

PONTS OMIS

CONFÉRENCE ADMINISTRATIVE N°4 DU 7 OCTOBRE 1989

PAR BILL ROBERTSON

Bonjour tout le monde !

Bienvenue à Davos, Suisse – là-haut dans les jolies Alpes enneigées – et cette merveilleuse Convention OT de 1989, hébergée par Walchwil, Zürich, Berne et d'autres endroits de prestations en Suisse. Ceci est la Conférence Administrative n°4 et est appelée :

« PONTS OMIS »

Maintenant, vous avez tous probablement lu ou entendu les Conférences Administratives n°1, 2 et 3 – sur « Le Pont », « Les Faux Ponts » et « Votre Pont ». Récemment je suis tombé sur quelque chose de très intéressant, et cela s'accorde bien avec la Convention et les sujets des conférences de la Convention, et c'est un regard d'ensemble sur certaines choses qui sont **omis** dans ce jeu, omises dans cet univers et ont été omises ou jamais mises en place. J'en ai la preuve – je me penche dessus (le pupitre) là – que ces zones n'ont jamais été maniées et qu'elles n'ont jamais eu un Pont – d'accord ?

Maintenant, quand je dis « Pont Omis », qu'est-ce que cela signifie ? Je veux dire un Pont différent, un petit peu différent, de celui sur lequel nous sommes, de celui que vous faites ou de celui sur lequel vous avez entraîné. Mais, néanmoins il est là et il est nécessaire de terminer le jeu proprement ou au moins de l'amener dans un meilleur jeu, un jeu plus viable. Donc je me réfère ici à un Pont concernant les Cinquième et Sixième Dynamiques. Maintenant, quand je dis « Ponts Omis », chacune de ces deux Dynamiques peut être composée de certaines choses, qui nécessitent un Pont **différent**, donc il peut y en avoir plus d'un. Maintenant, nous avons seulement été capables d'arriver jusqu'à ce point en complétant en fait le Pont pour le thétan – le Joueur, vous, qui jouez un jeu, que vous le sachiez ou non [*Rire et rires du public*] sur au moins 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ou 12 Dynamiques. Et, si vous êtes en mission, peut-être même plus – mais vous jouez un jeu sur différentes Dynamiques.

Vous connaissez tout cela. Vous l'avez étudié depuis le premier moment où vous avez entendu votre première conférence publique sur l'efficacité. Les « Huit Dynamiques ». Et puis, l'Esthétique, l'Éthique, la Tech, l'Admin. Oui, nous avons toutes ces Dynamiques et votre audition est dédiée à augmenter vos capacités sur ces Dynamiques et améliorer votre conscience des ces différentes Dynamiques et les jeux qui sont joués sur elles. Mais c'est votre Pont. Qu'en est-il des particules créées, des morceaux créés de théta postulé, et la matière, l'énergie, l'espace et le temps qui existent sur ces Dynamiques ? Leur Pont est-il le même que le nôtre ? Non. Mais ils doivent terminer le jeu aussi, ou ce ne sera pas un cycle complet. Vous ne pouvez pas jouer un nouveau jeu avec... bien, vous pouvez, mais ce ne sera

pas très amusant et probablement pas si bon et ce sera moins viable que celui dans lequel vous êtes – si vous ne le terminez pas, as-is, si vous ne concluez pas le cycle de l'ancien jeu. Sinon cela va être emporté dans le nouveau jeu, d'accord ? Juste comme les factures que vous n'avez pas payées le mois dernier, cela reste à vous casser les pieds ce mois-ci, vous voyez ? Ou les documents n'ont pas bien été classés l'année dernière et vous ne pouvez pas les trouver cette année, ou tout cycle incomplet dans votre vie. Si vous regardez cela – pourquoi pouvez-vous le regarder ? Vous voyez, vous pouvez le regarder parce que ce n'est pas terminé ! C'est encore là, attirant votre attention. *[Rire]* Si vous l'aviez réellement terminé, je dirais alors – regardez simplement les cycles terminés et ayez simplement un sentiment d'avoir gagné. « Ouais, j'ai fait cela. » « C'est terminé. » Vous voyez ? Mais le cycle d'action incomplet retiendra votre attention.

Maintenant, revenons à la Cinquième et Sixième Dynamiques ; la Cinquième Dynamique : les formes de vie ; la Sixième Dynamique : matière, énergie, espace et temps. Donc où est le Pont pour cela ? Et qu'est le Pont pour cela ?

Maintenant, la Cinquième Dynamique est une combinaison elle-même, de la Septième Dynamique thêta et de la Sixième Dynamique, matière, énergie, espace et temps. Donc il peut y avoir une combinaison de deux Ponts ici, ou peut-être trois, ce qu'il y a à manier. OK ? Vous voyez l'objectif ici ? Êtes-vous déjà allé à une thérapie ou dans une école du savoir, n'importe quoi de ce genre, où ils disaient : « Bien, c'est maintenant la manière de faire sortir cette pièce de matière, d'énergie, d'espace et de temps hors de ce jeu et d'en venir à bout » ? Non. Les gens sont trop préoccupés par leurs propres cas sur toutes leurs Dynamiques. Habituellement, ils ne s'embêtent pas avec ça, sauf une seule chose spécifique, et c'est leur propre corps et tout ce qui continue à se heurter à l'univers physique. Et vous avez produit là une chose qui s'appelle un incident ou un engramme ou un secondaire, ou simplement différentes choses qui arrivent avec les randomités variées de collision du MEST avec d'autre MEST ou formes de vie. Bien sûr, cela peut être **amusant** à un certain point, mais tous les jeux devraient être amusants. S'ils sont viables, ils devraient être amusants également.

Donc, qu'est-ce que c'est ? Qu'est-il arrivé à cette matière, énergie, espace et temps ? Qu'est-il arrivé aux particules thêtas du corps ? Qu'est-il arrivé à ces tout petits individus ? Ou nous pouvons les appeler des petites pièces de thêta, parce que quand vous retournez aux Axiomes 1 et 2, vous découvrirez que la matière, l'énergie, l'espace et le temps lui-même ont été créés et/ou été convenus par le Statique ou les thétans, les Joueurs du jeu. Donc, quand vous vous en approchez directement, vous avez des petites particules de thêta créé ici, ou ce que le thêta a créé, comme vous le préférez. Maintenant, quel est le Pont pour ces gars ? Maintenant rappelez-vous qu'ils ne jouent pas le jeu sur toutes les Dynamiques comme vous le faites. En fait, ils ne sont que sur une seule Dynamique, une de vos Dynamiques. Donc il est tout à fait évident, d'un point de vue technique qu'ils peuvent avoir un Pont entièrement différent. D'accord ? Maintenant nous sommes dans une position de vraiment développer les procédés pour ces Ponts. Nous avons nettoyé tous les autres bric-à-brac – tous les implants des planteurs, tous les incidents, engrammes, locks, secondaires – toutes les choses qui affectaient votre jeu aussi bien que les leurs.

Et maintenant, vous avez tout nettoyé et vous dites : « Hé, je veux avoir un meilleur jeu maintenant ! » et « Dans quoi tous les gens sont-ils collés ? Faisons-les sortir de ça ? »

Donc, ce sont les Joueurs. Mais qu'en est-il des particules postulées. Bien, nous savons que sur le Pont, si nous amenons chaque personne dans le jeu en haut du Pont, elle en prendra alors responsabilité et terminera le cycle de chaque particule qu'elle a créée. Nous savons cela. Cela arrive lors de OT 12 et 13. Mais il y a tant de Joueurs, cela prendra un moment. Et pendant ce temps vous avez à fonctionner avec ce truc. Et donc pour des raisons purement égoïstes – si vous voulez le dire comme ça – vous voulez mieux fonctionner et si vous pouvez amener un peu de MEST et un peu de lambda, qui est la partie de la forme de vie – le MEST est la partie phi, lettre grecque phi des Axiomes de Dianétique – si vous voulez mieux fonctionner, vous pouvez aider à l'amener en haut du Pont, au moins dans votre environnement immédiat. Maintenant est-ce que cela vous paraît intéressant d'aider votre fonctionnement OT ? Parce que vous savez tous : « Oui, je peux le faire. Mais cela prend si longtemps. C'est plus long que mes postulats de jeu de mon univers antérieur habituel. Si je voulais un hamburger à cette époque, je disais simplement 'hamburger' et ça y était. » *[Rires du public]* Bien, c'était votre hamburger créé, peut-être grâce à un via – si vous vouliez qu'il reste là pour le manger.

Vous l'auriez créé par un via, vous voyez, donc cela ne disparaîtrait pas à l'instant où vous le regardez et dites : « Hum ! » Donc, mais c'était définitivement le vôtre ou peut-être à un de vos amis, et vous saviez tous à qui ces particules appartenaient. Mais, dans un jeu aussi compliqué que cela, avec huit Dynamiques et des millions et milliards de Joueurs, vous devez fonctionner dans le cadre de : « Nous devons amener ces gars sur le Pont un ou deux à la fois. » Et nous avançons dessus. Et puis nous pénétrons dans les scénarios, etc., etc., et les implanteurs travaillent dur pour s'assurer que les gens ne puissent plus vous reconnaître et tout ça, ce dont vous a parlé Arnold.

Donc, nous, en tant que Joueurs, le gérons sur la base de toutes les Dynamiques. Mais regardons aussi les possibilités de raccourcir quelques-uns de ces longs cycles de « postuler jusqu'à l'achèvement » en auditant vraiment de la matière, énergie, espace, temps et formes de vie qui sont dans le cycle d'action. Si nous pouvons les auditer avec succès, *ffit* ! Nous pouvons obtenir un accord, le cycle d'action accompli plus rapidement. Et nous pourrions avoir, dirons-nous, quelques phénomènes très inhabituels découlant de cela.

Maintenant, c'est simplement l'arrière-plan théorique et logique de ceci, de la théorie des jeux, et de la théorie du Pont, la Tech – Technologie de LRH – et la Scientologie. Et vous l'avez déjà tous regardé auparavant, je suis sûr, d'une manière ou d'une autre. Mais maintenant, regardons cela depuis un point de vue d'un C/S, un point de vue de Supervision de Cas. Regardons quelques-unes de ces différences, et je pense que vous serez étonnés par quelques-unes des simplicités que nous avons négligées. Je sais, je me suis senti très stupide quand je les ai découvertes – pas stupide maintenant, mais stupide alors – et réalisé que j'avais raté et probablement mal interprété ou que je n'avais pas tout à fait compris l'entière signification de ce que LRH avait dit ou que j'avais manqué quelque chose à ce sujet, et j'ai réalisé : « Mon vieux, c'est si simple. Pourquoi ne l'avons-nous jamais vu auparavant. »

Maintenant voici un exemple. Vous jouez le jeu sur huit Dynamiques – au moins – peut-être douze, peut-être plus. Mais une particule qui a été créée, est créée avec un but. Vous ne créez pas quelque chose sans but du tout. Vous ne dépensez pas votre argent pour quelque chose d'inutile. Vous ne planifiez pas votre journée à faire des choses que vous ne voulez pas

faire ou que vous n'avez pas besoin de faire. Donc vous avez quelque évaluation, quelque plan, quelque importance, comme ce que vous faites et ce que vous voulez faire avec. Donc quand vous créez quelque chose, vous le créez habituellement avec un objectif. Et c'est la première chose logique à observer. Un objectif n'est pas identique que de fonctionner sur huit ou douze Dynamiques. C'est une seule chose. Travaillée peut-être de manière un peu plus complexe ou avec une intention un peu plus complexe, mais ce n'est pas la même chose. Je veux dire, cette petite pièce de MEST-là ne va pas se marier avec cette petite pièce de MEST. Et ils n'auront pas d'enfants – vous voyez ce que je veux dire ? *[Rires du public]* Ils n'opèrent pas sur cette Deuxième Dynamique. Et cette petite pièce de MEST-là ne va pas aller dire partout la quantité de Sub-Mocos ou de sous-atomes ou de sous particules qu'elle possède – vous voyez, vous comprenez ? Elle n'a pas ses propres possessions de Première Dynamique et sa Deuxième Dynamique et des choses de ce genre. Non, ce n'est pas du tout le même Pont. Donc quand j'ai réalisé cela : « Hé, attendez, ces types sont sur les Dynamiques. Ils ne jouent pas un jeu sur toutes les Dynamiques, ils sont sur les Dynamiques. Ils ont seulement un objectif ici. »

Le truc est de trouver ce qu'est l'objectif. Et le truc est ensuite d'être capable de faire un C/S pour auditer cet objectif et de le résoudre, de manier tout perte dessus. Ce n'est pas le Rundown des Faux Buts *[Rires du public]*, au fait, parce que il n'y a pas eu d'échec, vous voyez ? Il est en train de le faire. Une chose à propos de ces postulats, ils sont très forts. Et ces petites particules continueront à faire cela éternellement, elles le feront. Et elles pourraient avoir leurs problèmes avec ça et elles pourraient avoir quelques Ruptures d'ARC, et ainsi de suite, mais elles continueront à le faire pour toujours. Jusqu'à ce que le créateur de cette particule fasse le Pont et arrive à OT 12 et 13. Mais quand il fait cela, il pourrait aussi bien le faire joyeusement et il pourrait aussi bien le faire de manière viable et il pourrait aussi bien aider les gens qui essayent de nettoyer le jeu et de le finir proprement et d'amener un nouveau jeu. Vous comprenez ce que je veux dire ?

Il y a un facteur d'aide ici. Maintenant, donc OK, si vous êtes d'accord d'aider et de rendre joli et propre le but de lambda et phi, vous êtes alors qualifié pour auditer et C/Ser lambda et phi. Vous voyez ? N'auditez jamais quelqu'un que vous ne voulez pas aider. *[Rire]* Donc si vous vous traînez en étant en colère contre le MEST et que vous n'aimez pas votre corps et tout ça, eh bien, ne devenez pas auditeur pour eux. Tournez-vous vers un auditeur de Revue. N'auditez pas la contre-intention, vous voyez ? Vous ne voulez pas l'aider, mais cela a besoin d'aide. Ne faites pas l'imbécile avec ça. Mais si vous voulez réellement **aider** la Cinquième et Sixième Dynamiques et que vous aimez l'idée d'augmenter le potentiel opérationnel et de raccourcir le temps opérationnel, ceci peut alors être fait.

Maintenant, une des premières choses que j'ai réalisée, après avoir réalisé qu'il y avait un objectif derrière chaque particule créée, mise là par son créateur, est que, peut-être, certaines d'entre elles sont similaires, peut-être que certaines d'entre elles sont les mêmes. Beaucoup ont affaire avec le jeu, bien sûr. Et il pourrait leur être arrivé toutes sortes de choses à ces objectifs, tout ce qui aurait pu arriver à n'importe laquelle de vos Dynamiques. Mais elles sont toujours là. Et c'est leur fondement. Ou au moins leur fondement de l'existence.

Si vous voulez aller antérieurement à ceci, vous devez retourner à l'individualité de leur créateur. En d'autres mots, il doit venir et le faire lui-même sur OT12 et 13 et en prendre

complètement conscience. « Oui, je t'ai fait. Le jeu est maintenant terminé pour toi. C'est OK de retourner à ce moment de création et d'être as-isé. » Mais, il existe aussi une opportunité aux Niveaux Supérieurs de faire un grand nettoyage de leurs objectifs selon un gradient. Comment pouvons-nous aider une particule du MEST ou une particule de lambda (forme de vie), comment pouvons-nous l'aider à réaliser son objectif ? Et, nous devons nous rendre compte, puisque les thétans sont fondamentalement bons, qu'ils ont mis de bons buts dedans. Fondamentalement leurs buts sont bons. Et probablement chaque fois qu'un MOCO (une petite particule créée) dans une balle tue le corps d'un thétan, par exemple dans une bataille, il doit y avoir probablement un petit morceau de Charge Dépassée là, et un peu d'anxiété, de chagrin et peut-être une Rupture d'ARC avec le gars qui a tiré le coup de fusil. Et la balle elle-même a tout ça. Vous voyez ce que je veux dire ? Parce que cela n'aide pas beaucoup le reste du jeu.

Bien, vous serez surpris de découvrir qu'il y a de telles charges sur la matière, l'énergie, l'espace et le temps. Ils sont particulièrement susceptibles de, ou l'effet de, bien... disons-le dans cet ordre :

Un : délaissement ou non-accusé de réception par les Joueurs dans le jeu. Bien sûr, ils ont été créés pour aider dans le jeu, et si vous ne leur accusez pas réception, vous les négligez, et ils seront un peu mécontents de cela, parce que cela va à l'encontre de leur but.

Deux : trahison. Particulièrement trahison. Vous dites que vous allez faire quelque chose pour eux et puis, vous ne le faites pas. Ou, simplement, vous les laissez se débrouiller par eux-mêmes très longtemps, même sans les utiliser du tout, ou sans les mettre dans un autre jeu, en disant : « OK, c'est fini, tu peux t'en aller libre » ou quoi que ce soit. Et ne pas leur donner les Droits du thétan.

Trois : ils sont susceptibles de recevoir de la mauvaise Tech, comme tout le monde, d'accord ? Et cela inclut une personne utilisant une mauvaise intention sur eux, vous comprenez ? Vous avez probablement remarqué ceci quand vous avez acheté une voiture d'occasion. *[Rire]* Vous en regardez simplement quelques-unes et vous dites : « Mon vieux, le propriétaire n'aimait sûrement pas cette voiture. Il l'a très mal traitée. Je ne la veux pas du tout. » Vous voyez ? Et la voiture vous donne cette intention : Je ne vous aime pas, vous les Joueurs. Vous m'avez foutu en l'air ! *Grr !* » Vous voyez ? *[Rire]* Vous voyez ce que je veux dire ? Et ce sont ces intentions posées là qui sont dupliquées par le MEST. Et qui se réfléchissent sur quiconque a envie de les examiner et c'est une partie de la charge également.

Quatre : une autre charge qu'ils ont : overrun. En d'autres mots, le jeu dure depuis trop longtemps. « Tu avais dit que tu reviendrais et que tu nous libérerais mais tu ne l'as pas fait. » « Hé, tu nous as laissé sacrément longtemps ici sans rien. Nous n'avons même pas été utilisés. Nous n'avons pas joué. Nous n'avons eu aucune sorte d'accusé de réception, pas d'ARC du tout. Nous nous sentons très overrun à ce sujet. » Particulièrement si les Joueurs s'en vont et essaient de commencer un nouveau jeu sans même... bien, en ignorant totalement la matière, l'énergie, l'espace et le temps qu'ils ont laissés derrière eux. Oh, mon vieux ! De votre côté, cela peut ressembler à de « l'irresponsabilité ». De leur côté cela ressemble à de l'overrun, trahison, mauvaise ou pas de Tech, pas d'audition, pas d'accusé de réception, OK ?

Vous saisissez l'idée. Il peut y avoir de la charge là. Donc nous regardons ces phénomènes de cas. Maintenant, quelle Tech pouvons-nous utiliser pour gérer ceci ? Bien, c'est l'un des règlements fondamentaux de LRH, « vert sur blanc ». Et ceci s'applique particulièrement à lambda. Si vous l'appliquez à lambda, cela fonctionne très bien, parce que lambda est l'interface entre thêta et le MEST, et par conséquent lambda anime les formes de vie. C'est ce qui est caché aux scientifiques et qu'ils essayent tout le temps de trouver. Quels sont les ordres des cellules ? Quels sont les ordres des nerfs pour faire *zzzt* ? Ou pour bouger la main quand vous touchez la cuisinière et ainsi de suite ? Bien, c'est votre interface lambda. Ce sont simplement des morceaux de thêta créés qui ont une « intelligence » du même genre que le thétan dans certains domaines. Et ils ont cette intelligence, donc qu'ils savent « quand vous laissez un morceau de viande sur la plaque brûlante et que vous ne l'enlevez pas, vous aurez de la viande cuite. » Et... « Si vous utilisez ce doigt, vous savez, pour des empreintes digitales ou pour écrire un livre ou autre chose, vous avez intérêt à l'enlever rapidement ! » Au moins, le petit gars lambda sait ça et il dit : « Hé ! Enlève-le de là ! » Et toute la matière, l'énergie, l'espace et le temps disent : « Oh, oh, nous sommes supposés nous enlever de là ! » *[Rire]* Sans quoi ils s'en moquent, ils cuisent simplement.

Pourquoi vont-ils cuire ? Parce que, quand vous les regardez en tant que MEST, chaque particule veut retourner à son propre créateur. Et elle veut rejoindre son propre créateur et retourner dans le jeu avec lui. Donc, elle n'a aucun objectif d'être vraiment collé avec d'autres, sauf pour son propre bénéfice mutuel, de s'aider les uns les autres quand tous les autres les trahissent. C'est la première idée qu'elles ont que vous trouverez, mais l'idée fondamentale n'est pas celle-ci. L'idée fondamentale est de rejoindre. Et elles savent qu'il est quelque part, même si le gars qui les a créées a quitté l'univers. Il est peut-être dans un état de Statique quelque part ou hors du jeu. Donc, la plupart de vos particules plus petites et plus légères de MEST, après être passées par le premier essai socialiste de se regrouper ensemble pour leur propre bénéfice mutuel, elles essayent d'extérioriser du jeu et de revenir au début. Donc, quand vous trouvez des radiations, vous trouvez la lumière du soleil, vous trouvez toutes ces particules qui se déplacent à travers l'univers, étendant l'univers, essayant de sortir ! Les scientifiques trouvent que l'univers s'étend, il essaye de « sortir de lui-même ». *[Rire]* Il y a très peu de morceaux solides dedans, si vous portez votre attention dessus. Selon les dimensions de l'univers physique, ce sont vraiment de petits morceaux de particules et beaucoup d'espace libre.

Et l'espace lui-même ne reçoit que difficilement des accusés de réception ! Vous vous rappelez ? Matière, énergie, espace et temps. Quand est-il de l'espace ? Petites particules créées d'espace. Elles ont rarement des accusés de réception. Mais je vais vous dire une chose, si vous regardez ou allez demander à un astronome : « Combien d'espace existe-t-il entre ici et la Lune ou ici et les étoiles ? » Il dira : « Oh, ouah ! Il y a beaucoup d'espace là-bas. Beaucoup, beaucoup, beaucoup ! » Ils mesurent en années-lumière, vous savez. Hé, avez-vous jamais réalisé qu'il y a un autre fondement simple : Cette constatation-là est la preuve de l'individualité de chaque Joueur dans le jeu. Pourquoi ? Parce que chaque particule d'espace ne se condense pas en elle-même ou dans tout autre espace, tout reste séparé. Même si la matière tend à se regrouper en amas, l'espace environnant, avec lequel cela avait été créé, tout a tendance à rester individualisé. C'est pourquoi vous avez de telles quantités d'espace autour. La grande quantité de Joueurs. Une grande quantité d'espace. Et cela ne se condensera pas.

Nous ne parlons pas de zones, nous parlons d'espace. L'espace du terrain de jeux. Il ne se condense pas. Il s'étendra. Il essayera et s'éloignera de plus en plus. Mais chaque particule d'espace, disons, est « amicale » avec les autres particules d'espace, principalement parce qu'elles n'ont jamais reçu d'accusés de réception de quiconque. Je veux dire, nous savons déjà cela en faisant le Pont. Que vous pouvez regarder un morceau de matière, d'énergie, d'espace et de temps n'importe où et vous pouvez simplement lui accuser réception et dire : « Hé, je comprends que tu as été trahi, tu as été overrun, l'audition n'a pas été aplanie ou tu n'as pas eu du tout d'audition du point de vue technique pour terminer le jeu, je comprends tout cela. » Et soudainement, ouah, vous avez ce flux incroyable de : « Ouah, quelqu'un me comprend finalement ! » venant de la matière, de l'énergie, de l'espace et du temps. Peu importe ce que c'est. Oui, essayez-le quelques fois. Mais rappelez-vous, la portée d'une petite particule créée est très petite, donc vous avez à mettre les deux lignes de comm ici. Comme un homme avec un cornet acoustique, vous comprenez ? Vous devez mettre là la ligne de comm pour y mettre l'intention mais vous mettez également la ligne de comm de retour pour parler, vous voyez ? C'est comme un téléphone. Vous devez avoir les deux lignes là : une pour écouter et une pour parler. Télépathiquement. Et vous découvrirez que vous pouvez entendre ce qu'elle dit et quelle émotion elle ressent, et ainsi de suite. Et vous pouvez embellir le MEST autour de vous en indiquant simplement la Charge Dépassée là-dessus, vous comprenez ? « Overrun ? Trahi par ton créateur ? Overrun là et depuis trop longtemps dans ce jeu ? N'a pas eu de Tech ou a eu de la mauvaise Tech ? Oui, je comprends tout ça. Nous sommes là pour t'aider. »

Oh, cela les excitera vraiment. « Ouah, que veux-tu que je fasse ? » *[Rire]* Bien, maintenant nous avons quelque chose avec lequel nous pouvons réellement les aider. Et c'est cette audition de lambda et phi. Maintenant, le règlement que j'ai mentionné auparavant est « Organisations OT ». C'est celui dans lequel LRH écrit à propos de la réhabilitation d'un but manqué ou la réhabilitation d'un but et cette action amènera une nouvelle vie dans une zone, une Org ou un individu. Maintenant c'est très intéressant. Nouvelle vie. Cela s'accorde avec la viabilité. Capable de vivre. Nouvelle vie. Donc, tout ce que vous avez à faire est de travailler une série de procédés qui nettoyeront la ligne du but, auditeront la ligne du but de la matière, de l'énergie, de l'espace, du temps ou des particules lambda, pour que tout soit nettoyé de toute Charge Dépassée. Vous comprenez ? Et les amener dans le jeu là où vous êtes dans le temps présent. Et puis les laisser continuer et aider, expérimenter leurs Droits du thétan, partir libre – ou ils voudront peut-être même prendre un nouveau but et faire des opérations OT avec vous. Normalement ils le désirent. Vous voyez ? Ou au moins accomplir leurs buts si bien qu'on ne pourra simplement presque pas les décrocher de ce but. Ce que je veux dire, si vous avez une automobile qui a été traitée avec ces procédés, c'est mieux que du polish ! *[Rire]* En d'autres mots, elle va continuer encore et encore. Elle se répare elle-même. Elle ne se démolit jamais. Vous n'allez pratiquement jamais devoir lui faire quelque chose. Vous ferez peut-être la maintenance normale et elle vous dira quand quelque chose ne va pas. C'est intéressant. Donc, étant donné la longévité de la matière, de l'énergie, de l'espace et du temps, c'est un avantage.

Et j'ai, et d'autres OTs ont déjà assisté à quelques-uns de ces résultats, spécialement avec le fonctionnement de la matière, de l'énergie, de l'espace et du temps. Et également d'autres activités très étranges dans lesquelles ils ont tendance à faire ce que vous voulez

qu'ils fassent sans stopper leur ligne de but. Par exemple, des choses qui tombent qui pourraient se briser – et soudainement le lambda et le phi travaillent ensemble pour s'assurer que cela n'arrive pas. Et **vous** ne l'aviez même pas postulé. Je veux dire, c'est simplement une coopération immédiate du corps, du MEST dans la zone et quoi que ce soit qui allait tomber et se briser, soudainement cela ne le fait pas. J'ai vu certains trucs de ce genre quand le corps bougeait si vite qu'il était même impossible de le voir. Et cela empêchera la chose de tomber ou bien la remontera très rapidement et c'est plus rapide que ce que j'ai déjà pu voir de la part d'un athlète réagissant à quelque chose. Vous voyez ? Quasiment une tache de lumière. Maintenant, ces choses arrivent, et cela arrive assez souvent en fait. Maintenant, auparavant, nous pensions que : « Bien, le gars est en train de faire OT, bien sûr que ces choses arrivent. » Mais ce que nous avons également à voir maintenant, c'est qu'il y a une meilleure collaboration des Dynamiques elles-mêmes, qui ont aussi reconnu que la personne, le Joueur monte le Pont. Vous voyez ? Donc, devenir OT peut être vu comme un flux à deux voies : Il contrôle mieux ses Dynamiques. Mais également les Dynamiques le reconnaissent et coopèrent mieux avec lui. Vous voyez ce que je veux dire ?

Maintenant, nous allons pousser la recherche, et les procédés techniques mentionnés ici, pour une meilleure façon d'améliorer les « cas » de phi et de lambda, la matière, l'énergie, l'espace et le temps et les formes de vie, entièrement pour eux. Et cela produira, comme je l'ai dit auparavant, un ou des Ponts Omis. Les Ponts Omis qui avaient besoin d'être là dans le passé mais qui n'ont jamais été là et par conséquent le jeu est devenu trop vieux, a duré trop longtemps, est devenu rassis, les interférences sont arrivées et tout a périclité. Tout le monde a voulu un nouveau jeu, mais ils ne pouvaient prendre aucune responsabilité pour ce qui avait été **laissé** dans l'ancien, donc ils ont simplement voulu partir, se retirer, vous comprenez ? Cela a été couvert dans les « Faux Ponts », l'avant-dernière bande. Les Faux Ponts, vous savez, le gars dit : « Bien, regarde, puis-je devenir OT en un week-end ? » Et « Tu m'as complètement sorti de l'univers. Je n'ai aucune responsabilité pour lui, je veux simplement sortir. » *[Rire]* « Oh oui, nous pouvons faire cela. Nous pouvons faire cela, oui, oui, oui. Bien, tu prends ces drogues maintenant et tu y vas. » Et le gars meurt et il y a un autre corps dans le coin disponible pour les implanteurs ou les Marcabiens.

OK. Donc, nous avons ce domaine et nous avons ces procédés. J'ai commencé à travailler sur certains d'entre eux et je les ai essayés et ils seront disponibles pour C/Ser et auditer les gens, et nous allons en appliquer certains en bas du Pont pour des problèmes spécifiques du corps. Et bien sûr, quand vous l'examinez complètement, les gradients tirés de la Dianétique aident cette action à deux égards. Amener le thétan plus à cause sur les Dynamiques, les accidents et les blessures qui leur sont arrivés et cela relève également le niveau de communication du corps.

La Dianétique également augmente la responsabilité de la personne pour le corps et amène le corps lui-même à reconnaître cela : « Hé, le gars rejoue le même jeu, il nous parle. » Vous voyez ? « Il nous fait passer à travers nos incidents. *[Rire]* Ouah ! » Vous voyez ce que je veux dire ? C'est une opération à deux voies ici. Nous allons augmenter notre état d'OT, pas seulement sur vous mais aussi sur vos Dynamiques. Maintenant, je ne sais pas où cela va nous mener, parce que dans la complexité d'un jeu, avec autant de Joueurs dedans, nous n'avons jamais fait ceci auparavant. Nous n'en avons pas besoin. Nous avons eu d'autres jeux complexes, mais les Ponts étaient assez simples. Il n'y avait pas d'interférence, il n'y

avait pas trop, dirions-nous, de suppression, de trahisons et ainsi de suite. Dans celui-ci, il y en a beaucoup. Donc, nous pourrions obtenir pas mal de résultats étonnants. Et ce sera les techniques exactes dont nous avons besoin pour manier et donner une alternative aux choses qui ont été planifiées par l'« autre côté » (dont Arnold et John vous ont parlé dans des conférences et dans des conférences d'autres gens et dans quelques-unes de mes conférences à propos de scénarios planifiés pour cette planète sur le niveau MEST et sur le niveau génétique pour le corps). Si nous avançons avec ces procédés et cette recherche, nous pourrions trouver et réhabiliter le but des particules MEST et elles ne vont plus écouter les planteurs. Elles seront complètement dans le PT et diront : « Allez vous faire voir. Nous allons terminer le jeu maintenant ! » Ils ne vont plus être capable d'obtenir de la docilité de leur part. Vous voyez ce que je veux dire ? Si elles sont dans « trouver le but de l'atome » et tout ça, supposez que nous avons déjà un catalogue de tous les buts fondamentaux de toutes les particules de MEST dans les différentes catégories ? Nous pouvons avoir ceci. Les lambdas vont avoir des buts différents un petit peu plus compliqués, parce qu'ils s'occupent d'une forme de vie, et ils sont là pour aider thêta à revenir en communication et à travailler avec le MEST. Donc leurs buts peuvent être un petit peu plus compliqués. J'ai déjà travaillé une série de procédés pour ceux-ci, ils semblent très réussis, j'ai besoin de plus de gens pour les essayer quand ils seront en haut du Pont. Mais ceux du MEST ? J'ai juste fait une percée là-dessus et j'ai déjà découvert des choses très intéressantes.

C'est la combinaison de MEST – nous parlons maintenant de la structure moléculaire fondamentale – peut être regardée comme une combinaison de buts des atomes et particules qui le composent. Donc prenons un simple exemple, que j'ai déjà examiné : l'eau. L'eau, si vous avez lu un peu de science et de biologie, vous saurez que l'eau est la molécule d'eau H_2O . Deux hydrogène, un oxygène. C'est un élément de base du corps ; c'est presque 90 pour cent du corps. C'est partout sur vos montagnes ici, en tant que neige, c'est partout sur la planète là en tant qu'eau et océans. Et vous en avez dans votre maison, arrivant par des canalisations, juste ? Et vous en avez dans votre réfrigérateur en tant que glace. Hé, c'est un petit jeu de gars très actif, hein ? Ces petits gars se déplacent. Ils sont dans l'air, ils sont dans l'océan, ils sont dans votre congélateur, ils sont dans votre baignoire, ils sont dans votre corps. Hé, qui sont ces gars ? Je les appelle les « MOCOs d'eau », d'accord ? Qu'est-ce qui en fait de si grands joueurs ?

Ils se déplacent, ils jouent toutes sortes de jeux. Vous regardez un de vos ruisseaux qui descend là quand il descend la montagne, ils sont heureux. Ils ont du bon temps. [*Rires du public*] Bien sûr, vous pouvez les observer quand il y a de la pollution, quand les gens ont jeté toutes sortes de produits chimiques dans l'eau, ils ne semblent pas si heureux. Bien, ils ne peuvent pas poursuivre leur but, parce que si vous analysez ces gars... maintenant cela me revient – j'ai pris l'idée d'une bande de LRH dans les PDC – où il disait que l'or, l'élément or, la molécule de l'or ou l'atome d'or a un but en lui-même : « Aie-moi. » Tout le monde aime l'or. Je veux dire, les gens ne le refusent pas. Si vous leur offrez une pièce d'or, ils diront : « Ouais, je la prends. » [*Rires du public*] Cela a un « Aie-moi ! » Donc, j'ai réfléchi à cela et j'ai dit : « Bien, c'est probablement très simple, ils ont probablement un simple postulat sur chaque particule et ils se mettent ensemble dans une combinaison qui fait cette « chose » appelée eau. Et j'ai réalisé que maintenant que nous avons passé en revue la table périodique. La Table Périodique de Mendeleev, et que nous avons écrit tout ceci comme données

complémentaires qu'il n'a pas mises pour toutes les particules et atomes et ainsi de suite. Mais pour la molécule d'eau vous en avez deux d'hydrogènes et une d'oxygène. Maintenant, je ne suis pas allé dans les buts des sous-particules et ainsi de suite, dans lesquelles j'irai dans des recherches postérieures, mais juste sur l'atome d'hydrogène et l'atome d'oxygène de base.

Qu'ai-je découvert ? Le but « être libre » sur l'hydrogène et « vivre » sur l'oxygène. Donc, vous avez deux « libre » et un « vivre ». Donc vous pouvez obtenir la combinaison de « être libre de vivre librement » ou « libre de vivre librement » ou « vivre librement ». Et quand vous observez ce que fait l'eau, elle fait ça. C'est vraiment libre. Je veux dire si vous ne la regardez pas, si les choses deviennent un peu chaudes, ça se disperse dans le vent et s'évapore hors d'ici. C'est libre. *[Rire]* Et ce que vous savez ensuite c'est que cela peut se transformer en nuage, aller en Chine et dire : « Je vais aller jouer là-bas maintenant. » Vous savez ensuite, elle est dans le Fleuve Jaune et ensuite elle est dans un ouragan et ensuite elle est parachutée sous forme de neige dans le nord de l'Alaska et c'est maintenant un morceau de glace qui transporte un rocher : un rocher énorme, géant, que les êtres humains ne pourraient même pas soulever et elle descend avec lui sur le glacier en étant un morceau de glace et elle fait ça sur une période de quelques milliers d'années, pendant laquelle elle pense à ce qu'elle fera après. Mais elle décide la plupart du temps, vous voyez ? Et elle a ce « libre et vivre ». Elle vit. Elle est très active, elle est très viable.

Et l'or avec le « Aie-moi ». Avez-vous jamais remarqué que les gens l'**avaient** vraiment ? Ils **ont** de l'or dans une bague, ils l'**ont** au doigt, de l'or autour du cou, ils l'**ont** sur le cou. La plupart des gens, s'ils avaient de l'or, le mettraient dans un coffre-fort et l'auraient là. Vous voyez ce que je veux dire ? Mais vous ne verrez jamais un jeu qui continue où les gens jettent des pièces d'or et ainsi de suite. Je veux dire, ce n'est pas un postulat « atteindre et se retirer ». C'est « avoir ». *[Rire et rires du public]* Je n'ai jamais vu un jeu où ils le jetaient dans les deux sens. Et même quand vous allez au casino, ils vous donnent des jetons, pas de l'or. Si vous voulez parier une pièce d'or, ils diront : « Non, prenez ces jetons-là. »

OK. Donc c'est un domaine de recherches. Je veux simplement vous donner ceci parce qu'il semble que cette Convention de l'année va de l'avant – nous devons aller de l'avant pour rester devant et même plus loin devant que jamais auparavant – des milliards et des millions de fonds de recherches sont mis à disposition des implanteurs. Nous devons rester devant cela. Ils ont aussi peut-être 5 millions de scientifiques qui travaillent dessus et nous pouvons rester devant avec un ou deux C/S, vous savez, et 20 dollars pour un verre d'eau occasionnel. *[Rire et rires du public]* De la bonne eau, pourtant, propre. Mais c'est pourquoi je voulais attirer votre attention là-dessus, parce que vous verrez quelques trucs qui se manifesteront et peut-être vous en aurez quelques-uns de votre C/S dans votre audition, pour gérer peut-être quelques problèmes de corps ou pour améliorer la communication avec le corps.

Si vous êtes sur les niveaux d'OT, spécialement Source et au-dessus, vous expérimenterez quelques-uns de ces trucs vous-même. Et nous voulons cataloguer ces choses, nous voulons manier finalement la Cinquième et la Sixième Dynamiques. Elles n'ont jamais été maniées auparavant. Vous les voyez encore droit devant vous et vous pouvez les vérifier avec les commandements que je vous ai donnés, ces indications de « Charge Dépassée » et vous découvrirez que c'est présent là parce que cela n'a jamais été manié auparavant. Cela ne

vous aide pas vraiment beaucoup, c'est simplement là, mais vous pouvez vous faire aider d'eux et plus vous vous faites aider et mieux vous vous faites aider, plus nous serons capables rapidement de terminer ce jeu et d'en faire un plus viable. Vous pouvez toujours avancer dans ce que vous aimez du nouveau jeu, ce n'est pas un problème, mais simplement ne les laissez pas inaudités, ne les laissez pas avec des cycles incomplets, ne les laissez pas dans un état d'aberration.

Donc tout ceci est possible maintenant et n'oubliez pas les particules d'espace, parce qu'elles maintiennent l'espace entre chaque chose. Ce serait très difficile de jouer un jeu dans une grosse masse. Donc n'oubliez pas les gars de l'espace. *[Rire et rires du public]* Vous devez créer de l'espace chaque fois que vous faites une séance d'audition. Donc, dites : « Hé les gars, aidez-moi à créer cet espace, nous allons faire une grande séance d'audition ici. » « D'accord ! » « OK ! » « Ouais ! » Accusez-leur réception un petit peu.

Et en appliquant les données de cette conférence, vous allez avoir beaucoup plus de plaisir dans le jeu et vous allez avoir, plus tôt, plus de capacités OT et vous allez être capables de terminer les cycles d'action plus rapidement et nous allons faire notre travail sur cette planète plus facilement, avec de bien meilleurs résultats. Parce que, rappelez-vous, nous ne manions pas uniquement notre propre cas et celui des autres Joueurs, mais nous manions également les cas des Dynamiques elles-mêmes. Et celles-ci, Mesdames et Messieurs, et toutes les particules créées qui écoutent, sont les « Ponts Omis ».

Merci beaucoup.

[Applaudissements]

Et maintenant je veux remercier Ron – Elron Elray – le Maître des Jeux, sans son aide et sa technologie, nous n'aurions pas pu faire tout ceci. Et peut-être même nous serions devenus des « morceaux » avec de la BPC de pas d'accusés de réception, buts manqués, trahison et pas de Tech.

[Applaudissements]

Merci

C'est la fin du Briefing d'Admin n°4.