

P.A.B. n° 106  
BULLETIN DE L'AUDITEUR PROFESSIONNEL  
de L. RON HUBBARD

La publication continue la plus ancienne de la Dianétique et de la Scientologie  
via le

Hubbard Communications Office  
35/37 Fitzroy Street, London W.1

Le 15 février 1957

## DE BONS PROCÉDÉS

Compilé à partir des notes de recherches de L. Ron Hubbard.

La plupart des matériaux des PABs récents proviennent de notes de recherches de LRH contenant certains procédés modernes et une théorie générale de tout premier ordre ; ces notes contiennent d'autres matériaux inexploités» Le style de ces notes est extrêmement haché, vu que ces notes servaient de base à des conférences à partir desquelles les matériaux pouvaient être développés. Voici une autre partie de ces matériaux.

Les meilleurs procédés sont ceux qui convertissent le plus rapidement des conditions de jeux inconscientes en conditions de jeux conscientes, ce qui ne veut pas dire qu'avec ce procédé, on laisse de côté que le but du processing pourrait être (et le chemin à parcourir est énorme) le statique. Les conditions de non-jeux décrivent en effet le statique, ainsi que diverses harmoniques du statique. La liste des conditions de non-jeux ne donne pas de techniques pratiques de processing. Seule la liste des conditions de jeux en donne.

Voici quelques-uns de ces procédés :

### LE CONTRÔLE

Mettre en route-changer-arrêter avec des objets ou le corps du préclair, en mettant l'accent sur "arrêter". Pourquoi ? On sait depuis longtemps en Scientologie (voyez *Scientologie 8-80*) que l'essence du contrôle, c'est l'aptitude de l'individu à maintenir dans l'espace des points, des lieux, des masses et des objets, les corps y compris, sous sa propre conduite et de son plein gré. Sans l'aptitude à fixer des points dans l'espace, il n'y a pas d'autodétermination. Lorsque quelqu'un appartient à l'univers physique, il s'effondre s'il ne peut pas maintenir d'espace.

Les commandements et la procédure exacts des Procédés de Contrôle sont contenus dans des PABs récents, ainsi que dans de vieux Bulletins, lesquels seront publiés ultérieurement.

Plus le contrôle exercé par l'auditeur est bon, plus le processing, quel qu'il soit, est efficace. Corollairement, quelqu'un vit bien sa vie selon qu'il contrôle bien les choses dans le cadre de ses centres d'intérêt.

## COMBATTRE LE MUR

C'est là un procédé très fascinant. L'auditeur amène le préclair (il doit l'amener) à combattre le mur avec son corps. Vu que la société n'accepte pas ce genre de comportement, la façon dont un préclair EXÉCUTERA ce procédé variera plus ou moins. Ce que fait ce procédé, c'est rendre le préclair capable de confronter des murs et l'environnement, par l'emploi d'une condition de jeux (combattre) et en l'amenant à exercer cette condition de jeux sciemment. Il n'est pas conçu pour supprimer l'aptitude du préclair à combattre et ne le fait pas.

Voici le commandement : "Combats le mur" ; on le donne après avoir dirigé l'attention du préclair sur un mur. Vous ne lui dites pas comment le combattre, vous lui dites de le combattre. On peut réduire le nombre de doigts meurtris et de trous dans le plâtre en fournissant au préclair un matelas ou un objet protecteur. Le procédé marchera tout aussi bien. L'objectif de ce procédé n'est pas d'abîmer, bien que des préclairs aient la réputation de combattre les murs avec un enthousiasme tout particulier.

On peut aussi auditer ce procédé au moyen de mock-ups, mais on n'a pas le droit de substituer des mock-ups à l'emploi du corps. N'en faites pas un procédé de penser (thinkingness, Ndt) ; il s'agit d'un procédé de faire et de confrontation. On peut l'auditer à l'extérieur, avec des arbres, etc., comme dans une pièce d'audition.

## ADVERSAIRES

Ce qu'il y a surtout, avec les adversaires, c'est qu'il n'y en a pas assez. Un adversaire est une condition de jeux. Demandez au préclair de dire des mensonges concernant le sujet des adversaires. C'est un bon procédé. Faites-lui inventer des adversaires. Des deux procédés, le procédé "inventer" est le meilleur, mais "mentir" est une harmonique inférieure à "inventer" et on peut l'auditer même avec des cas qui "doivent recevoir un effet total sur eux et sont incapables de créer le moindre effet sur qui que ce soit" ("all the way south", "effet total", Ndt).

Quand un individu a une pénurie d'adversaires, ceux-ci deviennent si précieux et acquièrent tant de valeur qu'il ne confrontera, ni n'aura ni se séparera de ce qu'il considère un adversaire. Il se combattra lui-même et fera toutes sortes de choses, mais il ne fera pas ces choses. Il va devenir extrêmement aberré dans ce domaine et va essayer de "se trouver" des ennemis ou d'en "découvrir" ou quelque chose comme ça. Il s'agit là d'une condition de jeux compulsive qui comporte un non-savoir. Ce genre d'individu a un niveau d'avoir extrêmement bas.

Les commandements exacts sont les suivants : "Dis-moi un mensonge concernant un adversaire", "Dis-moi un mensonge concernant des adversaires", "Invente un adversaire".

## L'INDIVIDUALITÉ

On parle beaucoup de l'individualité. C'est en effet un sujet très important. L'individualité est soit une très mauvaise chose et cause des problèmes aux gens, soit une très

bonne chose, soit une condition de jeux. En vérité, l'individualité est une aberration et une condition de jeux. Par conséquent, que l'individualité soit ou non une bonne chose, on peut l'auditer, alors qu'on ne peut pas auditer le non identifié. Si l'on considère l'individualité extrême ou exagérée, c'est un bouleversement de l'avoir, qui contient un non-savoir. Une connaissance de l'identité inclut la conscience du jeu. Voici un bon procédé : "Invente une individualité qui impressionnerait les gens." Auditez-le avec toutes les dynamiques. Exemples : "Invente une individualité qui impressionnerait les animaux.", "Invente une individualité qui impressionnerait Dieu."

### **NE PEUT PAS AVOIR**

Voici un petit procédé créatif intéressant : "Fais le mock-up d'un mock-up", puis "Dis que les corps ne peuvent pas l'avoir" ou bien "Dis que ton corps ne peut- pas l'avoir". En plus, on peut employer "Dis que l'univers MEST ne peut pas l'avoir." Les auditeurs l'appellent "Le processing de la fuite".

### **L'EFFET**

Mentez au sujet d'un effet que vous recevez. Exemples : "Je ne reçois aucun effet de la part de ma dent", "Je ne reçois aucun effet de la part de ce mur", ou bien "Ce mur me donne un peu d'argent".

Mentez au sujet d'un effet que vous créez sur (n'importe quelles dynamique).

### **LES PROBLÈMES**

On doit s'occuper des problèmes en audition. Ne laissez jamais le Problème de Temps Présent sans le résoudre. Cela ne veut pas dire que le problème est aplani quand le préclair dit qu'il sait maintenant quoi faire ou qu'il peut le résoudre, etc. Le problème n'est aplani que si le préclair peut le tolérer, qu'il soit résolu ou pas. S'il DOIT le résoudre, c'est qu'il n'est pas capable de tolérer le problème et que celui-ci n'est pas aplani. Les gens pensent que tous les problèmes, ou certains problèmes, DOIVENT être résolus, parce qu'il ne peuvent tolérer ou confronter les problèmes.

Voici le processing des problèmes : "Invente un problème de grandeur comparable à (problème)", jusqu'à ce que le préclair puisse avoir le problème.

Il existe un procédé d'un niveau inférieur (undercut, c'est-à-dire parcourir à un niveau inférieur au cas, Ndt) qui consiste à demander au préclair de dire des mensonges concernant le problème.

Lorsqu'on audite "Invente des problèmes de grandeur comparable", on doit chaque fois poser la question : "Comment cela pourrait-il être un problème pour toi ?"

Voici un autre procédé lié aux problèmes : "Les conséquences des solutions". Vu qu'un problème qui n'est pas confronté persiste et qu'un problème confronté ne persiste pas,

les préclairs peuvent donc découvrir qu'ils n'ont pas résolu leurs problèmes parce qu'ils n'en avaient pas assez.

### **LES SOLIDES**

Qu'est-ce que tu es en train de regarder ?", "Rends-le solide", "Qu'est ce que tu es en train de regarder ?" etc.

### **LES VACUUMS**

Un vacuum est un objet extrêmement froid qui absorbe le bank s'il est mis en contact avec lui. Les objets qui ont 25° Fahrenheit (environ -4° Celcius) ou moins possèdent une grande capacité électrique et une faible résistance. C'était la psychiatrie d'avant la Terre. Les chocs, l'éther, peuvent avoir un effet similaire. Voilà comment l'individu oublie mécaniquement le passé. Il dépend d'images et en perd dans un incident de vacuum. Les vacuums aspirent l'avoir du préclair. Ce sont simplement des incidents, et c'est du lavage de cerveau. Vous rencontrez ces incidents en auditant les solides. Les adversaires, les individualités, davantage de solides, les problèmes, tout cela les élimine.

### **LA RESTIMULATION**

Lorsque quelqu'un transgresse une condition de jeux, qu'il entend créer un effet sur quelque chose et qu'il ne le crée pas, il dirige souvent l'effet sur le corps. Il obtient donc "pas d'effet" sur l'adversaire et crée un effet sur soi-même. C'est ce qu'est la restimulation.

C'est aussi l'excitation-réflexe. Le procédé "Effet que tu pourrais avoir sur (les gens, les préclairs, n'importe quelle dynamique)" y remédie. Lorsqu'on s'auto-audite pendant l'audition, c'est dû à la restimulation ci-dessus. On utilise le même procédé pour y remédier.

### **DISSOCIER LES VALENCES**

C'est là un mot qui fait croire que quelqu'un est "schizo", surnom que les psychiatres donnent au schizophrène. C'est une appellation étrange et inappropriée, vu que schizo veut dire personnalité dissociée et que ce n'est pas ça son problème ; son problème, c'est qu'il a besoin d'être dissocié. Il est dans la valence d'un autre, et ce qu'il faut faire, c'est sortir ou dissocier le préclair de cette valence.

### **LES ÉTAPES**

Un test effectué au Centre Hubbard d'Orientation (Hubbard Guidance Center, Ndt) et à la Clinique de la HASI de Londres à montré qu'un procédé ou un commandement unique marchait mieux qu'une série d'étapes.

1. Mettez le préclair sous votre contrôle avec "mettre en route-changer-arrêter", beaucoup de "mettre en route-changer-arrêter". On ne peut pas le bâcler. La seule et unique raison pour laquelle on doit contrôler le préclair, c'est qu'il est mal contrôlé, sinon, il ne serait pas préclair, même si le mauvais contrôle venait de lui. Bien qu'il s'agisse de son contrôle, celui-ci n'est pas conscient. La tâche de l'auditeur est de rendre le préclair CAUSE d'un bout, l'autre de la séance. Le préclair doit être CAUSE par rapport à toutes les choses de la séance. Le contrôle de l'auditeur est nécessaire, parce que le préclair, livré à lui-même, comme il l'a été depuis la nuit des temps, sera EFFET de son bank réactif, de ses images, de ses circuits et de son figure-figure. La seule chose dont le préclair soit effet en séance et par rapport à laquelle il ne soit pas cause, c'est bien sûr l'audition. L'auditeur "pan-détermine" le tout.
2. Démêlez la piste avec "Qu'es-tu en train de regarder ? Rends-le solide." On peut auditer COMME UNE VALENCE, dans les étapes suivantes, tout ce qui emmêle (bloque, maintient) la piste (le temps). Comme exemples, il pourrait y avoir : mère, chien, livre, machine, ville, maison, fusil, etc. Vous pouvez tout de suite voir dans ce commandement "rends-le solide" que le préclair est CAUSE par rapport à la chose ou à la personne. Cela procure au préclair un soulagement considérable.
3. Choisissez une valence ou des valences, l'univers le plus faible de préférence. Ici, il faut faire preuve de beaucoup d'adresse. D'ordinaire, la valence qu'on auditerait, ce serait la plus ÉVIDENTE. Pour l'AUDITEUR. Elle ne le serait pas pour le préclair. Par exemple, l'univers le plus faible serait, pour lui, celui qui ne cause pas de problèmes. Il n'est jamais préoccupé ou bouleversé à cause de cette personne, ou, quand il y pense, c'est à peine s'il ressent de l'émotion. Pourquoi ? Parce qu'il "porte la tête" de cette personne ! Il regarde A PARTIR DE, non pas EN DIRECTION DE. Si vous vous apercevez que vous avez pris la mauvaise valence, revenez au point (1) et choisissez-en une autre au point (3).
4. "Qu'est-ce qui intéresserait (univers choisi) ?" Auditez cela jusqu'à ce que ce soit aplani.
5. "Invente un adversaire de grandeur comparable à Vous avez une condition de jeux, ici. La pénurie d'adversaires est la condition la plus tenace qui soit dans les relations humaines. Auditez cela jusqu'à ce que le préclair le fasse aisément et que le retard de communication soit aplani.
6. "Qu'est-ce qui obtiendrait l'attention de \_\_\_\_\_ ?" Ici, le préclair doit nommer ou inventer des choses qui obtiendraient l'attention de l'univers que l'on est en train d'auditer. Les données que vous savez au sujet du FACSIMILÉ DE SERVICE s'appliquent ici. Effacez-le avec ce procédé. "Qu'est-ce qui obtiendrait l'attention de \_\_\_\_\_ ?"
7. "Regarde autour de toi et trouve quelque chose que \_\_\_\_\_ ne peut pas avoir." Les réponses doivent être des choses qu'on peut observer physiquement dans l'environnement de l'audition. On doit l'auditer jusqu'à ce que ce soit très, très aplani. C'est un procédé clé.

8. "De quoi pourrais-tu protéger \_\_\_\_\_ ?" On pourrait en fait l'auditer comme ci-dessus, en demandant au préclair de regarder autour de lui et de trouver de quoi il pourrait protéger \_\_\_\_\_. Cependant, si le point (7) a été audité jusqu'à ce qu'il soit aplani et plat comme une crêpe, on peut auditer ce procédé de façon subjective, tel qu'il est exposé.
9. "Quelle communication pourrais-tu empêcher \_\_\_\_\_ d'originer ?" Vous allez voir que cela donne au préclair une condition de jeux et un adversaire. Ce n'est pas aplani si le préclair donne encore des réponses du bank. Elles devraient venir de lui.
10. Problèmes de grandeur comparable. Le commandement est le suivant : "Invente un problème de grandeur comparable à \_\_\_\_\_." C'est là un procédé important. Il faut remarquer que ce procédé doit être bien aplani et qu'il ne l'est pas, si le préclair dit qu'il se sent mieux à ce sujet ou qu'il le résoudra. Il est aplani lorsque le préclair peut AVOIR le problème et qu'il ne DOIT pas le résoudre à tout prix. Pourrait l'avoir, accepter qu'il persiste ou bien s'en passer. Problèmes : condition de jeux. Solutions : condition de non-jeux.
11. "Invente un jeu que tu pourrais jouer avec \_\_\_\_\_." Ce petit procédé léger est de la dynamite. Ne le négligez pas. Administrez-le au préclair et vous verrez à quoi ressemble un procédé de haut niveau lorsqu'il mord vraiment. (Il va mordre si vous avez audité correctement les 10 étapes précédentes.)
12. "Fais combattre le mur à \_\_\_\_\_." On l'exécute naturellement avec des mock-ups, jusqu'à ce que le préclair fasse des mock-ups extrêmement bien et les contrôle totalement et que le retard de communication soit aplani.
13. Auditez de nouveau les points (4) à (12) pour les vérifier.

Cette procédure nettoie les univers et les valences. Lorsque vous l'auditez, maintenez le préclair sur la procédure et ne vous lancez pas dans des discussions ou dans une Communication Réciproque excessive qui s'écarte des procédés. Servez-vous de la Communication Réciproque, quand vous administrez le procédé au préclair, non pas lorsque le préclair communique le contenu de son bank à l'auditeur.

Cela fait beaucoup de procédés pour un seul Bulletin, mais nous pourrions donner plus de détails sur ces procédés dans des PABs ultérieurs.

L. RON HUBBARD