

LES FAUX PONTS

CONFÉRENCE ADMINISTRATIVE N°2 DU 30 AOÛT 1987

PAR BILL ROBERTSON

Bonjour !

Nous sommes le 29 et 30 août 1987, ou AD 37. Je fais cet enregistrement pour la Convention d'OT des 19 et 20 septembre.

La conférence administrative n°1 concernait le Pont. Cette seconde conférence administrative concerne les faux ponts.

En montant sur le vrai Pont, on découvre vers quoi mènent tous les faux Ponts. Le but de cette conférence est de vous montrer comment les distinguer du vrai Pont.

Cette conférence n'est pas très importante pour les gens qui sont sur le vrai Pont, puisqu'ils sont déjà sur le bon chemin. Elle est importante pour ceux qui ont choisi un faux pont ou qui sont encore indécis par rapport à la route vers OT.

Vous avez certainement le droit de choisir pour vous même et d'apprendre à partir de vos propres expériences. L'intention de cette conférence se limite à vous avertir de l'existence de pièges, de ruses, et d'une ligne de conduite (ou de non conduite) qui pourrait s'avérer très coûteuse et même nocive autant pour votre santé et votre survie que pour votre compte en banque.

Donc, commençons en vous citant les Droits du Thétan. Ce sont :

Le droit à votre propre santé d'esprit.

Le droit de quitter un jeu.

Le droit de faire ou de choisir (ou non) votre propre jeu.

LA SANTÉ D'ESPRIT

Tout ce qui diminue votre santé d'esprit affecte votre auto-déterminisme et vous rend davantage allo-déterminé . Les planteurs et les gens qui subissent leur influence en essayant de les "copier", sont dédiés à réduire votre santé d'esprit. Comment ce mécanisme s'applique-t-il au Pont ?

Les planteurs essayent de rétrécir votre conscience et de vous faire croire que vous n'êtes qu'une "petite particule de théta", ou qu'une "petite particule d'existence", comme "un corps" peut l'être. Ou bien, ils disent : "Nous sommes tous un et devons uniquement écouter ce que l'un dit, le grand Dieu du bon sens de notre expérience partagée et de notre dotation spirituelle". C'est la pensée de groupe qui provoque l'accord par un mécanisme d'excitation réflexe conformément à l'implant utilisé et réactivé à ce moment-là.

Les planteurs essaient aussi d'oppresser vos aptitudes naturelles en les invalidant ou bien en les validant conditionnellement comme : "Eh bien, vous pouvez en faire l'expérience si vous prenez des drogues ou nos drogues" (si vous les payez chères, évidemment). Et puis, ils continuent avec d'autres méthodes, y compris la prise de pouvoir de certaines religions ou philosophies et leur perversion qui les transforment en pièges habiles.

Leur activité est la suivante : rétrécir ou réduire votre conscience et la contrôler et faire en sorte que vous vous conformiez à ce qu'ils (en tant qu'autorité statutaire, bien sûr) disent que vous devriez penser, croire ou faire.

Je répète : rétrécir ou réduire votre conscience et la contrôler et faire en sorte que vous vous conformiez à ce qu'ils (en tant qu'autorité statutaire, bien sûr) disent que vous devriez penser, croire ou faire.

LE DROIT DE QUITTER LE JEU

Maintenant, le n° 2 des Droits du Thétan, le droit de quitter un jeu. C'est très important comme droit de thétan, car les planteurs et leurs imitateurs veulent vous piéger de telle sorte que vous ne puissiez jamais sortir du jeu ni même découvrir de quoi il s'agit. C'est pourquoi existent des faux ponts depuis des temps infinis et au cours d'autres jeux.

Les planteurs ne peuvent pas empêcher une personne de s'améliorer ou de le vouloir car c'est un des objectifs clés dans le vrai jeu que le thétan a convenu. Le thétan a bien donné son accord pour s'améliorer, mais ils peuvent se servir de son désir d'amélioration pour le diriger vers un faux pont. Un pont qui vous promet l'amélioration mais qui s'avère être un piège. Il se peut même qu'une petite amélioration ait lieu, pour servir d'appât, mais le résultat est le même, c'est un piège. Et en plus, cela va coûter cher, car les planteurs savent qu'il leur faut réduire l'énergie et la puissance financière de ceux qui pourraient les contrecarrer.

La clef du vrai Pont, c'est l'expansion de la conscience du temps et de l'espace et l'expansion de l'aptitude à jouer un jeu. De plus, vous-même, votre individualité et votre aptitude à jouer vont être validés.

Le vrai Pont est fondé sur le fait que le Thétan était grand et puissant et qu'il désire améliorer son Savoir, sa Responsabilité et son Contrôle pour dépasser, dépasser, cet état originel. En réalité, il désire acquérir le n°3 des Droits du Thétan : l'aptitude à faire ou choisir (ou non) un jeu. C'est une très haute aptitude qui, sur Terre, n'a été maîtrisée que par un très petit nombre. Une des raisons principales pour cela, est que lorsque le thétan était puissant, il a bien choisi un jeu et il est toujours en train de le jouer; mais il en devient de moins en moins conscient à cause des mécanismes des implants, du not-is, de l'invalidation et de la suppression.

Cette "spirale descendante" dans le jeu présente trois aspects : l'aspect allo-déterminé, l'aspect auto-déterminé et l'aspect pan-déterminé. Sur le vrai Pont, l'aspect allo-déterminé de la spirale descendante doit être manié en premier, puis, vient le tour de l'auto-déterminé et enfin, le pan-déterminé. Telle est la voie pour sortir de la confusion et de l'incertitude sur la façon dont on a descendu la spirale.

Les Faux Ponts cachent l'aspect allo-déterminé, ou bien l'invalident. (par exemple : "OT3 n'était que le cas de Ron") Et ils prétendent vous donner de l'auto-déterminisme quand

en réalité, c'est plus d'allo-déterminisme, et ensuite, ils prétendent vous donner du pan-déterminisme si vous vous conformez.

L'aspect le plus élevé du pan-déterminisme sur le Faux Pont, c'est "Devenir un avec l'univers". Ne trouvez-vous pas cela sympa ? Cela revient en fait à réduire la conscience d'un thétan au ton zéro qui est mort sur l'échelle des tons et être du MEST. C'est même plus bas que "être un corps". Eh bien, c'est dans ce sens que vont les Faux Ponts.

Après tout, qu'est l'univers MEST ? Eh bien, c'est un cas composite compliqué, construit par tous les joueurs du jeu. On parcourt sa propre participation à cela sur OT 13, sur le vrai Pont. Donc, le "niveau d'OT supérieur" qui consiste à extérioriser un thétan dans l'univers MEST, c'est un piège. Le vrai Pont extériorise le thétan de l'univers MEST, de telle façon qu'il devient plus grand que ce dernier. Ensuite, il est capable d'y manier sa part de responsabilité.

Je répète seulement pour ceux qui n'ont pas compris : Donc, le "niveau d'OT supérieur" qui consiste à extérioriser un thétan dans l'univers MEST est un piège. Le Vrai Pont extériorise le thétan de l'univers MEST, de telle façon qu'il devient plus grand que ce dernier. Ensuite, il est capable d'y manier sa part de responsabilité.

Voyons aussi l'Axiome 10 : "Le but suprême dans cet univers est la création d'un effet". Eh bien, ceci est très facile à faire pour un OT. En fait, tout OT l'a effectivement fait. Donc, quel est le second but suprême ? Bien-sûr, c'est "expérimenter l'effet" et c'est ce qu'il est encore en train de faire. Mais, il y a plus : quel est le troisième but suprême ? Peut-être "prouver la cause de l'effet". Et c'est là que l'on rencontre la théologie, la religion, la philosophie et les théoriciens de la science. Et le quatrième but suprême est : "prouver l'effet". Voilà votre scientifique ordinaire, continuellement en train de "prouver l'effet" dans son labo, jour après jour.

Ah ! Maintenant, les planteurs se rallient : "créer une fausse cause", et c'est le cinquième but suprême, oh ! et "expérimenter l'effet de la fausse cause". Vous voyez ? Créer une fausse cause en tant que cinquième but suprême et expérimenter l'effet de la fausse cause comme le sixième but suprême.

Ensuite arrive le faux pont des planteurs et il donne "prouver la fausse cause" et "prouver le faux effet" comme septième et huitième buts.

Maintenant, comme je le disais, vous n'êtes pas obligés d'être d'accord avec tous ces buts. Ce sont des buts qui errent ici ou là dans les jeux et dans cet ordre de priorité. Vous pouvez voir que "prouver le faux effet" est le dernier et que "prouver la fausse cause" est l'avant dernier et ce sont ceux que vous trouvez en abondance dans la littérature de la pensée influencée par les planteurs. Nous avons la psychologie, la psychiatrie, le mysticisme, la science occulte et d'autres pratiques squirrels. Vous en avez tous eu des exemples en lisant les line-plots des différents implants. Ces faux effets proviennent du cas que les planteurs ont soigneusement introduit sur les thétans dans les jeux, de façon à ce qu'ils soient enclins à croire ce genre de choses.

La Scientologie entre en jeu au niveau du but n°2 "expérimenter l'effet". En plein dedans ! Expérimentons, retournons à ce que nous faisons avec cette chose ! Et ils le font, avec l'audition, les objectifs et les TRs nécessaires pour pouvoir la confronter. Puis, le triangle d'ARC commence à écarter les fausses causes, les effets et les "preuves" allo-déterminées

dont la personne fut effet. Puis, sur les niveaux d'OT, le triangle d'ARC atteint les points causes et les points effets et permet au thétan de retrouver ses aptitudes.

Peut-être avez-vous vu dans Secteur 9 les caractéristiques des markabiens; ils aiment le statut, la conformité et le maintien du contrôle. Eh bien, cela donne le triangle de "SCM" pour opprimer le thétan. Il fut développé par les planteurs pour remplacer le triangle de KRC. Statut, Conformité, Maintien de contrôle.

Et pour remplacer le triangle d'ARC, saviez-vous qu'un autre avait été mis au point sur la piste ? Eh oui ! Leur triangle d'ARC, c'est : automaticité, accord de groupe et admiration. C'est un triangle suppressif qui transforme véritablement une personne en un mécanisme d'excitation réflexe. Automaticité, Accord de groupe, Admiration.

Donc, il n'est pas possible de "faire une cognition et sortir brusquement des jeux" comme tant d'américains ont l'air de le croire. Oh que oui ! Et ils cherchent des ponts qui permettent ce genre de choses.

En réalité, le débrouillement des buts allo-déterminés, auto-déterminés et pan-déterminés se fait par étapes; l'univers personnel, les univers des autres, l'univers MEST convenu, etc, etc... et bien-sûr, les dynamiques, qui sont au nombre de douze dans les jeux. Vous connaissez tous les huit premières. Oui il y en a huit. Il y a en plus :

- La Neuf, c'est l'Esthétique,
- La dix c'est l'Ethique des jeux (nécessaire, nécessaire, très nécessaire pour manier les planteurs qui essaient de vous empêcher de récupérer vos droits).
- La onze, la Tech des jeux (évidemment, le Pont est le terrain de jeu pour les jeux qui consistent à terminer les jeux actuels).
- La douze, l'administration des jeux.
- Et au-dessus de cela se trouve une dynamique des jeux et de tous les autres éléments. Oui ! C'est pour votre jeu et votre expérience propres que vous l'avez fait.

Lorsque les planteurs ont vu que LRH lançait un mouvement de thétans dans le but d'explorer et d'insister sur les droits de thétan, et de s'élever sur ces dynamiques de jeux-clé supérieurs, eh bien, il leur fallait prendre le pouvoir dans l'Eglise pour empêcher que cela n'arrive. Ils ont utilisé les êtres MEST, de leur planète voisine, les markabiens pour une organisation de "niveau inférieur" et sont allés de l'avant. A partir de 1980, aucun vétéran ou ami de LRH n'était en sécurité, ni même sa famille.

LRH s'y attendait. Il savait que l'intention était de prendre le pouvoir de l'Eglise et de mettre un faux pont par dessus celui déjà en place. Alors, il a laissé une carotte pour les ânes. (Vous savez, une perche avec une carotte suspendue en face de l'âne pour le faire toujours avancer dans la même direction). Eh bien, en réalité, il y en avait deux : l'argent et le statut. Oh, ils sont complètement tombés dans le panneau ! Aux Etats Unis, ils sont encore en train de se battre à ce sujet (c'est à dire qu'ils controversent, luttent, font des procès etc.).

Ils sont encore en train de se bagarrer à ce propos, et ce n'est même pas pour ce qu'il a laissé de valable ! Ils pensent également qu'ils ont la Tech mais ils ne l'ont pas. Ils ont un faux pont. Oui ! LRH s'est assuré que la Tech nécessaire soit distribuée à ceux qui pouvaient l'utiliser. Tout y était. Rassemblez-la, appliquez-la à ce que vous trouvez et vous avez le Pont

intégral ! Pourquoi les autres en sont-ils incapables? Eh bien probablement parce qu'ils travaillent sur les buts n°3 à 8 dont je viens de parler et ne s'occupent pas des premier et deuxième buts, et par conséquent, ne sont pas sur le bon chemin pour atteindre Source.

AU-DELÀ DU MEST

Bon, qu'y a-t-il au-delà de l'univers physique, et que s'est-il passé avant l'univers physique ?

Ce sont deux questions très intéressantes.

Si votre pont, celui sur lequel vous êtes ne vous en donne pas une réponse certaine avec des procédés pour les résoudre avec de grandes coqs et de gros gains, je suis désolé, mais vous êtes sur un faux pont. Ces petites questions sont résolues très simplement sur le vrai Pont à OT 12-13 et la plupart des gens en connaissent pas mal là-dessus, avant même d'en arriver là.

Bon, si la progression de votre cas est arrêtée par des problèmes de corps, des somatiques, un TA haut et bloqué, des maux de tête, du chagrin, ou un "incapable de passer à travers ou d'auditer", un sentiment d'irréalité, des pensées bizarres, un sentiment de ne pas être clair, de compulsions illogiques, le sentiment "d'être sur deux pistes de temps à la fois", etc... etc... eh bien, venez sur le vrai Pont découvrir de quoi le jeu retourne.

Vous pourriez bien sûr en choisir un autre, ou attendre qu'il en sorte peut-être un, bientôt, et qui ait "l'air très raisonnable", mais prenez conscience que nous savons déjà tout sur ces ponts, y compris la raison pour laquelle ils ne fonctionnent pas.

Le faux pont le plus efficace pour vous arrêter, parmi ceux, bien sûr que nous connaissons, est celui qui vous promet une route vers OT qui soit très chère et vous fasse parvenir à un état dans lequel vous ne pourrez jamais rapporter la façon dont vous avez été piégé. Mais auparavant, bien sûr, ils feront en sorte que vous soyez fauché et dans une condition de débiteur. Ensuite, ils vous feront parvenir dans l'état dans lequel vous ne pourrez plus rapporter la façon dont vous avez été piégé. Il durera plus longtemps que jamais auparavant; il se peut même que vous deveniez "un avec l'univers physique". Et ceci n'est vraiment pas grand-chose, parce que regardez où se situe l'univers physique sur l'échelle des tons ! C'est le genre de jeu que personne ne gagne, sauf les implanteurs. Alors, ne vous y faites pas prendre !

Ce pont vous fera apprécier le fait d'être "endetté et hors échange". Car vous êtes convaincu de pouvoir bientôt vous "échapper" vers OT et de ne pas avoir à rembourser l'argent. Bien sûr, pour le "prouver", vous abandonnez aussi votre corps. La preuve c'est : bien sûr, je suis devenu OT ! Je n'ai pas besoin de payer. En tout cas, certaines personnes s'attendent à quelque chose de ce genre et ils attendent que ça arrive.

Quelle sortie grandiose ! Ah ! Dépenser tout l'argent, passer un bon moment, et puis abandonner son corps et ne plus être jamais tenu de rembourser. Tout de même, un peu hors échange. Mais ils considèrent que cela n'a pas d'importance car, "je deviens OT". Un jour ou l'autre, on les retrouve sur le Pont vous savez ? Ils ne sont pas OT, ils sont coincés dans l'univers MEST. C'est le pire destin pour un thétan.

Mais, dites-vous, "quoi ? Comment savent-ils tout ça ?" Eh bien nous savons que le pont que je viens de décrire est un faux pont, car cela a déjà été fait. Et, en montant sur le nouveau vrai Pont que nous avons, vous rencontrerez ces thétans et vous les libérerez. Ils s'étaient fait piéger dedans, coincés à jamais et étaient toujours coincés lorsque nous sommes arrivés. Et pour bon nombre d'entre eux, quand ils ont été libérés, les premiers mots qu'ils aient été capables de communiquer depuis des éternités étaient : "Oh quel piège ! Je veux récupérer mon argent !"

Je suis désolé, mais il n'y avait personne au-delà de ce niveau qui ait réellement atteint quoi que ce soit. Certaines personnes étaient coincées là et d'autres s'étaient impliquées dans d'autres pratiques et peut-être pensaient-elles qu'elles étaient là, quand, en réalité, elles étaient bien coincées dans l'univers MEST et dans les jeux.

Il n'existe pas d'autre sortie. Le seul être que nous avons trouvé et que vous trouverez là-haut (mis à part les autres gens qui sont déjà monté, bien sûr) c'est Ron. Vous trouverez Ron là-haut, car c'est lui qui nous a laissé la carte routière de la sortie. Ron, moi-même et les OTs, nous vous invitons tous à faire le VRAI Pont et à jouer un meilleur jeu.

QUELQUES NOUVELLES DU NIVEAU DE MAÎTRE DES JEUX

Il existe une série d'écrits qui vous emmène à votre scène idéale personnelle propre. Cela s'appelle le Cours sur la série des jeux. Il se fait juste après le cours du maître des jeux.

Et juste au-dessus, dans le Cours sur les Fondements des Jeux, se trouve la réponse et le maniement sur ce qu'un thétan ou un OT fait quand le corps dort. Savez-vous que vous pouvez devenir 100 % conscient de vos actions 24 heures sur 24 ?

La raison pour laquelle le thétan choisit de "ne pas se rappeler" ce qui se passe quand le corps dort est assez incroyable. Maintenant, nous savons tout à ce sujet.

Comme touche finale, existent les écrits et les opérations Source donnant les maniements finaux pour tous les mystères sur la raison de notre présence ici, à ce point particulier du jeu. C'est en rapport avec votre propre application des pré-logiques Q2 et Q1. Ce sont les pré-logiques 1 et 2. Si vous ne les connaissez pas, vous devez les regarder, car ils sont déjà là et l'ont été depuis le début des années 50. Et à ce niveau, le Niveau des Opérations Source, c'est en rapport avec votre propre application de cela en tant que source auto-déterminée, et comment vous avez peut-être délibérément choisi de limiter vos aptitudes d'OT. C'est également assez incroyable !

Donc, il y a toute la place qu'on veut au sommet pour davantage de joueurs et de maîtres des jeux.

Nous avons une nouvelle civilisation à établir ici, un jeu nouveau plein d'amusements, de gains, et accepté de tous. Evidemment, c'est si fondamental et vrai par rapport à la nature d'un être ! Et il persistera aussi longtemps que vous choisirez de le créer ou de le jouer. Il persistera, c'est votre troisième droit de thétan. Jouissez-en.

La musique que vous avez entendue avant cet exposé, est un exemple de ce que deux OTs peuvent faire sur la 9ème dynamique, l'Esthétique.

Vous allez maintenant entendre un autre exemple, mais, avant de terminer, je tiens à remercier LRH, Elron Elray, pour ce qu'il a fait pour nous aider à sortir tous du piège. Et je vous souhaite tous la bienvenue à cette très excitante et importante convention d'OTs, AD 37.

Merci beaucoup.

Bill Robertson.