

P.A.B. n° 69  
BULLETIN DE L'AUDITEUR PROFESSIONNEL  
de L. RON HUBBARD  
via le  
Hubbard Communications Office  
Office Brunswick House, 83 Palace Gardens Terrace, London W.8

Le 6 janvier 1956

## LES SIX NIVEAUX DE PROCESSING

### PUBLICATION 7

Cette septième Publication est consacrée à une seule chose : la Mise au Clair des cas, quel que soit leur niveau.

Si l'on analyse attentivement chaque partie de chaque étape, on découvrira qu'il s'agit d'un procédé en soi.

La SLP 7 (SLP = Six Levels of Processing, les Six Niveaux de Processing, Ndt) ne comporte pas beaucoup des procédés des anciennes SOP et SLP. S'ils ont été omis, ce n'est pas parce qu'ils ne sont pas bons, mais parce qu'ils ne sont pas totalement directs. Il reparaitront sans doute dans des Publications ultérieures sur les SLP. Ce n° 7 ne comporte rien qui changera de forme. Nous avons une série unique de procédés qui, tout en devant être appliqués dans les règles, obligent l'auditeur à rester simple.

La Publication 5 et même la Publication 6, qui mettaient l'accent sur la création, laquelle n'était pas employée de façon assez sélective, nous ont privés des gains du point de vue intelligence et personnalité qui prédominaient avant l'automne 1955. C'est la raison d'être de cette Publication et de ses procédés, qui n'ont pas été touchés par l'évolution du processing scientologique. Les autres procédés sont toujours là ; on ne se concentre pas dessus, Ils sont un peu perdus dans l'immensité du choix de procédés du n° 5 et du n° 6. Le n° 7 est donc conçu spécialement pour les auditeurs membres du personnel.

Le but ou l'objectif fini de chaque procédé du n° 7 est exposé en détail. Leur raison d'être y est décrite et le processing tout entier s'effectue suivant le principe positif qui suit :

Lorsque le pc sombre encore plus dans l'anaten que lorsqu'il n'est pas audité, c'est qu'il est sous le coup d'une transgression du Code, réelle ou non, et qu'il n'est pas en séance. Chaque fois que le pc est moins éveillé, c'est que l'ARC a subi une chute, d'abord avec l'auditeur, puis avec le bank. Toujours. Une diminution marquée de la conscience dénote par conséquent une rupture avec l'auditeur, rupture qu'il faut réparer avant de continuer la séance.

Si vous procédez sans tenir compte de la règle stricte donnée ci-dessus, je ne peux pas vous garantir le moindre succès avec le N° 7. Autrement dit, il s'agit de procédés bien trop puissants pour ne pas prendre toutes les précautions.

Il faut mettre l'accent sur la communication réciproque à tout moment.

## LE NIVEAU UN

### Voilà ce qui fait bouger le cas

#### LES PROBLÈMES

##### Les somatiques chroniques

Le corps de votre préclair a une soif fébrile d'actes néfastes. Au niveau de la considération, ce sont des problèmes. L'auditeur aborde l'audition avec cette première barrière. Il doit la surmonter :

1. Avec la communication réciproque pour établir un bon ARC
2. En remédiant directement au manque de problèmes
3. En remédiant aux actes néfastes avec du processing créatif
4. En allégeant une somatique chronique ou un problème chronique en remédiant à la pénurie de somatiques ou de problèmes chroniques
5. En augmentant l'ARC jusqu'à ce que tous les problèmes ou toutes les somatiques paraissent inutiles.

7 I (a) Trouve l'auditeur.

7 I (b) Trouve le préclair.

7 I (c) Trouve l'endroit où se déroule l'audition (léger processing de localisation).

7 I (d) Etablissez le fait qu'une séance est en cours.

7 I (e) Acceptez chaque communication qu'origine le préclair, discutez-en.

7 I (f) Lorsque le préclair exécute un commandement, accusez-lui en réception.

7 I (g) Mettez-vous d'accord sur le procédé et le commandement avant de l'employer et ne le mélangez pas avec autre chose.

7 I (h) Servez-vous généreusement de la communication réciproque.

7 I (i) Suivez le Code de l'Auditeur.

7 I (j) (changé) Remède au manque de problèmes en choisissant des terminaux ou des univers de communication (pas des conditions) et employez le commandement "Invente un problème spécifique que pourrait être pour toi."

Remarque 1 : peut être audité avec les meilleurs gains en découvrant "l'univers le plus faible" par la communication réciproque sur des gens et des choses faibles et en remplissant le blanc du commandement (\_\_\_\_\_) par la personne découverte.

Remarque 2 : "Invente un problème spécifique que \_\_\_\_\_ pourrait être pour toi." peut s'adapter dans l'autre sens: "Invente un problème spécifique

que tu pourrais être pour \_\_\_\_\_." Cependant, cette dernière version correspond au côté acte néfaste, et si on l'emploie, il faut le faire avec beaucoup de précautions.

Remarque 3 : Au point 7 I (j) de la SLP, on peut alléger les somatiques chroniques (et il faut le faire) en employant "Invente un problème que ta jambe (ou ton estomac, ou ton foie) (jamais ton boitement, ton ulcère, ta maladie, car ce sont là des conditions, non des terminaux) pourrait être pour toi." Si vous employez des mock-ups d'actes néfastes contre le corps et si, lorsque le pc en a créé, même des noirs, vous l'amenez à voir comment chaque partie ou fragment du mock-up est entièrement consacré à la destruction du corps du pc, le mock-up va disparaître. Le corps ne peut se séparer de quelque chose que lorsque cette chose a fait suffisamment d'actes néfastes contre le corps pour annuler toute obligation, l'obligation étant la première affaire conclue ou le premier accord conclu par un être libre (donner sa parole).

Remarque 4 : Il faut comprendre clairement que lors de cette étape ou de l'étape suivante, on allégera la somatique chronique avant de continuer la Mise au Clair.

Remarque 5 : Quelques pcs ont perdu l'aptitude à inventer des problèmes vraisemblables ; on les audite avec : "Dis-moi quelques mensonges à propos de l'environnement" et ensuite, on audite les problèmes comme ci-dessus.

7I (l) Auditez le pc sur LES ORDRES. Deux méthodes : la Procédure d'Ouverture de 8-C et le commandement direct, méthode préférée : "Dis-moi des ordres que tu ne verrais aucun inconvénient à recevoir." "Dis-moi quelque chose qui t'obéirait."

Remarque 6 : Le premier commandement est formulé d'une façon permissive, et le deuxième amène le pc à commander à l'environnement.

Remarque 7 : Il n'y a rien qui ne soit pas un ordre. Le mur est un ordre (postulat) compliqué par l'ordre d'être solide et de durer. La réalité du préclair dépend de son aptitude à recevoir des ordres.

Remarque 8 : Lorsque vous auditez les ordres, ne fixez pas le pc sur un sujet ou sur un objet. Si le bank fait apparaître un engramme, n'insistez pas pour que le pc trouve une partie de cet engramme dont il soit capable de recevoir des ordres. N'insistez pas non plus pour qu'il reçoive des ordres de différentes parties de l'environnement.

Remarque 9 : Au Niveau I, ne résolvez aucun problème. Augmentez, par divers moyens, la capacité du préclair à avoir des problèmes.

7 I (m) "Qu'est-ce qui pourrait te changer ?" "Qu'est-ce qui te laisserait inchangé ?" (A auditer alternativement)

7 I (n) Pour éviter que les techniques des problèmes et des motivateurs aient un effet négatif sur le thétan (ou si les procédés ci-dessus ont eu un effet négatif sur le thétan), auditez alternativement les questions suivantes : "Dis-moi quelque

chose que ton corps n'a pas besoin d'atteindre." "Dis-moi quelque chose que tu pourrais atteindre."

## NIVEAU DEUX

### Ce qui va changer les tests scientométriques

#### 7 II (a) WATERLOO STATION (une gare de Londres, Ndt)

On prend un endroit très fréquenté (une gare, un parc, etc.); amenez le pc à vous dire quelque chose qu'il ne verrait aucun inconvénient à non-savoir sur des personnes que vous lui indiquez, ou des choses que les gens non-sachent sur le pc sans que celui-ci y voie d'inconvénient.

Auditeur : "Tu vois ce(tte) (homme, femme, avec une légère description) ?"

Pc : "Oui."

Remarque 10 :Prenez en considération l'aptitude de votre pc à voir les gens clairement.

Auditez si possible le procédé en demandant au pc d'enlever ses lunettes s'il en porte.

Auditeur : "Dis-moi quelque chose que tu ne verrais aucun inconvénient à non-savoir à propos de cette personne."

Remarque 11 :Le pc choisit des choses à non-savoir qu'il connaît déjà. Il ne prend pas des choses qu'il ne connaît pas de toute façon. On met l'accent sur la volonté de non-savoir des choses que l'on connaît déjà. Autrement, le pc va sombrer dans la confusion.

Remarque 12 :Si, avec la communication réciproque, le pc ne reste pas éveillé, c'est qu'il a un flux bloqué. (Voyez Scientologie 8-80.) Auditez "l'autre côté" comme suit :

Quand le procédé audité dans le sens pc-personne remarquée a été audité jusqu'à ce qu'il soit aplani ou que le pc soit dans le dope-off, renversez le commandement comme suit :

Auditeur : "Dis-moi quelque chose que tu ne verrais aucun inconvénient à ce que cette personne non-sache à ton propos."

Remarque 13 :Vous auditez un sens pendant des heures, puis vous auditez l'autre sens normalement.

Remarque 14 :Vous remarquerez que dans la SLP 7, nous omettons toutes les autres façons de localiser. Elles sont bonnes, mais Waterloo Station est la crème du niveau 2 SLP 5, et les auditeurs ont été trop occupés avec les étapes inférieures pour auditer Waterloo Station. Pour l'amour du ciel, ne le négligez pas ! C'est le procédé le plus valable en Scientologie. Il manie LE TEMPS !

Remarque 15 :Waterloo Station n'a pas pour but de faire disparaître une seule chose au pc. Ce phénomène n'est que le commencement. Des auditeurs ont abandonné le procédé alors que le pc avait fait disparaître le chapeau de

quelqu'un. Quand l'aptitude du pc a savoir et à non-savoir lui permet de faire apparaître et disparaître l'univers entier, vous y êtes. Alors ne vous arrêtez pas à un chapeau.

Remarque 16 : Ne rendez pas au pc ce qu'il vient de non-savoir. S'il l'a non-su, il l'a non-su.

Remarque 17 : Si l'auditeur a une telle soif d'actes néfastes qu'il se sent obligé de provoquer le pc avec des transgressions et en ne suivant qu'à moitié la procédure, demandez simplement au pc de frapper l'auditeur deux ou trois fois. Cela remédiera au problème.

## NIVEAU TROIS

### Ce qui les extériorise

#### PROCESSING SUR LA DÉCISION

A auditer dans des endroits tranquilles

Préparatoire : "Quels contrats pourrais-tu rompre ?"

7 III (a) Pense une pensée placée.

Ce procédé a pour objectif d'entraîner le pc à penser des pensées extérieures à sa tête et au bank du thétan pour éviter le "phénomène d'effondrement de l'Axiome 51".

Commandements (l'auditeur indique un objet ou une position) :

"Pense une pensée dans (sur) ce \_\_\_\_\_."

Alternez avec: "Est-ce que tu vois ce (objet) ? Pense une pensée dedans (dessus). Est-ce que la pensée est apparue à cet endroit-là ?"

7III (b) Réhabilitation du choix

En vous servant de l'aptitude acquise au niveau (a), amenez le pc à faire un choix entre deux objets que vous lui indiquez.

Commandement : "A partir de (point indiqué), fais un choix entre (positions ou objets indiqués)."

7III (c) Réhabilitation de la pensée dirigée

En vous servant de l'aptitude acquise au niveau III (a) et (b), exercez le pc aux décisions.

Commandement: "Prends une décision par rapport à ce (objet indiqué) dans (sur) (objet indiqué)."

7III (d) Réhabilitation de la décision permissive

En vous servant des aptitudes acquises aux étapes (a), (b) et (c), amenez le pc à prendre toutes les décisions qu'il veut. Les décisions doivent se trouver hors de sa tête et du bank.

Commandement: "Décide quelque chose."

## NIVEAU QUATRE

### Ce qui rend le désir de vivre

#### PROCÉDURE D'OUVERTURE PAR DUPLICATION

S'audite dans une pièce d'audition avec un livre et une bouteille.

Commandements :

"Est-ce que tu vois ce livre ?

Marche jusqu'à lui.

Prends-le.

Non-sache quelque chose à propos de sa couleur.

Non-sache quelque chose à propos de sa température.

Non-sache quelque chose à propos de son poids.

Remets-le exactement au même endroit.

Est-ce que tu vois cette bouteille ?

Marche jusqu'à elle.

Prends-la.

Non-sache quelque chose à propos de sa couleur.

Non-sache quelque chose à propos de sa température.

Non-sache quelque chose à propos de son poids.

Remets-la exactement au même endroit.

Est-ce que tu vois ce livre ? etc."

## NIVEAU CINQ

### Les rend capables de jouer des jeux

#### REMÈDE A LA PÉNURIE DE COMMUNICATION

Cette étape a pour objectif de rétablir l'abondance de toutes les possibilités de communication. S'audite dans une pièce d'audition.

7 V (a) Créer de la confusion.

Commandements : "Fais le mock-up d'une confusion."

A alterner avec : "Quelle confusion pourrais-tu créer ?"

7V (b) Créer des terminaux.

Il se peut qu'on doive dire au pc de faire des mock-ups de terminaux noirs confus et inconnus, et par là-même des mock-ups de bons terminaux.

Commandements : "Fais le mock-up d'un bon terminal de communication."

"Fais le mock-up d'un autre terminal de communication."

7V (c) "Avec quoi ne verrais-tu aucun inconvénient à communiquer ?"

Dupliquez exactement le commandement d'audition. Ne déviez pas en allant à la chasse aux fac-similés.

Commandement : "Avec quoi ne verrais-tu aucun inconvénient à communiquer ?"

7V (d) Créer des terminaux familiaux.

Amenez le pc à faire des mock-ups jusqu'à ce qu'il ait un maximum de personnes qu'il a déjà employées comme points d'ancrage.

Commandements : "Fais le mock-up de (ton père, ta femme, ta mère, ton mari)." "Fais-en à nouveau le mock-up."

## NIVEAU SIX

**Cela exerce leur extériorisation et la stabilise**

REMÈDE DE L'AVOIR ET LOCALISER DES POINTS DANS L'ESPACE

Route Un

Une étape "extériorisée" effectuée selon *The Creation Of Human Ability (La Création des Aptitudes humaines, Ndt)*.

L. RON HUBBARD