Individuum nicht ohne beträchtliche Unterstützung durch andere Lebensformen und ohne Hilfe von anderen Individuen seiner eigenen Gattung MEST erobern kann. Man kann also sagen, dass auf diesem Niveau die Eroberung des MEST eine Gruppenaktion ist.

In der 4. Dynamik sehen wir, dass solange wie die Menschheit als Gattung in der Eroberung des MEST beschäftigt ist, sie sich gegenseitig unterstützen kann. Wenn man sich den wechselseitigen Ideenstrom von Gruppe zu Gruppe innerhalb der Menschheit ansieht, so sieht man, dass jede Gruppe der Menschheit zu irgendeiner oder anderen Zeit von einer anderen Gruppe der Menschheit unterstützt worden ist. Dies dann ist eine vollständige Eroberung des MEST durch die Menschheit.

In der 5. Dynamik sehen wir, dass das Leben mit der Eroberung des MEST beschäftigt ist, und dass das Individuum keinen Erfolg in der Eroberung des MEST haben kann, wenn es nicht seinen Teil der Eroberung betrachtet als ein Beitrag zu der Eroberung von MEST durch alles Leben und die Eroberung durch alles Leben als eine Hilfe für seine eigene Eroberung. Dies stimmt für die Gruppe und für die Menschheit als ganzes und auch für die Zukunft.

In der 6. Dynamik findet eine Eroberung von MEST als eine ihrer Faktoren die Notwendigkeit, MEST zu haben. Darum ist die Erhaltung des MEST selbst in gewissem Ausmass notwendig, um MEST zu erobern.

In der 7. Dynamik findet man Theta, das notwendig ist, MEST zu erobern. Der Mensch, ohne Theta und ohne die Erfordernisse und Notwendigkeiten des Theta wahrzunehmen – in anderen Worten: ohne eine Wahrnehmung der natürlichen Gesetze des Theta – könnte längs der Dynamik nicht viel Erfolg haben. Es ist nicht nur möglich, sondern wahrscheinlich, dass es eine ganze Anordnung von Wahrnehmungen gibt, die ähnlich sind wie des Menschen Wahrnehmungen MEST gegenüber, die zu Theta selbst zurückkehren. Man kann also vom Menschen vermuten, dass er eine Wahrnehmungslinie hat, die zurück zu Theta geht, wie wir schon wissen, er auch Wahrnehmungen hat, die zurück zu MEST gehen. Auf diese Weise könnte man sagen, dass es zuerst Theta gibt, dann gibt es

Lambda (was das Leben selbst ist), und dann gibt es Phi (was MEST ist), Der Mensch steht im Zentrum zwischen Theta und Phi als Leben und muss natürlich MEST beobachten. Der Mensch muss die natürlichen Gesetze von MEST einhalten. Jetzt entdeckt er einige natürliche Gesetze von Theta. Folglich ist er ein Kanal der Eroberung. Man könnte sogar annehmen oder sagen, dass dieses Theta, das in ihm ist, das ist, das die menschliche Seele genannt wurde, und dass es sich im Tode zurückzieht, da es wahrscheinlich ist, dass Theta sich ebensogut wie MEST erhält.

Man kann dann sehen, dass wir hier eine Wechselwirkung zwischen Theta und MEST haben. MEST hat eine natürliche heftige Reaktion auf Theta, ein Bezug und eine Verwicklung mit Theta, da MEST selbst, so natürlich die Gesetze auch sein mögen, Chaos ist. Infolgedessen kann MEST blindlings und ruppig Theta aus dem Leben hinaustreiben. Indem MEST dann eine physische Kraft zur Angelegenheit des Lebens hinzufügt, kann es als Engramm viel zuviel Kraft auf das Individuum haben und so die Naturgesetze von MEST verwirren, indem sie sie durch die Naturgesetze des Theta, die an erster Stelle auf Vernünftigkeit basieren, ersetzt.

Man kann dann hieran sehen, dass wann auch immer das Individuum beginnt, Unordnung zwischen sich und anderen Dynamiken zu bringen, er von zuviel MEST beeinflusst wird, das, da es verwickelt mit Engrammen ist, von ihm als Theta missverstanden wird, wenn tatsächlich eine Kraft von MEST ist. Daher wird das Individuum versuchen, sich selbst durch eher Kraft als durch Vernunft zu lenken. Zusätzlich wird er versuchen, seine Kinder zu besitzen und zu erobern, anstatt sie für die Zwecke der Eroberung der Zukunft vorzubereiten. In der Gruppe wird er versuchen, wenn er sehr aberriert ist, die Gruppe selbst als MEST anzusehen und die Gruppe zu erobern. Dem widerstehen natürlich die Individuen der Gruppe sehr, da die Eroberung sie in die sich verjüngende Spirale zum hinab Tod führt. In gleicher Weise können die Bemühungen der Menschheit unterbrochen werden, wenn ein Individuum in der Menschheit so sehr von MEST beeinflusst wird und so durch MEST durcheinandergebracht worden ist, dass er die Menschheit als MEST betrachtet oder aber eine Gruppe der Menschheit als MEST und dann einen Teil dieser Gruppe erobert. Ausserdem ist die Eroberung des MEST wie in der 5. Dynamik der Hauptzweck, aber es ist auch möglich, dass MEST selbst so sehr in das Individuum oder die Gruppe oder die Menschheit eingedrungen sein kann, dass MEST nicht MEST erobert, sondern nur noch mehr Chaos erzeugt. Die Eroberung des MEST muss harmonisch mit den Gesetzen des MEST selbst geschehen und kann nur getan werden, indem die Gesetze des MEST wahrgenommen werden. Man kann MEST nicht in einen chaotischen Zustand werfen und dann als Mensch erwarten, diesen grösseren chaotischen Zustand zu erobern, weil wir ihn noch chaotischer gemacht haben und weniger leicht zu erobern.

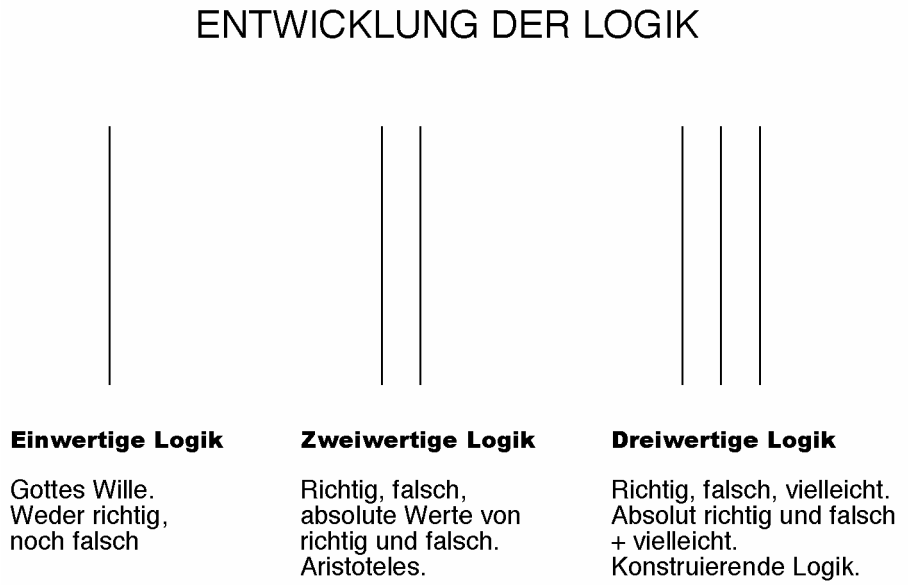
Der Beweis all dieser Dinge ist verhältnismässig einfach. Da eine einfache Beobachtung des Menschen bei der Arbeit, eine Beobachtung, wo er versagt hat und wo er Erfolg gehabt hat, uns dazu dient, viele Beispiele der relativen Wahrheit dieser Postulate zu geben.

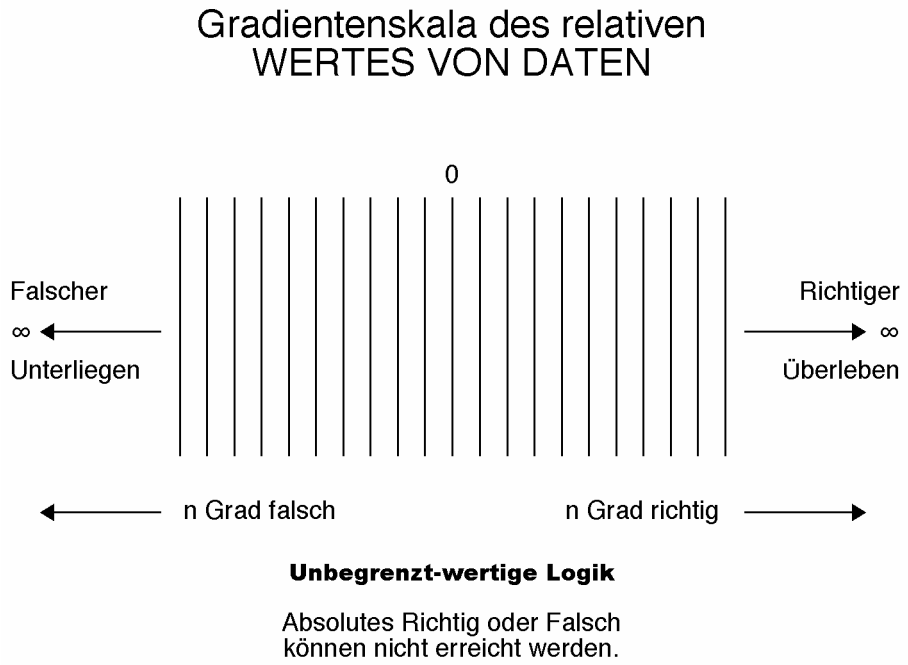
Die Anwendung dieser Postulate gibt dem Menschen eine grössere Ethik, ein grösseres Grundprinzip und Ideal. Es postuliert das Ideal des politischen Aufbaus und es postuliert eine zukünftige Eroberung des MEST, die weit grösser ist, als sie jemals ersonnen worden war.

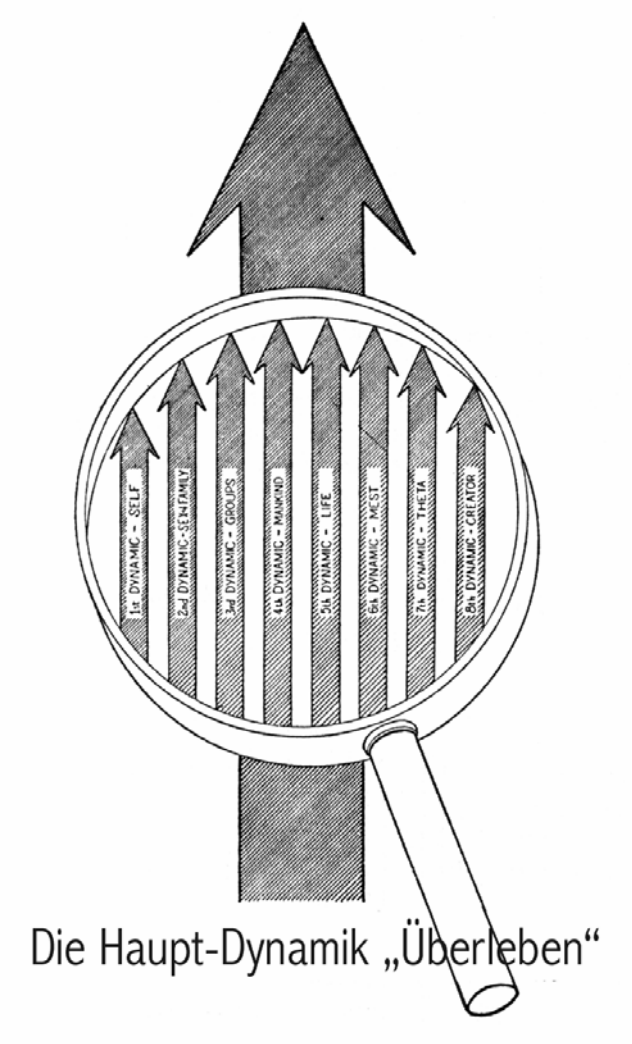
Das Individuum, das Kind, die Gruppe und die Menschheit und das Leben müssen sich selbst fähig betrachten, dieses zu tun, nämlich MEST zu erobern. Es gibt eine Parallele zwischen der Erwägung und der Wirklichkeit. Innerhalb dieser Sphäre, wie in diesem Satz ausgedrückt, finden wir

die tiefste Meinung der Realität. Die Erwägung muss mit den natürlichen Gesetzen nicht nur des Theta, sondern von MEST übereinstimmen. Und hierin liegt das grösste Grundprinzip.

Man kann sehen, dass autoritäres Verhalten auf diese Weise sofort versagt. Und dass von kooperativem Verhalten ein vollständiger Triumph erwartet werden kann. Man darf annehmen, dass wir hier die Werkzeuge zu grösserer Grösse haben, als der Mensch jemals zuvor erreicht hat.







Die Haupt-Dynamik „Überleben“

GLOSSAR

”A.A”: Versuchte Abtreibung (Attempted Abortion)

Aberration: Jede Abweichung oder jedes Entfernen vom rationalen Denken. Gebraucht in Dianetik, um Psychosen, Neurosen, Zwänge und Verdrängungen aller Arten und Stufen zu umfassen.

Analytischer Mind: Der Mind, welcher berechnet – das ”Ich” und sein Bewusstsein.

ARK: Ein Wort, das aus den Anfangsbuchstaben von Affinität, Realität und Kommunikation geformt wurde, die zusammen gleichbedeutend sind mit Verstehen (Dies sind die drei Dinge, die zum Verstehen notwendig sind – man muss etwas Affinität dafür haben, es muss zu einem gewissen Grad real sein, und man braucht etwas Kommunikation damit, bevor man es verstehen kann).

ARK-Bruch: Ein plötzliches Abfallen oder Zerreissen der Affinität, Realität und Kommunikation mit oder zu jemand oder etwas, das oft von Missemotionen oder Dramatisation begleitet wird. Ein ARC-Bruch ist offensichtlich, wenn eine Person völlig unwillig ist oder es unmöglich findet, mit jemand oder etwas Kommunikation zu betreiben.

ARK-Dreieck: Es wird ein Dreieck genannt, weil es drei miteinander zusammenhängende Punkte hat: Affinität, Realität und, den wichtigsten, Kommunikation. Ohne Affinität gibt es weder Realität noch Kommunikation. Ohne Realität oder eine gewisse Übereinstimmung sind Affinität und Kommunikation nicht vorhanden. Ohne Kommunikation kann es keine Affinität oder Realität geben. Es ist nichts weiter notwendig, als eine Ecke dieses sehr wertvollen Dreiecks der Scientology zu verbessern, um die verbleibenden zwei Ecken zu verbessern. (Diejenige Ecke, die man am leichtesten verbessern kann, ist Kommunikation: verbessert jemand seine Fähigkeit zu kommunizieren, so steigert sich zur gleichen Zeit seine Affinität für andere und für das Leben, und es erweitert gleichermassen den Umfang seiner Übereinstimmung).

Auditor: Das Individuum, das Dianetikverfahren gibt. Auditieren bedeutet ”zuhören” und auch ”berechnen”.

Auditorenkodex: Eine Zusammenstellung von Regeln (was man tun muss und was man nicht tun darf), denen ein Auditor gehorcht, während er jemand auditiert, was sicherstellt, dass der Preclear den grösstmöglichen Gewinn aus dem Prozessing, das er erhält, haben wird.

Basic: Das erste Engramm auf einer Kette von ähnlichen Engrammen.

Basic-Basic: Das erste Engramm nach der Empfängnis – das Basic aller Ketten, einfach der erste Moment des Schmerzes.

Rausschmeißer: Jeder engrammatischer Befehl, welcher, wenn der analytische Mind sich ihm auf der Zeitspur nähert, bewirkt, dass die Person sich wieder in Richtung Gegenwart bewegt.

Ketten: Jede Reihe von Geschehnissen in der Engrammbank, die ähnlichen Inhalt haben.

Ladung: Schädliche Energie oder Kraft, die im reaktiven Verstand angehäuft und gespeichert ist. Sie resultiert aus den Konflikten und unangenehmen Erlebnissen, die eine Person gehabt hat (Auditieren entlädt diese Ladung, so dass sie nicht mehr da ist und den Menschen nicht mehr beeinflussen

kann),

Schaltkreis: Ein Teil der Bank einer Person, welcher so auftritt, als ob er jemand oder etwas anderes wäre als diese Person, und er spricht entweder zu ihr oder tut aus eigenem Antrieb etwas und kann sogar, wenn er stark genug ist, die Führung einer Person übernehmen, während er arbeitet (Eine Melodie, die einem nicht aus dem Kopf geht, ist ein Beispiel für einen Schaltkreis).

Clear: Der Dianetik-Clear wird nun Release genannt, da ein vollständiger Clear (Scientology) so viel höher ist, und vollständiger Clear, was wir heutzutage in Scientology machen, ist vollständig ausserhalb eines Vergleichs mit dem, was wir in Dianetik versuchen zu tun. Der Dianetik-Clear war: ein optimales Individuum, das nicht länger von irgendeinem Engramm beherrscht wird. Der Scientology-Clear ist eine Person, die wissentlich und willentlich Ursache über mentale Masse, Energie, Raum und Zeit in bezug auf die erste Dynamik (Überleben für das Selbst) sein kann. Ein Scientology-Clear ist ein Wesen, das diesen Zustand durch das Abschliessen des Clearingkurses erreicht hat und durch die Qualifikationsabteilung als Clear erklärt wurde. Dianetik war der Weg vom aberrierten oder aberrierten und kranken Wesen zu einem fähigen Wesen. Scientology ist der Weg vom menschlichen Wesen zu totaler Freiheit und totalem Sein.

Dämon: Ein Umgehungsschaltkreis im Verstand, Dämon genannt, weil die Menschen ihn lange Zeit so verstanden haben. Wahrscheinlich ein elektronischer Mechanismus.

Verleugner: Jeder engrammatische Befehl, der den Preclear glauben lässt, dass das Engramm nicht existiert.

Dianetik: Bedeutet durch das Denken oder den Verstand. Als ein Thema ist es das Gebiet, welches nur die Dynamiken von eins bis vier beinhaltet.

Dynamik: Der Drang, Trieb und Zweck des Lebens – ÜBERLEBE! – in seinen acht Manifestationen.

Die erste Dynamik ist der Drang zum Überleben als Selbst.

Die zweite Dynamik ist der Drang zum Überleben von Kindern durch Sex. Diese Dynamik hat tatsächlich 2 Teile. Die 2. Dynamik (a) ist der Geschlechtsakt selbst, und die 2. Dynamik (b) ist die Familieneinheit einschliesslich des Aufziehens von Kindern.

Die dritte Dynamik ist der Drang zu Überleben durch eine Gruppe von Individuen oder als eine Gruppe. Jede Gruppe oder Jeder Teil einer gesamten Klasse könnte als Teil der dritten Dynamik angesehen werden. Die Schule, der Club, das Team, die Stadt, die Nation sind Beispiele für Gruppen.

Die vierte Dynamik ist der Drang zum Überleben durch die gesamte Menschheit und als gesamte Menschheit.

Die fünfte Dynamik ist der Drang zum Überleben durch Lebensformen, wie Tiere, Vögel, Insekten, Fische und Pflanzen, und ist der Drang, als solche zu überleben.

Die sechste Dynamik ist der Drang zum Überleben als das physikalische Universum und hat die Teile Materie, Energie, Raum und Zeit, aus welchen wir das Wort MEST ableiten.

Die siebte Dynamik ist der Drang zum Überleben durch geistige Wesen oder als ein geistiges Wesen. Jegliches Geistige, ob mit oder ohne Identität, würde unter die siebte Dynamik fallen. Eine Unterabteilung dieser Dynamik sind Ideen und Konzepte wie z.B.

Schönheit und der Wunsch, durch diese zu überleben.

Die achte Dynamik ist der Drang zum Überleben durch ein Höchstes Wesen, oder genauer gesagt Unendlichkeit.

Engramm: Jeder Augenblick von grösserer oder kleinerer ”Bewusstlosigkeit” auf seiten des analytischen Minds, was dem Reaktiven Mind erlaubt aufzuzeichnen; der vollständige Inhalt dieses Momentes mit allen Wahrnehmung. Ein mentales Eindrucksbild einer Erfahrung, das Schmerz, Bewusstlosigkeit und eine wirkliche oder eingebildete Bedrohung des Überlebens enthält.

Engrammbank: Der Lagerplatz, wo Engramme mit all ihren Wahrnehmungen aufgezeichnet und aufbewahrt werden und von wo Engramme auf den analytischen Mind und den Körper einwirken.

Engrammbefehl: Jeder Satz, der in einem Engramm enthalten ist.

Auslöschen: Bewirken, dass ein Engramm vollständig ”verschwindet” durch Wiedererzählen. Zur gleichen Zeit wird es als Erinnerung und Erfahrung erfasst.

Exteriorisation: Der Zustand des Thetans, ausserhalb seines Körpers zu sein. Wenn dies geschieht, erreicht die Person die Gewissheit, dass sie sie selbst ist und nicht ihr Körper.

Archivar: Der Mind ist ein gut konstruierter Computer und hat verschiedene Dienstleistungen, eine davon wird ”Archivar” genannt. Der Archivar ist der Bankordner und ordnet für beide, die reaktive Engrammbank und die Standardbanken. Wenn er durch den Auditor oder das ”Ich” nach einem Datum gefragt wird, wird der Archivar das Datum dem Auditor über das ”Ich” aushändigen.

Vergesser: Jeder Engrammbefehl, der das Individuum glauben lässt, dass es sich nicht erinnern kann.

Gruppierer: Ein Engrammbefehl, der die Zeitspur oder die Geschehnisse auf ihr so verwickelt, dass die Zeitspur verkürzt erscheint.

Festhalter: Jeder Engrammbefehl, der bewirkt, dass ein Individuum in einem Engramm verbleibt, wissentlich oder unwissentlich.

Einrasten: Der Augenblick, in dem eine frühere Aufregung oder ein schmerzhaftes Geschehnis restimuliert wird.

Erinnerung: Alles Wahrgenommene wird in der Standard-Gedächtnisbank aufbewahrt und kann durch den analytischen Mind zurückgerufen werden.

Missweiser: Jeder Engrammbefehl, der bewirkt, dass der Preclear sich in einer Art oder Richtung auf der Zeitspur bewegt, die den Anweisungen des Auditors oder den Wünschen des analytischen Minds des Preclears entgegengesetzt ist.

Monitor: Dies könnte das Zentrum des Bewusstseins der Person genannt werden. Es ist unter Kontrolle des analytischen Minds.

Perceptic: Jede Sinnesbotschaft, wie Sehen, Hören, Riechen usw.

Preclear: Jede Person, die mit Dianetik-Prozessing angefangen hat.

Prozessing: Die Aktion oder Aktionen, nach den Regeln technischer Disziplinen und Richtlinien von Scientology und Dianetik, die dem Preclear einen Prozess liefern, um ihn auszurasten oder zu befreien.

Reaktiver Mind: Der Teil des Minds einer Person, der auf einer Stimulus-Reaktions-Basis arbeitet (wenn er einen gewissen Reiz

erhält, gibt er eine bestimmte Reaktion), der nicht unter ihrer willentlichen Kontrolle ist, und welcher Kraft und Befehlsgewalt über ihr Bewusstsein, ihre Absichten, Gedanken, über ihren Körper und ihre Handlungen ausübt. Er besteht aus Engrammen, Secondaries und Locks.

Reduce (Vermindern): Ein Engramm frei von Somatik oder Emotion durch Wiedererzählen machen.

Release (Befreiter): Eine Person, die befreit von und nicht beeinflusst durch ihren Reaktiven Mind ist. Es gibt verschiedene Grade von Release. Jeder ist ein verschiedener und getrennter Schritt in Richtung auf totale Freiheit und höhere Bewusstseins – und Fähigkeitsstufen.

Repeater Technique (Wiederholungstechnik): Die Wiederholung eines Wortes oder eines Satzes, um Bewegung auf der Zeitspur in ein Engramm hinein zu bewirken, das dieses Wort oder diesen Satz enthält (Wiederholen oder ”Abrollen” eines Satzes in einem Engramm, um den Satz zu entladen oder das Engramm zu vermindern ist nicht WIEDERHOLUNGSTECHNIK).

Reverie: Ein Zustand, der vom Auditor beim Preclear bewirkt wird als Mittel den Preclear auf seine eigenen Belange und auf den Auditor zu konzentrieren. Der Preclear sitzt bequem in einem ruhigen Raum mit minimalen Wahrnehmungsablenkungen.

Secondaries: Mentale Eindrucksbilder, die Missemotionen (eingekapselten Gram, Zorn, Apathie usw.) und wirklichen oder eingebildeten Verlust enthalten. Sie enthalten keinen physischen Schmerz – es sind Momente des Schocks und des Stresses und hängen in ihrer Kraft von früheren Engrammen ab, die durch die Umstände des Secondaries restimuliert worden sind.

Somatic: Dianetischer Ausdruck für Schmerz; jeder körperlicher Zustand, den man erfährt, wenn man ein Engramm kontaktiert. Der Schmerz einer psychosomatischen Krankheit.

Somatic Strip (Somatischer Streifen): Die physische Aufzeichnung von Schmerz oder Unbehagen jeder Art, der Reihenfolge nach, von der Empfängnis bis zur Gegenwart.

Sonic: Zurückruf durch das Hören vergangener Töne mit dem ”geistigen Ohr”.

Standard-Gedächtnisbank: Der Aufbewahrungsplatz im Mind, wo alle bewusst aufgenommenen Daten (Sehen, Hören, Klang, Geruch, organische Empfindung, Bewegungswahrnehmung, Berührungswahrnehmung, ebenso wie vergangene geistige Berechnungen) aufgezeichnet und aufbewahrt werden und von wo sie den analytischen Mind übermittelt werden. Sie schliesst alle Daten bewusster Art ein von der Empfängnis bis ”jetzt”.

Suppressor (Unterdrücker): Die Zeitspanne des Individuums von der Empfängnis bis zur Gegenwart, auf welcher die Reihenfolge der Geschehnisse seines Lebens liegen.

Valenz: Das unwissentliche Annehmen der Charakteristiken eines anderen Individuums durch ein Individuum.

Visio: Zurückruf durch das Sehen vergangenen Sehens mit dem ”geistigen Auge”.

ENDE