

CLEARVERFAHREN

Ziel dieser Broschüre	5
Einführung.....	5
<i>Kapitel 1</i>	<i>9</i>
Zusammenfassende Aufstellung	9
Schritt 1:.....	9
Schritt 2:.....	9
Schritt 3:.....	9
Schritt 4:.....	10
Schritt 5:.....	10
Schritt 6:.....	10
Regel:.....	11
Schritt 7:.....	11
Schritt 8:.....	11
Auditing Wahrheiten:.....	11
Ein kurzes Intensiv zur Praktischen Verwendung:	12
<i>Kapitel 2</i>	<i>13</i>
Definitionen, Ziele	13
Mest Clear.....	17
Theta Clear.....	17
Release = Befreiter.....	17
Operierender Thetan	17
<i>Kapitel 3</i>	<i>18</i>
Schritt 1 Teilnahme des PC in der Sitzung	18
<i>Kapitel 4</i>	<i>30</i>
Schritt 2 Den PC auf Ursache setzen.....	30
<i>Kapitel 5</i>	<i>35</i>
Schritt 3 Kontrolle des PCs über den Körper des PCs herstellen.....	35
<i>Kapitel 6</i>	<i>45</i>
Schritt 4 Finde den Auditor	45
<i>Kapitel 7</i>	<i>47</i>
Schritt 5. PC gegenüber Mest	47
<i>Kapitel 8.....</i>	<i>52</i>
Schritt 6 Schöpferisches Prozessing.....	52

<i>Kapitel 9</i>	54
Schritt 7 Verwendung bleibt der Wahl überlassen	54
<i>Kapitel 10</i>	55
Schritt 8 Mach etwas Zeit	55
<i>Kapitel 11</i>	56
In Kürze ein Intensiv zur Praktischen Verwendung	56
Das gegenwärtige Problem (PTP).....	56
Schritte für S-C-S.....	57
Schritte des Findens	58
ENDE.....	58

ZIEL DIESER BROSCHÜRE

Den Zustand "Clear" bei Individuen zu erreichen.

Definition eines Clears: Ein Thetan, der wesentlich auf Ursache über Leben, Materie, Energie, Raum und Zeit subjektiv und objektiv sein kann.

Dies ist eine praktisch wirksame Definition. Selbstbestimmung und Wissen, dass er selbst auf dem Ursachepunkt sein kann, sind also die Hauptziele.

MINIMALANFORDERUNG AN EINEN AUDITOR, DER DIESE TECHNIKEN VERWENDET, EIN BESTÄTIGTES ZERTIFIKAT DES HCA.

EINFÜHRUNG

Ich habe 7 Jahre lang daran gearbeitet, eine Reihe von Techniken hervorzubringen, die jeder gut trainierte Auditor verwenden kann, um Leute zu klären. Wir haben sie jetzt. Es tut mir aufrichtig leid, dass das 7 Jahre gedauert hat. Eigentlich dauerte es mehr als 25. Mit anderen Forschungssystemen hätte es nicht geschafft werden können. Zunächst wurde es aus den Erträgen aus meiner schriftstellerischen Arbeit und aus meinen Expeditionen finanziert. Der Ertrag von etwa 15 Millionen Wörtern in Artikeln, sachlicher und literarischer Natur, von politischen Artikeln bis zum Western wurden, zu einem grossen Teil von dieser Forschung aufgebraucht. Aber die Forschungsarbeit besass Handlungsfreiheit, wenn auch nicht gerade Schweissfreiheit.

Kein tyrannischer Diktator wollte sie, um seine Massenversklavungen damit zu betreiben, wie es mit dem armen fehlgeleiteten Pawlow geschehen ist. Keine grosse Gesellschaft wollte sie, um eine bessere Reklame-Methode a la Madison Avenue zu schaffen, auch eine Art von Sklaverei.

Es gab keine grosse Forschungstiftung wie die Ford-Foundation, um ihre "Amerika kommt zuerst" -Philosophie dazwischenzuschieben.

Es gab keine, grosse Forschungsstiftung wie die Ford-Foundation, die ihre "Amerika-kommt-zuerst"-Philosophie dazwischengeschoben hätte. Diese Leute hatten nicht für die Forschung bezahlt, daher besaßen sie sie nicht. Das Werk blieb frei. Daher war es erfolgreich. Es verkümmerte nicht daran, dass irgendeine aberrierte Sache unterstützt wurde. Es blühte auf.

Aber die gewaltige Kraftanstrengung, diese Arbeit zu beschützen, während sie fortgesetzt wurde, erforderte ein schweres Opfer, nichts desto weniger. Spezielle Interessengruppen glaubten, dass es eine böse Sache sein muss, wenn sie selbst es nicht besäßen. Zwischen. 1950 und 1956 wurden nachweisbar \$2.000.000 ausgegeben, um diese Arbeit anzuhalten. Zeitungsartikel, Rundfunkannoncen (z.B. in Seattle von der Universität Washington), bestochene Schirmherrn, bezahlte Scheinpatienten, alles das kostete Geld. Den Nachhall von dieser Kampagne vernimmt man sogar heute noch.

Zu jenem Zeitpunkt konnte Geld diese Arbeit nicht mehr stoppen. Es war zu spät. Wenn irgendetwas an unseren Organisationen, meinem Charakter, unseren Absichten oder Fähigkeiten verkehrt gewesen wäre, dann wäre der ganze Fortschritt auseinander gefallen. Aber wir hatten keine Achilles-Fersen. Wir machten weiter. Alles, was von diesem Angriff durch die zwei APAs, die AMA und mehrere Universitäten überlebt hat, ist ein Wirrwarr von Gerüchten über Ihre und meine geistige Gesundheit - und Gerüchte, die nicht mehr finanziert werden, werden eines Tages sterben.

Und so ist das Werk unbefleckt und ohne irreführende Tendenzen hervorgestiegen. Es ist es selbst. Es tut, was es verspricht. Es enthält keine geschickten Wendungen, um einen der Einsicht zu öffnen, dass es doch besser ist, irgendeinen "ismus" zu glauben. Damit steht dieses Werk heute in einer Welt, die am Nationalismus verrückt geworden ist, einzigartig da. Als der Buddhismus unter die Millionen kam, war er nicht mehr tendenz- und vorurteilsfrei. Der Taoismus selbst wurde ein nationaler aggressiver Chauvinismus, weit davon entfernt, mit irgendeiner Arbeit von Lao-Tse etwas zu tun zu haben. Selbst die Christenheit hatte ihre Verkaufsmasche. Und wenn diese grossen Werke verbogen

werden konnten, mit all der persönlichen Kraft ihrer Erschaffer, wie kommt es dann, dass unser kleiner Triumph hier noch immer in einem klaren Zustand vorgefunden werden kann.

Nun, es sind keine Diamanten und Paläste von Rajahs akzeptiert worden und kein Kriegsherr hat ein unentgeltliches Geschenk gemacht, die Ergebnisse zu drucken, es musste nicht 300 Jahre nach dem Geschehnis ein Testament geschrieben werden.

Und dafür können wir dem Herrn Gutenberg und dem Erfinder des Magnettonbandes dankbar sein.

Obwohl wir kein solches Format wie die grossen Philosophien haben, trage ich Ihnen hiermit die folgende Verantwortung auf: Verlassen Sie sich auf Quellenschriften, nicht auf Interpretationen. Schauen Sie im Originalwerk nach, kümmern Sie sich nicht um irgendwelche abweichenden Linien.

Wenn ich ein Vierteljahrhundert lang gekämpft habe, grösstenteils allein, um zu verhindern, dass diese Arbeit zur Unterstützung der Verklavung der Menschheit dienlich würde, um zu erreichen, dass diese Arbeit sie frei von aller destruktiven Verkaufsmasche oder Tendenz blieb, dann können Sie ganz bestimmt diesen Leitgedanken noch ein bisschen weiter fortsetzen.

Ich will nicht immer hier auf der Wacht sein. Die Sterne funkeln in der Milchstrasse und über den leeren Weiten eines Planeten ein Galaxis weit entfernt, sehnt sich der Wind nach Liedern.

Sie werden nicht immer hier sein.

Aber bevor Sie gehen, flüstern Sie Ihren Söhnen und deren Söhnen ins Ohr: Das Werk war frei - So haltet es frei.

LRH

Anmerkung: Madison Avenue = eine Strasse in New York City, in der die grossen Werbeagenturen Amerikas ihren Sitz haben. Der Begriff ist synonym mit der Anstrengung, dem amerikanischen Geschmack seine Form aufzupressen.

Anmerkung: Ford-Foundation, die Ford-Stiftung: 1936 von Henry Ford und dessen Sohn gegründete Stiftung zur Förderung von Wissenschaft, Erziehung und Sozialarbeit zur Sicherung des Friedens in der Welt bestimmt. (entnommen dem grossen Dudenlexikon)"Amerika kommt zu-

erst" bezieht sich auf die Amerika First Party = Amerika-Zuerst-Partei, einer reaktionären politischen Partei, gegründet 1942.

Anmerkung: APAs = Amerikanische Psychiatervereinigung und die Amerikan. Psychologengemeinschaft.

AMA = Amerikanische Mediziner-Vereinigung.

Anmerkung: Rajahs = ein indischer oder malaiischer Fürst oder Würdenträger.

KAPITEL 1

ZUSAMMENFASSENDE AUFSTELLUNG

Schritt 1:

Stellen Sie die Teilnahme des PCs in der Sitzung her. Versäumen Sie weder hier noch irgendwo anders diesen Faktor. Halten Sie immer ARK aufrecht. Der PC muss in einem gewissen Masse im Hinblick auf die Sitzung auf Ursache sein, sei es nur dadurch, dass er Sie oder ein Ergebnis davon will oder dass er von anderweitig gelagerten Konsequenzen entkommen will. Dieser Schritt ist CCH 0, aber er wird nur gelaufen, um den Thetan in einem gewissen Masse im Hinblick auf die ganze Sitzung auf Ursache zu etablieren. Dies muss im Verlauf des ganzen Intensives verbessert werden. Es gilt sogar für tote PCs.

Schritt 2:

Stellen Sie Gehorsam eines Teiles des Auditing-Zimmers gegenüber dem PC her. Hier muss er auf einer gewissen Stufe der Knowingness (der Wissenheit) anfangen. Er muss *wissen*, dass er selbst, wenn ihm der Auftrag dazu gegeben wird, Befolgung, eine gewisse Befolgung seitens des Auditing-Zimmers erreichen kann. Dies schliesst seinen eigenen Körper mit sein. Somit haben wir "Du setzt diesen Körper auf diesen Stuhl. Danke. Du lässt diesen Körper in diesem Bett weiter liegen. Danke". Ausserdem haben wir CCH 1. Und wir haben einen sehr wichtigen, aber vernachlässigten Prozess, der mit zwei Gegenständen gelaufen wird, bei dem der PC selbst die Anweisung bekommt, erst bei dem einen, dann bei dem anderen zu verhindern, dass er weggeht, und zwar abwechselnd, dann ihn stillhalten, dann ihn festermachen, all dies mit zwei Gegenständen. Nachdruck liegt darauf, dass Du es tust. Du tust es.

Schritt 3:

Stellen Sie Kontrolle durch den PC über den Körper des PC her. Hier haben wir CCH 2, aber wir haben auch eine sogar noch wichtigere

Reihe von Prozessen, und zwar S-C-S (Starten - Verändern - Stoppen) am Körper mit all ihren Verzweigungen. Hier ist der PC im Hinblick auf den Körper Ursache. Es wird erwartet, dass Unmengen von S-C-S am PC gelaufen werden.

Schritt 4:

Machen Sie den PC sich des Auditors noch bewusster und bringen Sie ihn mit ARK etwas auf Ursache. Die mechanischen Schritte hierfür sind CCH 3 und CCH 4, aber diese Schritte sind nur wirksam, wenn Sie das ARK steigern und den PC zu der Entscheidung bringen, dass er es getan hat.

Schritt 5:

Setzen Sie den PC auf Ursache über Mest, indem Sie die Ideen des PCs als Ursache über Mest etablieren. Hier, wenn wir dies laufen, legen wir wiederum Nachdruck auf "Du tust es". Der Grundprozess hierfür ist **Verbundensein**, wobei der PC das Verbinden durchführt. Kontroll Trio, Trio, "Schau Dich hier um, und sage mir, für welchen Teil der Umgebung Du bereit wärest, verantwortlich zu, sein". "Du schaust, Du verbindest, Du machst oder lässt.....". Ändern Sie die alten Anweisungen, so dass der PC auf den Ursachepunkt gebracht wird, wenn er sie ausführt.

Schritt 6:

Stellen Sie die subjektive Kontrolle PC über Mest her. Schöpferische Prozesse, Rückruf unerwünschter oder verlorener Gegenstände. Damals und jetzt fest Gegenstände. Der erste Schritt hierbei ist in einigen Fällen die Eroberung schwarzen Feldes und unsichtbaren Feldes. Dies wird durch eine Reparatur von Havingness für schwarze Massen und dann unsichtbare Massen gemacht, was gelaufen wird, selbst wenn der PC bewusstlos wird. Wenn Feld abgeklärt ist, dann beginnen Sie auf einer Gradientenskala von Mock-ups und setzen den PC instand, Dinge Aufzumocken. Laufen Sie dann "Verhindere, dass es weggeht", bis das bei Mock-ups flach ist. Laufen Sie dann "Halte es still" an Mock-ups. Laufen Sie dann, "Mache es fester" an Mock-ups. All dies, bis, der PC wirklich feine feste Mock-ups hat.

Typische Anweisung: "Mocke einenauf und verhindere, dass er fortgeht. Danke."

Regel:

Die Faksimiles eines PCs werden nicht gespeichert, sondern sie werden in dem Augenblick vom PC erschaffen und vernichtet. Daher ist die Abhilfe für Mock-ups und für ihre Fortdauer tatsächlich ein direkter Weg zum Clear und führt dazu, dass kein besessenes Schaffen von Mock-ups mehr da ist. Und dies besessene Schaffen von Mock-ups nennen wir eine Bank. Ein wertvoller Nebenprozess ist hier "Beschliesse ein Mock-up zu machen. Beschliesse, dass das das Spiel ruinieren wird. Beschliesse, es nicht zu tun."

Ausserdem das folgende: "Beschliesse, ein Mock-up zu machen, das jeder sehen kann. Beschliesse, dass das das Spiel ruinieren würde. Beschliesse, es nicht zu tun."

Eine absolute Abhilfe für Mock-ups würde einen Buch 1 Clear schaffen.

Schritt 7:

Stellen Sie die Kontrolle des PC über seine Bank her. "Mocke ein Faksimile auf und (verhindere, dass es weggeht - und wenn das flach ist - halte es still - und wenn das flach ist - mache es fester). "Laufen Sie dies abwechselnd mit Mocke diese Wand auf (verhindere, dass sie weggeht, halte sie still, mache sie etwas fester)." Laufen Sie "verhindern, dass es weggeht" eine Anweisung an einem Faksimile, dann mit der anderen Anweisung an der Wand, bis es flach ist. Wechseln Sie dann zu "halte es still", machen Sie es da auf die gleiche Weise und wechseln Sie dann zu "mache es fester" auf die gleiche Weise.

Schritt 8:

Mache etwas Zeit.

Auditing Wahrheiten:

ARK-Brüche müssen alle gründlich repariert werden. ARK muss aufrechterhalten werden. Es gibt keinen wirklichen Nachteil für einen

PC in diesem Universum ausser einem: Mest absolut ausgesetzt zu werden. Leben gegenüber Leben, kein Nachteil. Leben via Mest gegenüber Leben, ein gewisser Nachteil. Leben gegenüber Mest, totaler Nachteil. Ein PC muss soviel wie möglich auf Ursache gehalten werden.

Ein kurzes Intensiv zur Praktischen Verwendung:

Beginnen Sie, indem Sie sorgfältig mit CCH 0 den PC in die Sitzung hineingleiten lassen, aber sprechen Sie nicht so viel und erlauben Sie ihm nicht, so viel zu sprechen, dann damit werden Sie seine Havingness as-isen. Stellen Sie Kontrolle über einen Gegenstand des Zimmers her mit der Anweisung "Du machst, dass dieser Stuhl auf dem Fussboden steht." Kommen Sie mit S-C-S ins Rollen und laufen Sie es bis zur Ebene Stop-C-S.

Laufen Sie "Verbundensein" innerhalb des Auditingzimmers, dann ausserhalb mit "Du bringst diesen oder dieses dazu, sich mit Dir zu verbinden." Oder "Du schaust Dich hier um und sagst mir etwas, wofür Du verantwortlich sein könntest."

Laufen Sie ein Engram oder machen Sie "Damals und jetzt feste Gegenstände" und setzen Sie den PC mit Hinblick auf Faksimiles auf Ursache.

Wenn dann noch irgendwelche Zeit übrig ist, machen Sie es alles noch einmal.

KAPITEL 2

DEFINITIONEN, ZIELE

Drei Ziele sind für das Auditieren eines PC möglich. Das erste davon ist **Mest Clear**. Das zweite ist **Theta Clear**. Das dritte ist **Operieren-der Thetan**.

Mit *Mest Clear* ist ein **Buch Eins Clear** gemeint. Hier definierten wir Clear anhand von Faksimiles. Dies ist eine ziemlich einfache mechanische Definition. Sie lief darauf hinaus, dass unser PC, soweit es menschliche Wesen anbelangt, schliesslich an einem Punkt angekommen war, wo er vollständigen Farb-, Seh- und Geräuschrückruf hatte und keine Geisteskrankheiten oder Neurosen hatte, und sich zurückrufen konnte, was ihm in diesem Leben geschehen war. Dies ist nahezu ein Clear in der Babysprache. Hier wird überhaupt keinerlei Aufmerksamkeit der Identifizierung mit einem Körper geschenkt, und es hat nichts mit Fähigkeit zu tun. Heute, indem wir schöpferische Prozesse laufen (4 Jahre alt) (Anmerkung: Dieses Buch ist von 1957), können wir sichtbare Faksimiles anstellen und die grundlegenden Stellen von Operationen ausmerzen und was nicht noch alles. Tatsächlich ist das ein ziemlich leichtes Ziel. Irgendwie habe ich niemals ein wirklich straffes Verfahren dafür angegeben, das zu erreichen, obwohl der Kern der Prozesse sehr lange Zeit greifbar gewesen ist.

Wenn wir Schritt 6 des Clearverfahrens vollständig abschliessen, dann bekommen wir einen Mest-Clear.

Mit *Theta Clear* ist ein Clear gemeint, der durch das Clearverfahren erreicht worden ist, wie es in diesem Regimen dargestellt ist. Anmerkung: Regimen ist eine Schwerstarbeit leistende Kombination von Prozessen, die einen Fall, nachdem er in Gang gebracht worden ist, schnell und effektiv zum Clear herauf bringen.

Die Hauptschwierigkeit besteht amüsanter Weise in dem Versuch, Mest-Clear zu erreichen zu versuchen, ohne auf den Theta Clear, zu stossen. Ich persönlich glaube jetzt nicht, dass das gemacht werden kann,

ohne den PC tatsächlich jedes Mal in seinen Kopf hinein zurückzuschieben, wenn er herausschnappt. Das Ziel dieses Verfahrens ist also eigentlich Theta Clear. Das ist es also, was wir meinen, wenn wir Clear sagen. Wir meinen einen Theta Clear.

Mit *Operierender Thetan* meinen wir einen Theta Clear + Fähigkeit, gegen, oder mit Mest und anderen Lebensformen funktionell einzuwirken. Zum ersten Mal haben wir hier den Faktor *Fähigkeit*. Ein Operierender Thetan ist nicht ein absoluter Begriff. Theta Clear ist ein absoluterer Begriff als ein Operierender Thetan. Ein Operierender Thetan ist ein Theta Clear, der auch etwas tun kann (nicht ein mystischer Mystiker, der ein weites Stück in Richtung einer Umkehrung gegangen ist).

Anmerkung: Ein mystischer Mystiker, das ist ein Falltypus. Solch eine Person wird sich zu allem, was in ihrer Umgebung geschieht, absolut vernünftig Zeiten, wird aber nichts daran machen und in allen Dingen nur Gutes sehen, einschliesslich in der Ermordung von Säuglingen.

Und eine Umkehrung ist eine Umschaltung zu einer entgegengesetzten besessenen Betrachtung, z.B. von Zwang zu Hemmung. Es kann zu jeder beliebigen Betrachtung eine ganze Anzahl von Umkehrungen geben, wobei jede weiter hinwegführt von Selbstbestimmung.

Andere Definition für Umkehrung: Es ist ein Fluss, der rückwärts läuft.

Wir haben also zwei Ziele, die keinen Ehrgeiz enthalten, irgend etwas zustandezubringen, und ein Ziel, welches viel Ehrgeiz enthält. Hier ist nun ein weiteres Definitionsrätsel: Was ist am höchsten, der Theta Clear oder der Operierende Thetan? Nun, die Antwort darauf ist nicht, wie bisher gedacht. Da **Doingness (Tunheit)** nicht wirklich an der Spitze liegt, stellen wir fest, dass wir wahrscheinlich einen Operierenden Thetan machen werden, bevor wir Theta Clear erreichen, denn ein Theta Clear würde wahrscheinlich nicht sehr daran interessiert sein zu operieren. Wir sehen also, dass das tatsächliche Ziel, das wir zu erreichen suchen, ganz gleich, in welchem eingeschränkten Sinne, Operierender Thetan ist.

Operierender Thetan ist also ein äusserst variables Ziel. Ein Thetan, der sich in seinen Körper hinein - und aus seinem Körper herausbewegen kann, operiert tatsächlich etwas, aber er ist nicht wirklich ein Theta-Clear, da ein Theta-Clear im höchsten Sinne bedeutet, keine Abhängigkeit von Körpern mehr.

Die Ziele des Auditors lassen sich daher nicht eins, zwei, drei aufreihen: Mest Clear, Theta Clear, Operierender Thetan, sondern in Wirklichkeit kommen sie auf einer sehr abgestuften Gradientenskala übereinander. Der Auditor strebt daher danach, einen Zustand beim PC zu erreichen, in welchem der PC tätig sein kann. Niemals kommt der Auditor ganz plötzlich mit einem PC in einem verblüffenden strahlenden neuen Zustand an, den man als etwas Bestimmtes bezeichnen könnte. Dass PCs dieses plötzliche Ans-Licht-Brechen oft erwarten, enttäuscht den Auditor, wenn er in Wirklichkeit doch für den PC einen ungeheueren Gewinn erreicht hat. Mit anderen Worten: PCs haben ihre Gewinne auf einer glatten Gradientenskala und werden nicht plötzlich etwas.

Es gibt nur einen einzigen Punkt auf dem Weg nach oben, wo wirklich etwas geschieht, und das ist Exteriorisierung. Wenn der PC zum ersten Mal exteriorisiert, dann hat er das Gefühl, dass es ein Grund zur Freude sein muss, und hat die Vorstellung, dass er etwas geschafft hat. Nun, tatsächlich könnten Sie das gleiche Ergebnis erreichen, wenn Sie ihm mit einem Schlagstock über den Kopf hauen, er würde exteriorisieren. Der Punkt, worum es geht, ist nicht, den PC zu exteriorisieren, sondern seine Abhängigkeit zu seinem Körper vermindern. Ein PC, der exteriorisiert und nicht mit dem gleichen Prozess weiter durchgeführt wird, der ihn aus seinem Kopf hat herausspringen lassen, bis der Prozess flach ist, wird in einer Stunde oder einer Woche in seinen Kopf zurückgehen und beim nächsten Mal wird es schwerer sein, ihn herauszugraben.

Mit anderen Worten, dieser Punkt der Exteriorisierung geschieht und er bedeutet sehr wohl für den PC, dass er selbst ist. Aber für einen Auditor sollte er nicht sehr viel bedeuten, abgesehen davon, dass er bemerkt, dass

der Fall in diese Phase eingetreten ist. Denn in Wahrheit bleiben Thetans nicht sehr lange ausserhalb ihrer Körper, wenn sie nicht in guter Verfassung sind. Exteriorisierung bedeutet daher weniger als die Fähigkeit zu handeln, zu leben, zu sein und zu tun. Die Aufmerksamkeit des Auditors sollte auf der sich steigernden Fähigkeit des PCs liegen, das Leben zu handhaben, nicht auf der Entfernung, die der PC von einem Körper erreicht. Ist das Clear? Nun, wir sehen hieraus, dass es leicht ist, bei einem Clear-Zustand anzukommen, wenn das bedeutet, dass er stabil draussen ist und dass jeder Verbesserungszustand auf dem Weg zum Operierenden Thetan eine ehrliche erworbene Errungenschaft ist.

Ein Auditor sollte daher zu allen Zeiten in Richtung auf den Zustand des operierenden Thetans zugehen und sollte sich nicht mit den Sonderlichkeiten der Eintags-Exteriorisierung verstricken.

Das Clear-Verfahren des HGC (Hubbard Beratungszentrum) geht geradewegs auf Exteriorisieren zu und erreicht es. Aber es geht ausserdem geradewegs auf die Steigerung von Fähigkeit zu, das Leben zu handhaben.

Das letztere ist das beste Ziel des Auditors. Das Auditing-Ziel sollte in der gleichen Richtung liegen wie diese neue Definition für Operierenden Thetan.

Ein Operierender Thetan kann wissentlich und willentlich auf Ursache sein über Leben, Materie, Energie, Raum und Zeit, subjektiv und objektiv.

Diese Aktionsdefinition des Operierenden Thetans ist das wahre Ziel des Auditors, und wenn sie mit vollständigem Verstehen befolgt wird, dann wird er die besten Ergebnisse erreichen, die möglich sind.

In dieser Besprechung von Zielen und Definitionen sage ich Ihnen klar und eindeutig, dass die Ziele, Mest Clear und Theta Clear vom Standpunkt des Auditors es nicht wert sind, ihnen nachzufolgen. Sie können PCs darüber denken lassen, was sie wollen. Das einzige Ziel, dass die Zeit des Auditors wert ist, ganz gleich welcher Fallzustand des PCs vorliegt, ist Operierender Thetan. Um in Bezug auf einen beliebigen Gegenstand einen zu erreichen, ist es lediglich notwendig, den PC in einem gewissen Masse auf willentlichen und wissentlichen Ursachpunkt

in Bezug auf diesen Gegenstand oder dieses Thema zu setzen. Sämtliche Schritte des HGC-Clear-Verfahrens sind auf Operierenden Thetan ausgerichtet. Aber Sie brauchen diesem PC das nicht zu sagen. Sie können die Wörter Befreiter = Release, Mest Clear, Theta Clear oder irgendwelche anderen verwenden, wenn Sie mögen. Behalten Sie lediglich im Auge, dass es nur ein Ziel gibt, das sich lohnt, und das ist Operierender Thetan.

Mest Clear

Kann Faksimiles des gegenwärtigen Lebens sehen mit Geräuschrückruf, hat keine Geisteskrankheiten, sondern Neurosen. Liegt im höheren Teil der APA-Testkurve (in engl. OCA-Testkurve). IQ. 135.

Theta Clear

Kann wissentlich unabhängig von Körpern existieren.

Release = Befreiter

Testkurve liegt durchschnittlich nur ein Drittel der Testkurvenbreite höher als der erste Test, I.Q. oberhalb von 115.

Operierender Thetan

Kann wissentlich und willentlich auf Ursache sein über Leben, Materie, Energie, Raum und Zeit, subjektiv und objektiv.

KAPITEL 3

SCHRITT 1

TEILNAHME DES PC IN DER SITZUNG

Wir wissen seit langer Zeit, dass ARK wichtig ist. Aber wie wichtig es ist, wurde durch einige Tests festgestellt, die ich 1956 in London unternahm, wobei ich jedes Mal, wenn der PC irgendeine Unruhe, oder andere Zeichen von Havingnessverlust zeigte, statt Havingness in Ordnung zu bringen, sorgfältig jeden eingebildeten Bruch des ARK herausuchte und ihn zusammenflickte. Der Havingnessverlust verschwand. Mit anderen Worten: Verlust des ARK ist sogar noch wichtiger als Verlust der Havingness, da eine Reparatur des ARK Havingness wiederherstellt. Havingnessmangel ist nur eines der Symptome eines Kommunikationsmangels.

Aus langjähriger Praxis geht hervor, dass es zwei Wege gibt, wie ein Auditor irren kann. Der eine davon ist, bis zu einem Punkt Zweiwegkommunikation zu gestatten, wo die Havingness des PC geschädigt wird. Der andere ist, Kommunikation in einem solchen Masse abzuhacken, dass die Havingness geschädigt wird. Es gibt einen Punkt, über den hinaus Kommunikation schlecht ist und unterhalb dessen der Kommunikationsmangel schlecht ist. Hier haben wir den Spielbereich des Urteilsvermögens des Auditors. Ein Auditor kann sehen, wenn die Havingness des PC verhindert wird, weil der PC Nervosität zeigen oder auf der Tonskala nach unten gehen wird, wenn seine Havingness absinkt. Daran dass sein PC anaten werden wird oder anfangen wird, auf dem Prozess herumzukauen, kann ein Auditor sagen, ob der PC das Gefühl hat, dass seine Kommunikation abgehackt worden ist. Wenn eins von beiden geschieht, dann sollte der Auditor zu handeln beginnen - im ersten Falle, indem er den Outflow (das Hinausfließenlassen) des PC abblockt und an die Arbeit geht und im zweiten Fall, dass er den PC dazu bringt, sich jeden eingebildeten Kommunikationsabbruch von der Seele zu reden.

Teilnahme des PC in der Sitzung ist nicht etwas, worauf der PC am Beginn der Sitzung achtet und dann während des Restes des Intensives vergisst. Dieser Schritt wird während des ganzen Intensives fortgesetzt und bekommt soviel Aufmerksamkeit wie jeder beliebige Prozess, der zur jeweiligen Zeit gelaufen wird. Die Aufmerksamkeit des Auditors liegt daher immer auf zwei Dingen: erstens auf der fortgesetzten Teilnahme an der Sitzung und zweitens auf der Aktion des Prozesses.

Unter dieser Überschrift hätten wir auch die Wege und Mittel, wie man den PC überhaupt erst mal in die Sitzung bringt. Ein bewusstloser PC schien immer ein unüberwindliches Hindernis zu sein. Ein PC auf niedriger Tonstufe, antagonistisch, "man kann mir nicht helfen", war auch ein schwieriger Fall. Man begegnet diesen beiden Dingen, indem man eine Sitzung immer sorgfältig startet und standardgemässes CCH 0 durchverfolgt.

Mit einem Baby oder einer bewusstlosen Person ist es ebenso wichtig, eine Sitzung zu eröffnen wie bei jedem anderen PC. Es kommt nicht darauf an, ob der PC darauf antwortet oder nicht. Es ist lediglich die Annahme notwendig, dass der PC antworten würde, wenn er antworten könnte, und dass die mechanischen Aspekte Stimme und Gesten in der Antwort einfach fehlen. Jede Sitzung wird daher immer sorgfältig gestartet, wobei man dem Aufmerksamkeit schenkt, was geschieht, wo es geschieht, wer da ist, Hilfe, Zielen und Problemen. Ein offensichtlicher Anatenzustand oder die Unfähigkeit, den Körper zu kontrollieren, sind das gegenwärtige Problem der bewusstlosen Person oder des Kindes. Man kann dies tatsächlich mit einer klaren Frage auditieren und einfach annehmen, dass sie nach einem Weilchen beantwortet worden ist, dann die Bestätigung geben und eine weitere Frage stellen, ganz als ob der PC seiner Stimme vollständig Herr wäre. Es sind noch immer Auditoren von der Überzeugung sehr häufig eingenommen, dass bewusstlose Leute nicht zu denken imstande sind, oder nicht imstande sind, sich auf irgendeine Weise bewusst zu sein. Ein Thetan ist selten bewusstlos, ganz gleich, was der Körper tut oder nicht tut.

Das gegenwärtige Problem ist ein äusserst wichtiger Punkt für die Teilnahme des PC. Wenn ein PC zu stark von einem gegenwärtigen

Problem geplagt wird, dann kann Auditing seinen Zustand tatsächlich verschlechtern, wenn es gemacht wird, ohne sich an das gegenwärtige Problem zu richten. Ein ganzes Intensiv, ja sogar 75 Stunden können verschwendet werden, wenn der Auditor das gegenwärtige Problem nicht klärt.

Der PC weiss im allgemeinen nicht, dass er eines hat, das ihn plagt, denn die schlimmen gegenwärtigen Probleme gehen ziemlich schnell in den Apathiebereich ein und darunter ins Vergessen. Der Auditor sollte das gegenwärtige Problem daher mit einem E-Meter herausholen. Geschickte Verwendung eines E-Meters schliesst nicht ein, dass man für den PC bewertet, schliesst aber ganz bestimmt ein, dass man gegenwärtige Probleme hervorholt. Das E-Meter wird auch verwendet, wenn man Valenzen und manchmal wenn man psychophysische Schwierigkeiten finden will. (Hinweis für Auditor: Verwenden Sie eher das Wort psychophysisch als psychosomatisch, so dass Sie sich aus einem Gebiet heraushalten, das der Medizin gehört).

Das Laufen eines Gegenwärtigen Problems ist heute eine ausgezeichnete Sache. Das PT-Problem, Valenzen, psychophysische Beschwerden, sie alle lassen sich wunderbar mit der Anweisung laufen "Mocke etwas auf, was schlimmer ist als(Terminal)" oder "Erfinde etwas, das schlimmer ist als(Terminal)". Um dies zu laufen, ist es notwendig, ein Terminal zu isolieren, das am engsten mit dem Gegenwärtigen Problem oder der Valenz oder der psychophysischen Schwierigkeit verbunden ist. Man klärt dann die Anweisung (und Sie sollten das lieber immer tun mit jeder Anweisung) und dann geht's ran.

Bei der ganzen Idee von "schlimmer als" handelt es sich um das ganze Thema der sich verjüngenden Spirale. Menschen, die versuchen, sich zu verbessern, um vollkommener zu werden und den richtigen Gedanken zu denken, verlieren alle Kontrolle darüber, sich zu verschlechtern, unvollkommen zu sein und den falschen Gedanken zu denken. All diese "schlimmer als"-Dinge werden dann auf einer Automatic gelassen, und wir kommen zu etwas, das hinter dem Optimalzustand zurücksteht. Tatsächlich kommen wir hier zu der sich verjüngenden Spirale. Wir kommen auch zu dem Punkt, von dem aus es kein Zurück mehr gibt.

Wir kommen auch dahin, dass die Fähigkeit zu heilen oder gesund zu werden, sich verschlechtert. Und ausserdem führt es zum Greisenalter.

Nachdem wir "schlimmer als" mit dem gegenwärtigen Problem gelaufen haben, machen wir weiter mit anderen Teilen von CCH 0. Man wird feststellen, dass es ganz nützlich ist, Hilfe zu klären. Aber um einen PC zur Teilnahme zu bringen, der in dieser Hinsicht absolut ungeniessbar ist, ist es gewöhnlich nur eine teilweise Lösung, "Hilfe" zu laufen. Wenn diese einsamen Wölfe in Gang kommen, dann knurren sie wirklich, wenn es darum geht, auditiert zu werden. Hier ist CCH 1 von Nutzen. Es werden keine Fragen gestellt. Aber dies verstösst natürlich gegen den Zweck von CCH 1.

Teilnahme des PC an der Sitzung ist notwendig, um den PC im tatsächlichen Geschehen des Auditing etwas auf den Ursachepunkt zu setzen. Das entspricht der Definition. Man kann in allen Fällen durch Auditing einen Körper verändern oder ihn von einer Krankheit genesen lassen, ohne dem PC selbst viel zu helfen. Daher ist der PC, während er sich unter der Kontrolle des Auditors befindet, noch immer etwas auf Ursache, sieht man auf Kommunikationsbrücken und das Klären der Anweisungen usw., aber es wird ihm nicht das Gefühl irgendwelcher schlechter Wirkungen daraus gegeben, auf Wirkung zu sein, wenn ARK reichlich verwendet wird. Mit anderen Worten: der PC kann in einer Sitzung nicht ganz und gar auf Ursache sein, andernfalls würde er selbst auditieren, was nicht gut ist, aber er kann durch gutes ARK davon errettet werden, absolut Wirkung zu sein. Sie werden wahrscheinlich bemerkt haben, dass der PC, wenn das ARK herausfällt, tatsächlich mehr oder weniger absolut auf Wirkung gesetzt wird.

Die Dinge, die in CCH 0 zu tun sind, sollten am Anfang des Intensives gründlich gemacht werden und immer, wenn eine neue Sitzung beginnt, einen kurzen Blick erhalten und sollten im Auge behalten werden, wenn eine neue Anweisung verwendet wird. Aber CCH 0 ist nichts anderes als eine Sammlung mit mechanischen Hilfen, um die Teilnahme des PC an der Sitzung zu fördern und um den Auditor hinsichtlich des ARK beizustehen. Obwohl CCH 0 immer verwendet werden muss, ist es kein totaler Ersatz für ARK.

Die Gesamtsumme von CCH 0 ist: den Auditor finden, das Auditingzimmer finden, den PC finden, jedes existierende gegenwärtige Problem beseitigen, Ziele aufstellen, Hilfe klären, Übereinstimmung über die Sitzungsdauer bekommen und zu der ersten wirklichen Auditin-ganweisung hinkommen. CCH 0 wird nicht unbedingt in dieser Reihenfolge gelaufen, und es ist nicht unbedingt alles, was zu CCH 0 gehört, aber wenn irgendeiner dieser Teile ernsthaft verpfuscht wird, dann wird es mit der Sitzung irgendwo Schwierigkeiten geben.

Wenn die Teilnahme des PC an einer Sitzung aufhört, dann muss er mit allen Mitteln in die Sitzung zurückgebracht werden, und dann wird die Teilnahme wiederhergestellt. Es wird einem PC niemals erlaubt, eine Sitzung nach seiner eigenen Entscheidung zu beenden. Er versucht, sie zu beenden, wenn seine Teilnahme nicht mehr der Rede wert ist.

Die Trickfrage "**Was habe ich falsch gemacht?**" stellt das ARK wieder her.

Das Problem, einen PC zu handhaben, der nicht gut zusammenarbeiten will und der nicht teilzunehmen wünscht, ist ein äusserst spezielles Problem.

- 1) sind es die Engramme des PC, die nicht weitermachen wollen,
- 2) sind es die Engramme, die das Sprechen durchführen.

Man meistert diesen Fall gewöhnlich mit einer formalen Sitzungseröffnung kurz, aber entschieden und segelt dann los mit CCH 0, ganz als ob die Person bewusstlos wäre, was die Person natürlich ist.

Teilnahme seitens einer bewusstlosen Person erfordert, obschon im obigen erfasst, eine zusätzliche Verfeinerung der Technik. Man muss immer etwas finden, was der PC tun kann und dann diese Fähigkeit verbessern. Eine bewusstlose Person liegt gewöhnlich im Bett. Wenn nicht, dann muss die Anweisung verändert werden, so dass sie der Umgebung entspricht. Die beste Anweisung ist dabei in etwa "**Du lässt diesen Körper in diesem Bett liegen.**" ein Prozess auf etwas höherer Stufe für eine Person, die auf einem Stuhl fest sitzt: "**Du setzt diesen Körper auf diesen Stuhl**". In solchen Fällen wird der Prozess beträchtlich be-

schleunigt, wenn der Auditor die Hand des PC erfasst und jedes Mal ein leichtes drücken einsetzt, wenn er bestätigt.

Es gibt einen weiteren speziellen Fall, oder vielleicht ist er nicht so speziell. Es gibt viele Leute, die ein gegenwärtiges Problem mit einem Prozess nicht meistern können. Wenn der Auditor ein gegenwärtiges Problem herausucht und dann "etwas, was schlimmer ist als ein (zusammenhängender Terminal)" oder ein Problem von vergleichbarer oder nicht vergleichbarer Grössenordnung läuft, dann stellt er fest, dass der PC schwer arbeitet und nicht imstande ist, den Prozess zu handhaben. Es muss daher in solchen Fällen einiges Urteilsvermögen verwendet werden. Laufen Sie bei jemandem, der fallmässig in sehr schlechtem Zustand ist, nicht ein gegenwärtiges Problem.

Es gibt ungeheuer viel, was es über das Starten von Sitzungen zu wissen gibt. Der Fall in schlechtem Zustand und der Fall in sehr gutem Zustand erfordern gleichermassen spezielle Handhabung. Für den gerade erwähnten Fall, der ein gegenwärtiges Problem mit einem Prozess nicht handhaben kann, gibt es in jedem Fall Örtliches, auch Lokalisierung genannt (TR 10). Mit TR 10 wird man ein gegenwärtiges Problem oder alles beliebige andere laufen können, wenn auch langsam. So manch eine Person mit einem PTP kann daher an einer Sitzung nur im .Ausmass von TR 10 teilnehmen. **"Du bemerkst diesen Gegenstand"** (Wand, Fussboden, Stuhl usw.). Indem wir dabei mit einem Teil der Items, die gefunden werden, neben allen anderen auch die Körper des Auditors oder des PCs einführen, können wir schliesslich bis zu "Finde den Auditor, finde das Auditingzimmer, finde den PC." Und wir kommen dahin, ohne dass ein PTP in voller Blüte steht.

Wenn Sie "Du bemerkst diesen Gegenstand" laufen, dann gibt es einige Dinge, die eingehalten werden müssen. Am wichtigsten davon ist das folgende: Jeder Prozess, der ein Somatik anstellt, muss fortgesetzt werden, bis er keine Somatiken mehr anstellt. Dies gilt insbesondere für TR 10, 8-C und Trio.

Der Fall hängt genau auf der Stelle da fest, bis der Prozess flach ist, ob es nun ein Tag, ein Jahr oder 6 Jahre dauert. Eine weitere Sache, auf die Nachdruck gelegt werden muss, ist, dass die Körper des Auditors

und des PCs in die Anweisung eingeschlossen werden. Dass einige PCs, wenn sie exteriorisiert sind, wieder hereinschnappen, wenn sie den Körper sehen, ist kein Grund, um ihn bei TR 10 zu vermeiden. Eine weitere Sache ist, dass man den PC dazu bringt, seine Augen zu verwenden, um die Gegenstände anzuschauen, und wenn er seine Augen nicht auf Richtung zu ihnen hinwendet, dann ist es Aufgabe des Auditors, seine Hände zu verwenden, um den Kopf dahin zu lenken und sogar die Augenlider hochzuziehen. Niemals wird im Auditing Störrischkeit erlaubt. Wenn TR 10 an einem Problem gelaufen wird, dann pausiert der Auditor ab und zu und bespricht das Problem wieder mit dem PC, um es in Restimulation zu halten, bis TR 10 es auslaufen kann.

Der Fall auf hoher Stufe ist ein schlimmeres Problem, als Auditoren im allgemeinen glauben. Zunächst einmal kann ein Fall auf hoher Stufe eine Situation mit beträchtlicher Leichtigkeit aus der Bank heraus zum Verschwinden bringen - "blow" -, und wenn der Auditor darauf besteht, sie mit einem Prozess wie mit einem Schmiedehammer herauszuhämmern, dann verschwindet eher die Teilnahme des PC als ein Faksimile.

Hohe Teilnahme des Falles kann auch missverstanden werden, da es eine Menge von Fällen gibt, die glauben, dass sie hoch sind, und sind es gar nicht. Ich will Ihnen sagen, wie Sie einen wirklich hochstehenden Fall von einem unechten Fall, der "**ich kann alles**" sagt, unterscheiden. Ein Thetan in guter Verfassung kann Ursache sein. Wenn er auf etwas in der Bank schaut, dann wird es zur Wirkung. Ein unecht hoher Fall kann alles Beliebige denken, was er will, ohne dass irgendetwas eine Wirkung auf die Bank hat. Sie sollten diesen Punkt beachten, denn hier haben wir die volle Anwendung der Definition von OT. PC auf Ursache. Ein Fall der Bilder hat und alles und ungeduldig ist, damit weiterzukommen, aber die Bank mit Denken allein nicht bemerkenswert verändert, ist nicht ein hochstehender Fall, sondern ein weit offenstehender Fall aus den alten Tagen von Dianetics.

Zweiwegkommunikation als ein Prozess ist der Schlüssel zu all dem. Wenn Sie einen PC an ein E-Meter setzen und eine gegenwärtige Ladung ausfindig machen, dann können Sie den PC, wenn er seine Bank

einigermassen handhaben kann, dazu bringen, das Geschehnis sehr schnell mit Zweiwegkommunikation flachzumachen in höchstens 5 - 10 Minuten. Das ist der ganze Prozess, der verwendet wird. Es würde erfordern, dass Sie es tatsächlich einmal am E-Meter laufen, um vollständige Realität darüber zu bekommen.

Wir schauen hier auf die grundlegenden Unterschiede zwischen Fällen. Dieser Unterschied liegt in der Fähigkeit, wissentlich zu verursachen, Körper sind gleich. Sie reagieren alle genauso. Banken unterscheiden sich nur vage und nur hinsichtlich des Inhaltes und der Bedeutung. Engramme sind Engramme, und sie alle verhalten sich genauso. Es gibt nur einen Unterschied zwischen PCs. Wir nannten dies in Buch 1 "Grundpersönlichkeit". Jetzt wo ich in das Thema ein ganz schönes Stück weiter vorgedrungen bin, können wir erheblich einfacher daran herangehen. Der Unterschied ist Ausmass wissentlicher Verursachungsfähigkeit. Was meinen wir mit verursachen? Die alte Grunddefinition von Scientology hat hier immer noch ihre Wirksamkeit: Ursache, Entfernung, Wirkung. Adolf erschiessst wissentlich Friedhelm; Adolf ist auf Ursache, Friedhelm ist auf Wirkung. Maria gibt Oskar ein Geschenk; Maria ist auf Ursache, Oskar ist auf Wirkung. Willi sagt zu Otto "Du"; Willi ist auf Ursache, Otto ist auf Wirkung. Aber wenn wir "wissentliche Verursachung" und "willentlich verursachen" in diese Idee von Ursache-Entfernung-Wirkung einfügen, dann sehen wir, dass wir da etwas anderes hinzugefügt haben.

Die Person auf Ursache ist da, weil sie weiss, dass sie da ist, und weil sie willentlich da ist. Die Person auf Ursache ist nicht Ursache, weil sie es nicht wagt, auf Wirkung zu sein, sie muss imstande sein, auf Wirkung zu sein. Wenn sie Angst davor hat, auf Wirkung zu sein, dann ist sie nicht willentliche Ursache und ist nur deshalb auf Ursache, weil sie sehr grosse Angst davor hat, auf Wirkung zu sein. Erziehung kann einer Person zeigen, dass sie ohne Nachteil auf Wirkung sein kann. Dann kann sie auf Ursache sein, ohne da sein zu müssen, weil sie es nicht wagt, auf Wirkung zu sein. Die ganze Arbeitsweise des Auditing bringt dem PC dies bei. Der PC gleitet von Wirkung in Angst und Schrecken zu tolerierter Wirkung zu wissentlicher Ursache hinsichtlich jedes Geschehnisses, mit dem er in Kontakt kommt, wenn er richtig auditiert wird. Der PC,

der all seine Engramme loswerden muss, weil er sie loswerden muss, weil es alles so schrecklich und fürchterlich ist, gelangt mit gutem Auditing dahin, die Bilder zu tolerieren, da er gelernt hat, dass er sie tolerieren kann und dadurch kann er sich zu Ursache hin hinüberschwingen.

Wir haben also diesen grossen Unterschied bei den PCs. Das Ausmass wissentlicher Verursachungsfähigkeit ist das Ausmass, in dem die Person bereit ist, auf Ursache zu sein, und das Ausmass, auf dem sie bereit ist, zu wissen, dass sie auf Ursache ist, und die Fähigkeit, Dinge zu verursachen.

Sie werden dies auf einem E-Meter sehen, wenn Sie gegenwärtige Probleme handhaben. Willi hat ein PTP. Es ergibt einen Fall um eine Skalenbreite, wenn zum ersten Mal Kontakt damit aufgenommen wird. Der Auditor setzt sein Verstehen von Scientology ein, macht Zweiwegkommunikation darüber. Das Geschehnis entlädt sich und zeigt nach ein paar Minuten nicht mehr an.

Maria hat ein PTP. Er ergibt einen tiefen Fall auf dem E-Meter. Der Auditor versucht, 2WC darüber zu machen, und die Ladung bleibt die gleiche oder Maria fängt an, zerstreut zu werden. Sie bleibt nicht beim Thema. Der Auditor findet schliesslich heraus, dass 2WC nur dazu dient, ihre Havingness herunterzubringen. Die Ladung bleibt auf der Meterskala. Was ist der Unterschied zwischen Willi und Maria? Willi kann auf wissentlicher Ursache sein, Maria ist entweder besessenhaft Ursache oder stark auf Wirkung. Willi kann Faksimiles zum Verschwinden bringen, Maria kann es nicht. Bei Maria ist es eine sehr kluge Handlung des Auditors, mit TR 10 anzufangen.

Eine Version von TR 10 nennt man "Finden auf kurze Entfernung" (Short Spotting). "Du bemerkst diesen" (Gegenstand in der Nähe). Solange wie der PC diesen Gegenstand mit seinen Augen sehen kann oder die Hand des Auditors fühlen kann, funktioniert der Prozess. Es ist "Finden ganz in der Nähe". Wenn es mit Gegenständen in mittlerer Nähe und entfernten Gegenständen gelaufen wird, z.B. der Wand des Zimmers, ist es sehr wirksam dafür, um einen Fall in Gang zu bringen. Einigen Fällen wurde hierdurch ihre erste Realität über Auditing gegeben. Aber noch immer gilt hier die Regel über Somatiken. Wenn ein Somatik

mit einem Prozess angestellt wird, dann stellen Sie es mit diesem Prozess ab (s. Auditorenkodex, Absatz 13). Für "Finden auf kurze Entfernung" (Short Spotting) gilt das ganz und gar; da es fast immer Somatiken anstellt, wenn Sie damit anfangen, müssen Sie es flach machen, und das ist oft langwierig.

Behalten Sie in Bezug auf Teilnahme des PCs das Folgende im Auge: Ein Fall auf niedriger Stufe kann die Bank nicht handhaben. Daher müssen Sie hohes ARK aufrechterhalten und ihn mit Glace-Handschuhen durch die Sitzung hindurchbringen. Ein Fall auf sehr hoher Stufe braucht kein Dynamit, daher halten Sie seine Teilnahme aufrecht, indem Sie so schnell vorwärts gehen, wie Sie können. Ein durchschnittlicher Fall auf mittlerer Ebene braucht ARK, etwas Dynamit, etwas Glace-Handschuhe, etwas 2WC.

Und bei allem guten Auditing verbessern sich Fälle. Bloss weil Sie einen PC auf niedrigerer Stufe starten, ist damit nicht gesagt, dass er immer niedrig bleiben wird. Überprüfen Sie den Fall oft. Überprüfen Sie, ob seine Verursachungsfähigkeit steigt. Wenn sie nicht ansteigt, dann verbessert er sich nicht, und Sie sollten sich lieber daran machen, leichter oder massiver vorzugehen. Wahrscheinlich haben Sie, wenn ein Fall sich nicht verbessert, ein PTP nicht gehandhabt. Das ist die einzige Sache, die verhindern kann, dass ein Fall Gewinne hat. Überprüfen Sie also jede Sitzung, ob es eins gibt.

Es gibt wahrscheinlich Tausende von Wege, um die Teilnahme des PCs zu gewinnen. Es gibt wahrscheinlich Tausende von Wegen, eine Sitzung zu eröffnen. Es gibt wahrscheinlich eine unendliche Anzahl von raffinierten Dingen, die man tun kann. Diese umfangreiche Auswahl sollte jedoch die folgenden Punkte nicht verdecken:

- 1) Ein PC, der in der Sitzung nicht teilnimmt, ist nicht auf Ursache.
- 2) Ein Auditor, der nicht imstande ist, ARK aufrechtzuerhalten, der nicht imstande ist, einen Prozess eine kurze Zeit einzufrieren, selbst einen Tone-40-Prozess, und ARK wiederherzustellen, wird keine Ergebnisse erzielen.
- 3) Das Ziel allen Prozessings ist die Erreichung eines Zieles, des Zieles OT. Man prozessiert immer die Probleme und Schwierigkeiten

des PC. Man prozessiert nicht den Prozess. Prozesse helfen lediglich dabei, den PC zu prozessieren. Für sich allein werden sie überhaupt nichts tun. Prozesse sind eine Strassenkarte zum Ziel OT. Für sich allein sind sie nichts. Die Zielscheibe ist der Zustand, sind die Unfähigkeiten des PC. Wie man die Auslöschung dieser Schwierigkeiten erreicht, ist der Tatsache ihrer Auslöschung untergeordnet. Scientology ist ein Weg, ein Weg, der nach mehreren tausend Jahren ohne Errungenschaft durch die Menschheit errungen worden ist. Und der Weg ist wichtig und wertvoll und muss auf die richtige Weise begangen werden. Aber das Anliegen ist der PC, nicht der Weg.

- 4) Ein neuer Auditor kann mit seinen Werkzeugen danebengehen. Er ist sich unsicher darüber, was er angreift. Er sollte Realität über Engramme, Locks, Einrastung und Secondaries, die Zeitspur und die Grundknöpfe der Scientology haben, d.h. Dinge Kommunikation, Kontrolle und Havingness. Wenn er ein Verstehen all dieses besitzt und der Theorie von Scientology selbst, dann kann er durch einen Fall fast ganz allein mit Zweiwegkommunikation hindurchsteuern. 2WC wird aber nicht funktionieren, wenn man nicht alles, was im obigen beschrieben ist, versteht. 2WC ist also nicht Konversation. Der PC hat ein paar Millionen Jahre Konversation hinter sich, und es hat ihn nicht gesund gemacht. 2WC ist also eine hoch spezielle Sache, die mit vollem Verstehen des Thetans, der Bank und des Körpers durchgeführt wird. Gute 2WC bedeutet Teilnahme von Seiten des PC.
- 5) Scientology ist eine präzise Sache, etwa wie die Ingenieurwissenschaften. Ein PC ist eine präzise Sache, teils Tier, teils Bilder und teils Gott. Wir wollen die Fähigkeit, Dinge und den Gott zu handhaben, und je weniger gedankenlose Reaktionen beim PC da sind, umso besser wird es ihm gehen. Ein PC, der nicht regelmässig Erkenntnisse hat, wird daher jenseits seiner Fähigkeit zu tun, auditiert, und es ist notwendig, auf der Skala wieder nach unten zu fallen, um etwas zu finden, was er tun kann.

- 6) Die goldene Regel des Prozessing ist, etwas zu finden, was der PC tun kann, und dann seine Fähigkeit, es zu tun, zu verbessern. Schlagartig werden Sie Teilnahme haben. Die höchste Fähigkeit, die ein PC einmal hatte, war betrunken zu werden. Eine Lösung für seinen Fall würde dadurch begonnen, dass man ihn Methoden erfinden liess, betrunken zu werden.
- 7) Die Aufmerksamkeitsspanne von Kindern und Geisteskranken ist nicht unbedingt ein Faktor, da sie nur das Phänomen der Zerstreuung angesichts geistiger Blocks ist, Einrastung von Geschehnissen. Der Auditor kann dem Aufmerksamkeit schenken, wenn er möchte, kann es auch lassen. Mit kurzen regelmässigen Sitzungen bei Leuten mit begrenzter Aufmerksamkeitsspanne erreicht man mehr Gewinn pro Woche als mit einem beständigen Herumkauen, weil die Teilnahme aufrechterhalten wird.
- 8) Der Auditor bleibt in allen Sitzungen auf Ursache, ohne dem PC zu verbieten, auf Ursache zu sein (s. die Regeln in "Dianetics, die ursprüngliche These").

KAPITEL 4

SCHRITT 2 DEN PC AUF URSACHE SETZEN

Stellen Sie Gehorsam eines Teiles des Auditingzimmers gegenüber dem PC her. Er muss auf einer gewissen Stufe des Wissens hin beginnen. Er muss wissen, dass er selbst, wenn er Anweisung dazu bekommt, eine gewisse Befolgung seitens des Auditingzimmers erreichen kann. Dies schliesst seinen eigenen Körper mit ein.

Die Grundregel des Auditing ist, mit etwas zu beginnen, was der PC tun kann, und ihn dann dahin zu bringen, dass er es besser tut. Das ist der Grundunterschied zwischen einem Prozess auf hoher Stufe und einem auf niedriger Stufe. Dies ist auch der unterschied zwischen einem Prozess, der dem PC real ist, und einem Prozess, der dem PC unreal ist. Ein PC kann einen Prozess tun, ohne ihn überhaupt zu tun. In Wirklichkeit gehorchen der Körper und die Bank dem Auditor. Nun hatten wir hier in Dianetics einmal eines der interessanteren Phänomene, dass ein Auditor nämlich imstande war, einen PC körperlich gesund zu machen, ohne dass der PC es merkte. Für die Auditoren war dies eine Quelle grossen Kummers und grosser Verwirrung. Sie konnten nicht sehen, wie dies möglich sein konnte. Dieser Mann konnte offenbar vorher nicht gehen, und nach dem Auditing konnte er gehen, und dennoch schrieb er nichts über diese wiedergewonnene Fähigkeit Dianetics oder dem Auditor zu.

Der Auditor konnte die Bank des PC und seinen Körper überwachen, die Engramme herumschieben, sie as-isen und verschiedene Dinge damit tun, ohne dass der PC es merkte. All dies stand so weit oberhalb der Fähigkeit des PC, zu tun, dass es ihm vollständig unreal war.

Wir stossen auch auf das Phänomen, dass eine Person eine grosse Anzahl von "Finde-Prozessen" durchführt (spotting processes) und sich besser fühlt, aber nicht verstehen kann, was dies mit geistiger Gesundheit oder mit Geisteskrankheit zu tun hat. Zunächst einmal konnte die

Person selbst nicht finden. Der Auditor führte mehr oder weniger das finden für sie durch. Der PC brachte es also niemals auf irgendeine Weise mit seinen eigenen Fähigkeiten in Verbindung.

Folgenden Test sollte ein Auditor durchführen, um herauszufinden, was damit gemeint ist: "Schau Dich hier um und sage mir etwas, was Du tun könntest". Der PC wird viele merkwürdige und sonderbare Empfindungen bekommen, während er herumfischt und sich schliesslich entscheidet, dass er irgendeine kleinere Sache tun könnte. Dies ist nicht wirklich ein guter Prozess, aber es ist ein guter Testprozess für einen Auditor. Dieser PC, der gelaufen ist und gesprochen hat und gearbeitet hat und auf der Welt herumgegangen ist und sich anscheinend geistig ziemlich gesund und rational verhalten hat, konnte tatsächlich keines dieser Dinge tun. Er wurde ausschliesslich durch seine Maschine in Gang gehalten, durch die sozialen Verantwortungen, die ihm gezeigt wurden, durch seine Erziehung, durch die Grundübereinstimmung darüber, was in der Welt vor sich geht. Er lief in einem Traumzustand herum und hatte sehr stark das Gefühl, dass das Leben ein Traum sei. Nun beginnt ihn der Auditor auf der Grundlage zu Auditieren, dass diese Person fähig ist. Nun, die Person selbst ist der Thetan, und wenn auch die Bank fähig gewesen sein mag und eines Tages zusammengebrochen wäre, der Thetan selbst war es nicht, er folgte lediglich nach.

Oft sehen wir dieses Phänomen auf der 3. Dynamik. Man könnte sagen, dass eine Regierung die Gesamtsumme der Verantwortungslosigkeit eines Volkes ist. Die Leute im Volk übernehmen keine Verantwortung für den Lauf der Rechtsprechung oder für den Schutz des Staates vor fremden Angriffen, und sie schieben diese ganze Verantwortung auf eine Regierung ab, und sie selbst lehnen alle Verantwortung dafür ab. Nach einer Weile rechnet die Regierung nicht mehr im geringsten darauf, dass aus dem Volk irgendeine Verantwortungsbereitschaft kommen könnte. Sämtliche Initiative wird von der Regierung übernommen und schliesslich kommen wir zu einer Art Diktatur. Die Menschen zählen dann nicht mehr, sie sind Sklaven, sie sind absolut verantwortungslos.

Auf ähnliche Weise kann ein Thetan für alles, was im Zusammenhang mit seiner Alltagswelt vor sich geht, vollständig verantwortungslos sein, und wir sehen überall, allerseits Leute, die dies dramatisieren. Immer wenn ein Thetan sich weigert, Verantwortung zu übernehmen und an Handlung teilnimmt, dann ist er unglücklich. Das ist die Unwirklichkeit einer Situation. Sagen wir, Sie wären in einer Menschenmasse, die sich zur dritten Strasse hinunterwälzt, und Sie selbst wollten rauf in die Stadt zur 10. Strasse. Die Masse reißt Sie mit zur dritten Strasse, und nach einer Weile würden die Dinge ziemlich unwirklich werden. Das liegt daran, dass Sie in eine Richtung getragen werden, die Ihrer Grundabsicht entgegengesetzt war. Ihre eigene Absicht wird hier also überwältigt. Aus dieser überwältigten Absicht wird das, was wir als Unwirklichkeit kennen.

Es ist sehr leicht für einen Auditor, die Absicht des PC zu überwältigen. Der PC geht in Wirklichkeit zur 10. Strasse, und der Auditor versucht, ihn zur dritten Strasse hinzuschieben. Die bemerkenswerteste Erscheinung dieser Art haben wir in Form von Überleben und Sterben. Der Auditor handelt auf der Grundlage, dass der PC überleben will, und der PC handelt auf der Grundlage, dass er sterben will. Der Auditor stößt ihn also in eine entgegengesetzte Richtung. Es ist daher wirklich notwendig, in einer Auditingssitzung Ziele zu klären. Es muss irgendein Ziel geben, das der PC für erreichbar hält. Das einfache Ziel, imstande zu sein, die nächsten 2 oder 3 Stunden dazusitzen, ist ein Ziel. Sie wären überrascht, wenn Sie feststellen, dass dies bei manchen PCs ein ungeheuer hohes Ziel ist. Aber selbst die Ziele eines PCs können unwirklich für ihn sein. Das sind die sozialen Ziele. Privat ist der PC in Wirklichkeit der Ansicht, dass er am liebsten jeden Mann, jede Frau, jedes Kind auf der Erde loswerden würde und die Ziele, die er Ihnen nennt, bestehen darin, alle, zu retten.

Nun stehen wir tatsächlich der Frage gegenüber, was kann der PC wirklich tun. In einem Fall, wo Sie ungeheuer im Zweifel sind, könnten Sie natürlich den oben genannten Prozess laufen. "Schau Dich hier um und finde etwas, was Du tun konntest." Aber es gibt bestimmte Dinge, die ein Auditor als gegeben annehmen kann, womit man tiefer ansetzen kann als mit allen anderen. Der Körper sitzt auf dem Stuhl. Der PC kann

soweit heraufgebracht werden, dass er erkennt, dass er versuchen kann, dass der Körper auf dem Stuhl sitzt, und daraus erhalten wir den ersten wirklich lohnenden Prozess für einen PC, der bei Bewusstsein ist, und dieser Prozess ist "**Du setzt diesen Körper auf diesen Stuhl.** - Danke." Und in dem Falle von jemand, der in einem Bett liegt, selbst wenn er bewusstlos ist, haben wir den folgenden Grundprozess: "Du lässt diesen Körper weiter in diesem Bett liegen. - Danke."

Wenn wir diese beiden Prozesse anwenden, fordern wir jemanden wirklich nichts weiter zu tun auf, als Verantwortung dafür zu übernehmen, was von vornherein tatsächlich geschieht. Wir steigern mit anderen Worten sein Verantwortungsniveau und steigern damit sein Tätigkeitsniveau (Doingness Level). Ein PC, der nicht am Ende zu einer Erkenntnis durchkommt, dass er den Körper dazu bringen kann, auf dem Stuhl zu sitzen, ist es natürlich nicht wert, sich damit herumzuplagen, denn sein Tätigkeitsniveau ist sogar noch darunter. Dieser PC sollte in einem Bett liegen. Er muss sich selbst für vollständig hilflos ansehen und vollständig krank. Wenn wir also mehrere Stunden lang "Du setzt diesen Körper auf einen Stuhl. - Danke." liefern, ohne dass der PC irgendeine Erkenntnis hat, dass er dies tun kann, und ohne dass irgendwelche Somatiken angestellt werden oder ohne zu irgendeiner Wirkung zu kommen, dann würden wir annehmen, dass wir damit zu weit geschossen haben.

Anmerkung: "zu weit geschossen" = mit dem Fall auf einer zu hohen Stufe begonnen zu haben.

In Wirklichkeit sollte es nicht mehrere Stunden dauern, um das herauszufinden. Wir würden zu der ursprünglichen Position des Dianetik-Auditing zurückgehen. Wahrscheinlich hält sich dieser PC für tot oder für sehr krank oder er hält sich für absolut bewusstlos. Wir würden ihn deshalb wie eine bewusstlose Person auditieren. Wir würden ihn auf ein Sofa legen und würden laufen "Du lässt diesen Körper weiter in diesem Bett liegen. - Danke."

Ausserdem haben wir **CCH 1** auf einer weitaus höheren Stufe.

"Du gibst mir diese Hand." das ist in der Tat der alte Katzenprozess, wobei wir die Katze dazu brächten, nach dem Auditor zu greifen, plus ein Gehorsamsprozess. Der PC sollte nach einer Weile zu dem Be-

schluss kommen, dass er dies tun kann. Manchmal laufen wir CCH 1, dann CCH 2, CCH 3 und dann CCH 4 und entdecken, wenn wir zurückgehen, dass CCH 1 jetzt wieder nicht flach ist und dass der PC nicht imstande ist, diese Handlung durchzuführen, die er vorher durchführen konnte. Was hier geschehen ist, ist, dass wir den Bereich der Verantwortung des PC erweitert haben. Seine Bank war zuerst vollkommen gut imstande, diese Hand zu geben, aber nachdem wir jetzt weitere Verantwortung eingeladen haben und ihn dazu gebracht haben, mit CCH 3 und CCH 4 den Auditor zu finden, entdecken wir, dass der PC selbst es jetzt zu tun versucht und Schwierigkeiten damit hat, mit diesem Versuch, es zu tun. aber er kämpft sich schliesslich durch und am Ende geht es ihm weitaus besser. Wenn diese Ziele und Theorien hier, die diesen Prozessen zugrunde liegen, nicht verstanden werden, dann funktionieren sie in den Bereichen um die CCHs sehr oft überhaupt nicht. Obwohl die CCHs 14 ungeheuer erfolgreich sind, wenn sie von einem sehr ausgezeichneten Auditor auditiert werden, der seine Arbeit versteht, kann es daher sein, dass sie in den Händen von jemand, der einfach durch ein paar mechanische Bewegungen durchläuft, nicht erfolgreich sind.

Im Grunde versuchen wir, den PC dahin zu bringen, etwas zu tun und zu wissen, dass er selbst es tun kann. Somit verbessern wir seine Fähigkeit. Auf dieser Grundlage können wir weitergehen und viele Prozesse herstellen, die alle grundlegende Tun- oder Gehorsamsprozesse sind. Ein Prozess wie "Du lässt diesen Stuhl auf dem Fussboden stehen" können wir machen. Dieser Prozess scheint zunächst für den PC ein bisschen unglaublich, aber nach einer Weile begreift er, dass er es tun kann. Und dann wird es nicht flach, und er bekommt die Idee, dass es die Schwerkraft ist, die das tut und dass er es daher nicht tun kann, und er durchläuft verschiedene Erkenntnisse der einen oder anderen Art einfach darüber, einen Stuhl, der schon dasteht, dastehen zu lassen. Wenn wir diese spezielle Fallstufe nicht überkreuzen können und den PC nicht zu der Idee heraufbringen können, dass er eine gewisse Fähigkeit irgendeiner Art besitzt, dann können wir es genauso gut ganz unterlassen, überhaupt irgendetwas mit dem Fall anzustellen. Dieser Schritt 2 ist daher sehr wichtig und ist wirklich der grundlegende Einstieg ins Auditing.

KAPITEL 5

SCHRITT 3 KONTROLLE DES PCS ÜBER DEN KÖRPER DES PCS HERSTELLEN

Obwohl wir mit den CCHs weiter fortfahren könnten, und immer wieder rundum von CCE 1 bis CCH 4, zurück zu 1 und zu 1 und zu 4 und wieder und wieder und wieder und damit gewinnen könnten, gibt es einen schnelleren Weg an diese Sache heranzugehen, der uns seit einer sehr langen Zeit bekannt ist. Wirklich beginnt dieser Weg mit 8-C.

Es kommt nicht besonders darauf an, welche Art von 8-C gelaufen wird. Wir hatten nun 3 oder 4 Sorten von 8-C. Die erste liess ziemlich freien Lauf und war indirekt und verlangte nicht sehr viel Befolgung. Und möglicherweise hatte sie ihren eigenen Platz am Firmament, da diese Verwendung eine ganz, ganz grosse Anzahl von Fällen gelöst hat. Die erste Anweisung dafür ist: "Siehst Du diese wand", dann "sehe zu ihr hin", dann "Berühre sie", und das war alles, was zu diesem Prozess dazugehörte. Spätere 8-Cs, insbesondere Tone 40 8-Cs, waren äusserst präzise, sehr anleitend und enthielten eine grosse Menge Nachdruck auf Kontrolle. Es kommt nicht besonders darauf an, welches 8-C verwendet wird, solange wie der Auditor den Eindruck hat, dass es beisst. Wenn dasjenige 8-C, das er verwendet, nicht beisst, dann braucht er vielleicht eines, das mehr freien Lauf lässt, oder vielleicht braucht er eines mit strikterer Kontrolle.

Es gibt eine grosse Anzahl von Faktoren im Zusammenhang mit der Kontrolle über den Körper des PC durch einen PC. Die meisten PCs haben ein Gefühl, dass ihr Körper aus der Kontrolle herausschnappen und über den ganzen Fussboden hinwegstrampeln und purzeln würde, wenn man damit auf irgendeine Weise herumpfuschte. Dass er plötzlich stocksteif werden würde, dass er krank werden würde, und sie haben Sorgen und Ängste über ihre Körper und die Kontrolle über ihre Körper, die gelöst werden müssen, andernfalls kommen wir nicht sehr weit.

Kontrolle über Körper kann tatsächlich durch Strampeln und Purzeln der alten Zeit unterstützt werden.

Strampeln und Purzeln war ein Prozess, mit dem die überschüssige Bewegung des PCs heruntergebracht wurde.

(Anmerkung: Strampeln und Purzeln, engl. flip-flopping.)

Die schöpferischen Prozesse früherer Zeiten forderten vom PC keine grosse Erkenntnis darüber, was vor sich ging. Strampeln und Purzeln konnte daher auf einer sehr frühen Fallstufe verwendet werden, wir sagten dabei "Mocke einen Man auf und lasse ihn strampeln und purzeln", und dann liessen wir den PC darauf beharren, dass der Körper strampelte und purzelte, immer noch mehr und immer wieder, bis er selbst wusste, dass er den Körper zum Strampeln und Purzeln brachte. Wir machten dies mit einem Frauenkörper, und schliesslich brachten wir die Bewegung von dem Fall herunter, die den PC daran hinderte, den Körper zu kontrollieren. Dies ist tatsächlich eine Bewegungs-Ektomie. Es ist wirklich ein Fall, bei dem der Auditor die Bank und den Körper des PC kontrolliert. Wenn wir dies nicht taten, dann stellten wir fest, dass der PC beim Laufen von 8-C, bei der Durchführung von einigen anderen Prozessen ganz plötzlich sich verkrampfte und anfang auseinanderzufliegen. Dieses Auseinanderfliegen war einfach die Strampel- und Purzel-Manifestation von Körpern.

Es ist ungeheuer interessant, dass ein PC, der von seinem eigenen Körper exteriorisiert, welcher aus der Kontrolle heraus ist, strampelt und zappelt, sich verkrümmt, sich verkrampft und epilepsieartige Anfälle kriegt, dass dieser PC sich in einem Abstand von einem strampelnden und purzelnden Körper befindet. Eines Tages, als er in seinem eigenen Körper war, verursachte er, dass irgendein anderer Körper aus der Kontrolle herausging. Er erschoss jemanden oder schlug jemanden, und er liess diese Person strampeln und purzeln. Er selbst wird dabei restimuliert und hat das Gefühl, dass für seinen Körper in der Zukunft jederzeit die Gefahr besteht, dass er aus der Kontrolle herausgeht. Wenn Sie sich ein kleines Bild davon zeichnen, dann werden Sie sehen, dass ein Thetan, der von seinem eigenen Körper exteriorisiert ist, und ein Thetan in

seinem Körper, der einen anderen Körper misshandelt, für den Thetan der gleiche Standpunkt ist.

Mit anderen Worten: Wenn Sie jemandes anderen Körper zum Strampeln und Purzeln bringen, dann kann es sein, dass Ihr eigener Körper strampelt und purzelt. Für einen Thetan sieht das genauso aus.

Es ist daher eine gewisse Garantie oder Sicherheit der Körperkontrolle notwendig.

Es gibt eine ganz ausgezeichnete Gruppe von Prozessen, die zum Zeitpunkt, wo dies hier geschrieben wird, seit mehr als einem Jahr verwendet worden sind und die ausgezeichnete Ergebnisse produzierten. Diese Gruppe von Prozessen nennen wir die S-C-S-Prozesse von Start-Change-Stop, Starten-Verändern-Stoppen-Prozesse.

Nachdem wir 8-C gelaufen haben, und achten Sie darauf, wenn damit Somatiken angestellt werden, dann müssen Sie den Prozess vollständig flachmachen, selbst wenn es 50 Stunden dauert, bevor Sie zu einem weiteren Prozess weitergehen; nachdem wir nun 8-C gelaufen haben, beginnen wir mit diesen Kontroll-Prozessen, die unter S-C-S zusammengefasst sind,

Es hat verschiedene Prozess-Sorten gegeben, alle ausschliesslich in der Kontrollklammer, aber mit verschiedenen Strengegraden der Kontrolle. Die Anweisungen der **S-C-S-Prozesse** sind fast alle genauso, ausser dass einige strikter gemacht sind als andere.

Der erste dieser Prozesse ist der "Start"-Prozess. Das ist sehr einfach: wir lassen den PC sich in die Mitte des Zimmers stellen, während wir uns neben ihn stellen und ihn berühren und wir erklären ihm - und das erklären wir bei jeder Anweisung -, dass wir, wenn wir "Start" sagen, wollen, dass er seinen Körper in diese Richtung startet, und wir zeigen in eine Richtung. Dann nehmen wir unsere Hände von ihm herunter und sagen "Start". Wir sagen nicht "Stopp", "Halt" oder irgendetwas anderes, aber nachdem er sich vorwärts bewegt hat, dann sagen wir "Hast Du Deinen Körper gestartet?", und der PC sagt, er glaubt, dass er es gemacht hat oder er habe es gemacht, und dann - und erst dann - bestätigen wir. Wir machen dies viele male, bis der Prozess anscheinend keine Ladung

auf sich enthält oder flach ist. Wir gehen dann zum nächsten Prozess dieser Reihe, und das ist "Verändern".

Um "Verändern" zu laufen, markiert der Auditor 4 Punkte auf dem Fussboden. Diese Punkte können in der Vorstellung existieren, oder sie können tatsächlich mit Kreide auf dem Fussboden markiert sein. Einem dieser Punkte geben wir die Bezeichnung "A", einem "B", einem "C" und einem "D". wir erklären dem PC die Bedeutungen dieser Symbole, und wir geben ihm die folgende Auditinganweisung: "Wenn ich Dich jetzt auffordere, den Körper zu verändern, dann möchte ich, dass Du die Position des Körpers von A zu B veränderst. Verstehst Du das?" Der PC sagt dass er es versteht, und der Auditor tritt vom PC zurück und sagt "Verändere". Der PC verändert dann die Position des Körpers. Gleichermassen drillt der Auditor den PC unter der Verwendung der verschiedenen Punkte und Kombinationen der Punkte A, B, C und D auf "Verändern", bis dieser Prozess flach zu sein scheint.

Der Auditor geht dann weiter zu "Stoppen". Der Auditor nimmt den PC am Arm und erklärt - und er erklärt das jedes Mal -, dass er, wenn er "Stopp" sagt, will, dass der PC den Körper stoppt. Der volle Wortlaut dessen, was der Auditor sagt, ist "Ich will nun, dass Du den Körper in diese Richtung in Bewegung bringst, und wenn ich "Stopp" sage, dann möchte ich, dass Du den Körper stoppst. Verstehst Du das?". Wenn der PC sagt, dass er es versteht, dann lässt der Auditor ihn los, lässt ihn sich einen Abstand in das Zimmer hineinbewegen, niemals den gleichen Abstand zweimal, und sagt "Stopp". Wenn der PC gestoppt hat, sagt der Auditor "Hast Du den Körper gestoppt?" und der PC sagt "ja" oder "vielleicht", und der Auditor bestätigt dann. Der Auditor macht dies viele Male, bis der PC versteht, dass er selbst den Körper stoppen kann oder er eine Fähigkeit wiedergewonnen hat oder der Prozess flach zu sein scheint und keine Ladung enthält.

Diese 3 Schritte werden dann in dieser Reihenfolge wiederholt, und man wird entdecken, dass "Starten", nachdem "Stopp" flachgemacht worden ist, jetzt wieder nicht flach ist und noch einmal ganz von vorn flachgemacht werden kann, indem man es erneut läuft. Gleichermassen wird man feststellen, dass "Verändern" nicht flach ist, und wiederum

wird man sehen, dass "Stoppen" nicht flach ist. Man läuft daher "Starten", und man läuft "Verändern", und dann läuft man "Stoppen" in dieser Reihenfolge wieder und wieder und noch einmal, bis alle drei flach zu sein scheinen.

Eine Variation dieses Prozesses ist "Äusserstes Stoppen" genannt worden (Stopp Supreme). "Äusserstes Stoppen" legt schweren Nachdruck auf "Stoppen", und man wird feststellen, dass man, nachdem die drei Prozesse "Starten", "Verändern" und "Stoppen" flach sind, ziemlich leicht mit "Äusserstem Stoppen" anfangen und sich stark darauf konzentrieren kann. Mit anderen Worten, man läuft "Starten", "Verändern" und "Stoppen", "Starten", "Verändern" und "Stoppen", bis sie relativ flach sind. Man sollte dann nicht annehmen, dass das ganze von S-C-S flach ist, denn es steht einem noch immer "Äusserstes Stoppen" in all seinen Variationen zur Verfügung.

Die Idee, die "Äusserstem Stoppen" zugrund liegt, ist, dass Stoppen oder Bewegungslosigkeit wahrscheinlich die thetanischste Fähigkeit ist, die ein Thetan hat. Die Wiederherstellung eben dieser Fähigkeit ist daher lohnend und erzeugt beträchtliche Ergebnisse. Seien Sie aber nicht überrascht, wenn der PC, während dies getan, wird, auseinander fällt.

Die Anweisungen von "Äusserstem Stoppen" sind in groben Umrissen die folgenden. Jedes Mal wenn man einen von diesen S-C-S-Prozessen läuft, dann erklärt man natürlich am Anfang jeder Anweisung die ganze Sache vollständig. Man lässt keinerlei Erklärung vom letzten Mal, wo die Anweisung gegeben wurde, auf das nächste Mal übergehen. Man wird feststellen, dass der PC diese Erklärungen nicht behalten kann. Alles muss daher jedes Mal neu erklärt werden. Wir sagen daher zum PC beim "Äusserstem Stoppen": "Ich möchte Jetzt, dass Du diesen Körper durch das Zimmer bewegst, wenn ich es anzeige, und wenn ich "Stopp" sage, dann möchte ich, dass Du Deinen Körper absolut stillstehen machst." Dann gibt der Auditor seinem PC einen leichten Anschub und der PC bewegt den Körper durch das Zimmer und der Auditor sagt "Stopp", und der PC versucht, seinen Körper in diesem Augenblick absolut stillstehen zu machen.

Man wird feststellen, dass immer schnellere Reaktionen vom PC erreicht werden, und dass er tatsächlich den Körper in immer ungewöhnlicheren Positionen stoppen kann. Der Auditor sagt dann "Hast Du Deinen Körper absolut stillstehen gemacht?" Der PC beantwortet das, und dann bestätigt der Auditor. Es gibt sogar noch strengere Variationen hiervon, aber sie werden der Vorstellungskraft des Auditors überlassen.

Diese S-C-S-Prozesse erzeugten die grössten Veränderungen hinsichtlich Kontrolle, die mit irgendeinem Kontrollprozess erreicht wurden. Unerlässlich wurden sie von einer grossen Anzahl von Auditoren mit grossem Erfolg verwendet. Für CCH 1, 2, 3 und 4 gilt dies eigentlich nicht. CCH 1, 2, 3 und 4 hängen in sehr starkem Masse nicht nur davon ab, wie ausgezeichnet der Auditor ist, sondern auch, wie der Auditor selbst sich fühlt, während er sie läuft. Und wir können sehen, dass ein Auditor, der sich an den betreffenden Tagen nicht auf der Höhe fühlt, mit den CCH 1, 2, 3 und 4 keine gute Arbeit macht. Niemals stiess man auf diese Schwierigkeiten bei den S-C-S-Prozessen, und daher sind die S-C-S-Prozesse zu empfehlen.

Gelegentlich wird vom PC ein anscheinendes Absinken der Havingness erfahren, während er, diese Prozesse tut. Dies liegt an zwanghafter Exteriorisierung. Wenn ein PC nahe daran ist, aus seinem Kopf herauszusausen, dann wird er bei S-C-S aus seinem Kopf heraussausen. Wenn er bei S-C-S aus seinem Kopf heraussaust oder bei irgendeinem anderen Prozess, dann setzen Sie natürlich den Prozess fort. Sie wechseln nicht plötzlich und machen irgendeinen anderen Prozess. Es war einmal eine Zeit, wo wir uns frei fühlten, aufgrund der Heftigkeit der Veränderung zu wechseln, aber wir haben in langer Erfahrung gelernt, dass man niemals den Prozess einfach wechselt, weil jemand zwanghaft exteriorisiert. S-C-S führt wahrscheinlich leichter zu zwanghafter Exteriorisation als jeder andere einzelne Prozess, und während S-C-S gelaufen wird, sausen die PCs in grösser Geschwindigkeit in ihre Köpfe rein und aus ihren Köpfen heraus und schliesslich kommen sie normalerweise in einen Zustand, wo sie sich willentlich in den Kopf hineinbewegen oder aus dem Kopf herausbewegen können.

Der Grund, aus dem der PC sich am Körper festhält, ist

- 1. Angst vor Verlust der Kontrolle und**
- 2. Havingness**

Wenn die Havingness des PC gering ist, dann wird er sich wahrscheinlich eng in den Körper einschliessen, weil ihm dies mehr Havingness gibt. Und wenn der PC Angst hat, dass der Körper aus der Kontrolle herausgehen wird, dann wird er sich ebenfalls enger in den Körper hereinbewegen. Interiorisation ist daher nicht komplizierter als Angst vor Kontrollverlust und Absinken der Havingness.

Wenn er einen Verlust der Havingness erlebt, dann wird der PC Unruhe stiften oder raten werden oder wird dazu neigen, allgemein verstimmt zu sein. Tatsächlich kann jeder Verlust der Havingness in einer Auditingsitzung von einem ausgezeichneten Auditor dadurch repariert werden, dass er das ARK der Sitzung repariert. Man verwendet die Trickfrage: "Was habe ich falsch gemacht?" und allgemein 2 WC, um die Lage der Dinge wieder in Ordnung zu bringen. Der Havingnessverlust manifestiert sich zuerst als Verlust der Havingness über die Sitzung oder Verlust von Zielen und nicht tatsächlicher Verlust von Masse.

Beim Laufen von S-C-S jedoch wird der PC, der in seinen Kopf hinein und aus seinem Kopf heraussaust, verschiedene Veränderungen der Havingness erfahren, die ziemlich bestürzend sind. Die allerbeste Handhabung für diese Situation ist das ARK der Sitzung auf jede mögliche Weise wieder herzustellen. Es ist wirklich nicht erlaubt, mit

SC-S aufzuhören und mit Trio anzufangen.

Konzentration auf den Körper ist eine der Schwächen von S-C-S, und wir haben schon lange entdeckt, dass diejenigen PCs, die Schwierigkeiten mit dem Exteriorisieren hatten, sehr oft in demselben Augenblick, wo sie auf den Körper schauten, wieder interiorisierten. Nun, einen Körper dazuhalten und auf ihn zu schauen, sind offenbar zwei vollständig verschiedene Dinge. Wenn ein PC seine Aufmerksamkeit offensichtlich nicht auf den Körper richten kann, ohne dass schlimme Dinge

geschehen, sollten wir daher einen Prozess laufen, der verhindert, dass der PC einfach deshalb in Bestürzung gerät, weil er sich auf seinen Körper konzentriert, und S-C-S verhindert dies und tut es gut.

Seien Sie nicht überrascht, wenn der PC beim Laufen von S-C-S plötzlich in Stücke fällt, wenn er zu strampeln und zu purzeln beginnt, wenn man ihn vom Fussboden auflesen und auf das Sofa hinübertragen und in Furcht und Schrecken liegen lassen muss, aber seien Sie ganz überrascht über Sie selbst, Sie den Auditor, wenn Sie es nicht schaffen, den PC nicht sofort wieder auf seine Füße und wieder in die Sitzung zu bringen. Bloss weil ein PC zusammenbricht, ist für Sie keineswegs der Zeitpunkt gekommen, die Prozesse zu wechseln. Nun wenn dies geschähe, dass der PC vollständig aus der Sitzung herausginge, während Sie S-C-S laufen, und Sie ihn in keiner Weise dazu bringen könnten, noch irgendetwas mehr von S-C-S zu machen, um es flach zu bekommen, dann sollten Sie lieber das ganze Intensiv noch mal von vorn beginnen und direkt in den Anfang zurückgehen und vom Anfang an weiter durchmachen und ihn geradewegs durch bis zu S-C-S hinaufbringen. Sie würden dies natürlich schnell machen, aber nichts desto weniger hätten Sie keine andere Wahl. Es wäre nicht gut genug, einfach die Prozesse zu wechseln, weil der PC sich unfähig fand, diesen Körper-Kontroll-Prozess von S-C-S zu laufen.

Es ist festgestellt worden, dass S-C-S von einigen Auditoren sehr schlampig gelaufen werden kann, wenn sie nicht sehr viel Erfahrung damit haben. Der einzige Weg, um Fehler zu machen, liegt in der Richtung von Ungenauigkeit und schlechtem ARK. Es ist ganz, ganz einfach, mit hohem ARK sehr genau zu sein. ARK bedeutet nicht Nicht-Konfrontieren.

Einer der elementaren Prozesse, der nach S-C-S verwendet werden kann und der ein ganz ausgezeichneter Prozess ist und irgendwann einmal gemacht werden muss, ist die an zwei Gegenständen gelaufene Anweisungsreihe "Verhindere, dass es weggeht, halte es still, mache es fester."

Um diesen Prozess durchzuführen, nimmt man zwei Gegenstände, die nicht miteinander in Beziehung stehen, d.h. man nimmt nicht zwei

Aschenbecher oder zwei Flaschen. Man könnte einen Gegenstand nehmen, der aus Holz ist, und einen aus Glas, wobei die beiden Gegenstände verschiedene Zwecke haben. Aber gewöhnlich werden nicht Bedeutung tragende Gegenstände dafür ausgewählt, und der Auditor fordert den PC auf, die zwei Gegenstände zur rechten und zur linken des PC zu platzieren, und fordert den PC auf, einen von ihnen zu nehmen und zu verhindern, dass er weggeht, und ihn genau an die gleiche Stelle zurückzulegen oder zu stellen, dann den anderen Gegenstand zu nehmen und zu verhindern, dass er weggeht, ihn an genau die gleiche Stelle zurückzulegen, und dann wird dieser Drill zwischen diesen beiden Gegenständen so fortgeführt. PCs, denen das sehr schwer fällt, brauchen in Wirklichkeit mehr als zwei Gegenstände, ja sogar bis zu sechs oder sieben. In diesem Fall setzt der Auditor den PC an einen Tisch und verstreut mehrere Gegenstände darauf und greift sie wahllos heraus. Das Duplikationsmerkmal des Prozesses kann erschwert werden, während der Prozess fortgesetzt wird, aber bei einigen PCs wird man feststellen, dass es sehr anstrengend ist, gleich mit nur zwei Gegenständen anzufangen. Wenn der PC bei den beiden Gegenständen erfolgreich verhindern kann, dass sie weggehen, und sehr gut weiss, dass er verhindert hat, dass sie weggehen, wonach der Auditor ihn jedes Mal fragt "Hast Du verhindert, dass er wegging?", dann wird auf genau die gleiche Weise die Phase "Halte es still" gelaufen, und wenn dies bei den beiden Gegenständen flach zu sein scheint, dann kommen wir zu "Mache es fester". Alle Haupttrennlinien zwischen einem geisteskranken und einem geistig gesunden Zustand ist die Fähigkeit, Dinge festzumachen. Man wird feststellen, dass Leute, die es sehr schwer haben, in der Tat die ganze Welt in einem sehr dünnen, durchsichtigen Zustand wahrnehmen. Erst wenn diese Leute selbst Ursache darin sein können zu verhindern, dass Dinge weggehen, und Ursache dabei, Dinge stillhalten zu machen und Dinge fester zu machen, erst dann wird man sehen, dass sie eine gewisse Festigkeit in der Umgebung erreicht haben.

Es gäbe noch einen weiteren Prozess, welchen wir auf dieser Stufe hier laufen könnten, und das ist "Buch und Flasche" der alten Zeit. Das ist auch einer der einschneidenderen Exteriorisierungsprozesse. "Buch und Flasche" der alten Zeit wurde folgendermassen gelaufen: Der Audi-

tor legte ein Buch auf einen Tisch oder Stuhl und stellte eine Flasche auf den anderen Tisch oder Stuhl, und er wies die Person zuerst zu dem einen und dann zu dem anderen Gegenstand hin, immer mit einer sehr gut duplizierten Anweisung. Die erste Version von "Buch und Flasche" war wahrscheinlich die beste. Es sollte verstanden werden, dass "Buch und Flasche" eine absolute Notwendigkeit ist und an einem Scientology-Auditor irgendwann einmal gelaufen werden muss. Daher wird dieser Prozess hier an dieser Stelle erwähnt. Er ist jedoch nicht irgendetwas, was an jemandem gelaufen werden muss, der einfach versucht, den Clear-Zustand zu erreichen.

KAPITEL 6

SCHRITT 4 FINDE DEN AUDITOR

Machen Sie den PC sich des Auditors noch bewusster und setzen Sie ihn mit ARK etwas auf Ursache.

Es gibt wahrscheinlich tausend erfinderische Wege, wie es getan werden könnte, aber wenn man auf dem PC so lange herumgehackt hat, ist es Zeit, dass der PC etwas von seiner Selbstachtung hinsichtlich der Auditingssitzung zurückgewinnt. Man könnte dies beinahe mit jeder beliebigen Auditinganweisung tun, die den PC dazu bringt, auf den Auditor zu schauen. Wenn man eine Frage wie "Gibt es unter dem, was ich tue, irgendetwas, was Du tun könntest?" zu ihrem logischen Endergebnis vorantreibt, dann wird man sehen, dass der PC einiges von seiner Ursächlichkeit im Hinblick auf die Sitzung wiedergewinnt. Einfaches örtliches finden (locational spotting) ist hier jedoch wahrscheinlich der beste Prozess. Man lenkt die Aufmerksamkeit des PC mit "Du bemerkst diesen, (Gegenstand)" überall im Zimmer herum und schliesst zunächst nur gelegentlich den Körper des Auditors in das Finden ein. Dann konzentriert sich der Auditor unter Verwendung des gleichen Prozesses immer weniger auf das Zimmer und immer mehr auf den Auditor und den PC. Man wird feststellen, dass der PC mit seiner so gelenkten Aufmerksamkeit schliesslich den Auditor finden wird.

Man wird dann sehen, dass S-C-S die Aufmerksamkeit des PC sehr stark auf das Auditing seines eigenen Körpers hingelenkt hat, und man wird sehen, dass wir noch nicht begonnen haben, die Aufmerksamkeit des PC nach draussen in die Umgebung zu bringen.

Aber hier haben wir zwei sehr geeignete Prozesse: CCH 3 und CCH 4. Dies sind ungeheuer einfache Prozesse, aber sie erfordern beträchtliche Sorgfalt in der Verwendung. Jeder Auditor mit einem gültigen Zertifikat weiss, wie man diese zwei Prozesse läuft. CCH 3 ist Hand-

Raum-Mimikry und CCH 4 ist Buch-Mimikry. Diese Prozesse laden beide den PC einfach dazu ein, den Auditor vollständiger zu finden.

Der früheste Prozess in dieser Richtung war: "Schau mich an, wer bin ich?", und er ist keineswegs verboten worden. Das heisst also, wenn einem nichts anderes zur Hand steht, könnte einfach dieser Prozess herausgeholt und auf dieser Stufe verwendet werden. Hier bringen wir nun den PC dazu, den Auditor zu identifizieren oder zu sagen, wer der Auditor ist. Und Sie werden feststellen, dass viele PCs, bei dem Versuch festzustellen, wer der Auditor ist, durch eine beträchtliche Anzahl von Krämpfen durchgehen.

Es gibt keinen Schritt hierfür, der besonders empfohlen wird. In grossem Masse hängt es davon ab, in welchem Zustand sich der PC befindet, wenn er an dieser Stelle ankommt. Aber es ist notwendig, dass der PC im Hinblick auf die Sitzung auf dieser Stufe einigermaßen ursächlich wird, ob nun durch Finden durch CCH 3 und CCH 4 oder durch "Schau mich an, wer bin ich?" der alten Zeit. All diese Prozesse erreichen mehr oder weniger die gleiche Sache. CCH 3 und 4 erreichen im Anklang der Realitätsskala ganz mechanisch, dass der Auditor lokalisiert wird. Finden (Spotting) hat den zusätzlichen Vorteil, dass die Aufmerksamkeit eines PC ganz gründlich unter Kontrolle gebracht wird, und "Schau mich an wer bin ich?" lädt den PC dazu ein, seine Identifizierung und seine Denkfähigkeiten zu verwenden. Wenn ein Auditor absolut sichergehen wollte, dann würde er sie alle verwenden.

KAPITEL 7.

SCHRITT 5. PC GEGENÜBER MEST

Stellen Sie den PC als Ursache über Mest her, indem Sie die Ideen des PC als Ursache über Mest herstellen.

Es gibt mehrere Arten von "**Finde-Prozessen**".

Der grundlegendste davon ist der grundlegendste Prozess in Bezug auf Verknüpfung (association), und das ist Verbundensein. Dieser Prozess wird mit der folgenden Anweisung lenkend gelaufen: "Du bekommst die Vorstellung diesen(Gegenstand) dazu zu bringen, sich mit Dir zu verbinden. Hast Du das getan? Danke."

Der Grund, aus dem Verbundensein funktioniert, ist, dass es der Grundprozess für Verknüpfung ist. Die aberrierendste Sache bei jedem Fall ist die Verknüpfung mit Mest. Das bedeutet nicht, dass die Person das Mest nicht erschafft, es bedeutet nicht, dass sie keine Beziehung zu Mest hat, aber es bedeutet, dass Theta und Mest, wenn sie zu stark wechselseitig verbunden sind, die Bestandteile einer Falle sind. Theta ist mit Mest vermischt und Mest ist mit Theta vermischt. Es sind in Wirklichkeit zwei verschiedene Dinge, und es ist nicht wahr, dass alles Denken seinen Ursprung in Mest hat. Noch ist es wahr, dass alles Mest seinen Ursprung im Denken hat. Ein Thetan kann Mest erschaffen, indem er Mest einfach erschafft, nicht indem er sagt, dass es erschaffen werden soll, sondern indem er es einfach hinsetzt. Das ist die Is-ness, das So-sein von Mest. Wenn der Thetan nun seine Gedanken mit der tatsächlichen Masse verbindet, dann kommt er in Schwierigkeiten, und wir bekommen eine Verknüpfung (association) und wir bekommen zwanghaftes Denken und wir bekommen Identifizierung und das alte

A = A = A aus den Tagen der Dianetics.

Sie werden daher sofort sehen, dass Verbundensein in jeder beliebigen Form ein ganz ausgezeichneter Prozess ist. Achten Sie aber sorgfältig darauf, dass wir den PC die Vorstellung bekommen lassen, dass er

den Gegenstand dazu bringt, sich mit ihm zu verbinden. Niemals weisen wir den PC an, die andere Vorstellung zu bekommen, sich mit dem Gegenstand zu verbinden - das ist eine Nichtspiele-Bedingung, das ist das, was mit dem PC verkehrt ist.

Es gibt nun eine grosse Vielheit von Prozessen, die aus diesem grundlegenden Assoziations- oder Verknüpfungsprozess herkommen. Diese Prozesse sind Kontroll-Trio, Trio und Verantwortung. Aber all diese Dinge sind im wesentlichen Verbundenseins-Prozesse.

Die einzige Sache, die mit Verbundenseins-Prozessen jemals schief liegt, war der Unwirklichkeitsfaktor. Der Auditor sagte dem PC, er würde die Vorstellung bekommen, diese Wand dazu zu bringen, sich mit ihm zu verbinden, und in Wirklichkeit war der PC gar nicht imstande, irgendeine Art Vorstellung davon zu bekommen, irgendetwas dazu zu bringen, sich mit ihm zu verbinden.

Es ist daher obligatorisch für einen Auditor, einen PC auf einem bestimmten Realitätsniveau zu starten und diesem Verbundenseins Prozess sollte etwas 2 WC vorhergehen, z.B. **"Glaubst Du, dass es irgendwo irgendetwas gibt, was Du dazu bringen könntest, sich mit Dir zu verbinden?"**. Wenn dies abgeklärt ist, dann wird man sehen, dass nur diejenigen Dinge, die sehr nahe dran sind, dem PC real würden, wenn es darum geht, sie mit ihm zu verbinden. Dem Auditor ist daher bei den ersten Durchläufen des Prozesses keine grosse Entscheidungsfreiheit in diesen Dingen gegeben, er wird Dinge laufen müssen, die ziemlich nahe am PC dran sind, und dann zu Dingen weitergehen, die in mittlerer Entfernung sich befinden, und dann Dinge, die weiter vom PC entfernt sind.

Hier wird eine tüchtige Menge von gesundem Menschenverstand benötigt und eine grosse Menge 2 WC ist nötig, um eine Vorstellung davon zu bekommen, ob der PC es für real gehalten hat oder nicht.

Die frühesten Anweisungen für Verbundensein sollten daher wahrscheinlich die Nase des PCs und die Hand des Auditors sein, die Armlehne des Stuhles des PC und der Knopf auf dem Hemd des Auditors, der Knopf auf dem Hemd des PC und seine eigene linke Hand usw. Ausserdem fordert der Auditor ihn lediglich auf, die *Vorstellung* zu bekommen, das Ding dazu zu bringen, sich mit ihm zu verbinden. Der

Auditor fordert ihn nicht auf, das Ding dazu zu bringen, sich mit ihm zu verbinden, andernfalls wird er zu dem Ergebnis kommen, dass der PC über das ganze Zimmer weg gezerrt wird.

Kontroll-Trio, Trio und Verantwortung sind tatsächlich nur Verkomplizierungen, zusätzlich zu Verbundensein. Aber sie selbst haben ihre eigenen besonderen speziellen Vorzüge, und ein PC, der wirklich geradewegs Trio der alten Zeit laufen kann "Schau Dich hier um und finde etwas, was Du haben könntest", kann allein mit diesem Prozess, diesem Prozess allein für sich, ein grosses Stück weit kommen.

Kontroll-Trio ist eigentlich ein Prozess in drei Stufen mit einer schweren Kontrolle des Findens. Es wird folgendermassen gelaufen: "Bekomme die Vorstellung, dass Du diesen..... (Gegenstand) haben kannst", und wenn dies relativ flach ist: "Bekomme die Vorstellung, diesen.....(Gegenstand) dazu zu bringen, zu bleiben, wo er ist - oder fortzubestehen, wo er ist". und "Bekomme die Vorstellung, diesen (Gegenstand) zum Verschwinden zu bringen. Dies ist wirklich ein ganz ausgezeichneter Prozess, und er setzt tiefer an als Trio selbst. Anmerkung: Wobei wir mit "tiefer ansetzen" meinen: lässt sich bei einem tieferstehenden Fall laufen als Trio selbst.

Trio der alten Zeit ist jedoch ungeheuer gut und darf auch in keiner "Weise unterschätzt werden. Sie können ein ganzes dreiwöchiges Intensiv damit laufen, wenn der PC es tun kann. Die Anweisungen sind "Schau Dich hier um und finde etwas, was Du haben könntest", und wenn das einigermaßen flach ist: "Schau Dich hier um und finde etwas, dem Du erlauben würdest, zu bleiben", und dann "Schau Dich hier um und finde etwas, dem Du erlauben würdest, zu verschwinden". Diese werden in Verbindung mit einander gelaufen. Mit anderen Worten: alle drei werden in der gleichen Sitzung gelaufen. Manchmal wird ein PC 250 mal die dritte Anweisung laufen, bevor er irgendeine der beiden anderen Anweisungen mit irgendeiner Realität irgendeiner Art packen kann.

Verantwortung ist ein weiterer Prozess, genau wie Trio, und er hat in der Tat auch seine drei Anweisungen . "Du schaust Dich hier um und findest etwas, wofür Du verantwortlich sein könntest." "Du schaust Dich

hier um und findest etwas, wofür Du nicht verantwortlich zu sein brauchst." "Du schaust Dich hier um und findest etwas, bei dem Du jemand anderem erlauben würdest, dafür verantwortlich zu sein." Bei jedem dieser Prozesse hier liegt der Nachdruck auf "Du schaust", "Du verbindest", "Du bringst dazu". und das "Du" sollte in die alten Anweisungen eingefügt werden, um die Sache so ursächlich wie möglich zu machen.

Obwohl wir dies hier ziemlich kurz beschreiben, ist dies wahrscheinlich der wirksamste Abschnitt des Clearverfahrens. Der ganze Kniff ist, den PC dazu zu bringen, es wirklich zu tun. Es nutzt einem PC nichts, diese Prozesse ohne Realität zu laufen. Es nutzt einem PC nichts, diese Prozesse ohne ARK zwischen sich selbst und dem Auditor zu laufen. Aber es nützt eine Menge, diese Prozesse zu laufen.

Im Grunde ist **TR 10** "Du bemerkst diesen (Gegenstand)" ein grundlegender Prozess für Verbundensein. Man wird feststellen, dass der PC, wenn er nicht wirklich imstande ist, auf ein paar Dinge zu schauen, auch nicht imstande sein wird, eine Vorstellung über sie zu bekommen. Ausserdem wird man entdecken, dass es einen Prozess gibt, der "Finden auf kurze Entfernung (Short Spotting) genannt wird, wobei der Auditor den PC Dinge finden lässt, die sehr nahe bei ihm dran sind. Die einzige Sache, die mit "Finden auf kurze Entfernung" verkehrt ist, ist, dass der Auditor dem PC Dinge zum Finden geben muss, welche der PC tatsächlich mit seinen Augen sehen kann. Wenn der PC diese Dinge nicht mit seinen Augen sehen kann, dann hat das nicht viel Nutzen, ihn sie finden zu lassen, weil seine Havingness damit heruntergelaufen wird und eine Ungewissheit vergrössert wird.

Havingness einer objektiven Art, nämlich Trio, ist einer der grossartigsten Prozesse, die jemals erfunden worden sind. Verlieren Sie diese Tatsache nicht aus dem Auge. Der Prozess kann Dinge tun, die kein anderer Prozess tun kann. Es kann sein, dass bei Havingness einige Faktoren mitspielen, die nicht vollständig verstanden sind, und die mit Verbundensein nicht ausschliesslich zu tun haben. Es ist jedoch festgestellt worden, dass Verbundensein eines PC in einen Zustand bringen wird, wo er schliesslich Havingness laufen kann.

Verbundensein setzt daher tiefer an als Havingness im allgemeinen und überschreitet sie möglicherweise sogar.

Dieser Prozess des Verbundenseins kann auch draussen gelaufen werden. Er kann in Bezug auf Leute gelaufen werden. Er kann in Bezug auf eine bestimmte Art Gegenstand gelaufen werden. Er kann verwendet werden, um einen Piloten mit seinem Flugzeug und einen Autofahrer mit seinem Auto vertraut zu machen. Er kann verwendet werden, um das ARK zwischen dem PC und der Welt um ihn herum zu erhöhen, indem man ihn diesen Prozess in einem Bereich laufen lässt, in dem sich viele Menschen befinden, und auf einer geschäftigen Strasse und die Körper darin in den Anweisungen verwendet. Hier haben wir einen der interessanteren Prozesse, die man im Hinblick auf Erkenntnisse laufen kann, denn er schafft soviel grundlegende Verknüpfung aus der Welt. Wenn Ihr PC keine Erkenntnis hat, während er Verbundensein läuft, dann können Sie der Tatsache ganz sicher sein, dass Sie ihm irgendwo auf dem Wege keine Realität gegeben haben. Und Sie sollten es elegant abflachen und das Intensiv noch einmal ganz von vorn beginnen.

KAPITEL 8

SCHRITT 6 SCHÖPFERISCHES PROZESSING

Sie Lesen und verstehen "Scientology 8-8008" und das Büchlein "Elektropsychometrisches Auditing" (Anmerkung: ein früheres Handbuch über das E-Meter) und verwenden Sie während des ganzen Auditing ein E-Meter.

Der erste Schritt hierbei ist bei einigen Fällen die Eroberung **schwarzen Feldes und unsichtbaren Feldes**. Dies wird durch eine Reparatur der Havingness für schwarze Massen und für unsichtbare Massen durchgeführt, was gelaufen wird, selbst wenn der PC bewusstlos wird. Das bedeutet, dass Sie ihn weiter auditieren, selbst wenn er bewusstlos wird, und dass Sie die gleiche Anweisung verwenden und seiner Bewusstlosigkeit keinerlei Aufmerksamkeit schenken. Sie machen genauso weiter, als ob er hell wach wäre. Wenn das Feld abgeklärt ist, beginnen Sie auf einer Gradientenskala von Mock-ups und machen den PC fähig, Dinge aufzumocken. Dann laufen Sie "Verhindere, dass es weggeht", bis dies mit Mock-ups flach ist, dann laufen Sie "Halte es still" mit Mock-ups, dann laufen Sie "Mache es fester" mit Mock-ups. All dies, bis der PC wirklich ausgezeichnete feste Mock-ups hat. Typische Anweisung: "Mocke einen auf und verhindere, dass er bzw. sie, es weggeht. Danke."

Regel: Die Faksimiles eines PC werden nicht gespeichert, sie werden in dem Augenblick vom PC erschaffen und vernichtet. Abhilfe für Mock-ups und ihr Fortbestehen ist daher ein direkter Weg zum Clear und führt dazu, dass kein besessenhaftes Mock-up-Schaffen mehr da ist.

Und eben das nennen wir eine Bank, besessenhaftes Mock-up-Schaffen. Ein wertvoller **Nebenprozess** hierfür ist "Beschliesse, ein Mock-up zu machen. Beschliesse, dass das das Spiel ruinieren wird. Beschliesse, es nicht zu tun." Ausserdem das folgende: "Beschliesse, ein Mock-up zu machen, das jeder sehen kann. Beschliesse, dass das das Spiel ruinieren würde. Beschliesse, es nicht zu tun."

Mit einer absoluten Abhilfe für Mock-ups würde man einen Buch 1-Clear schaffen.

KAPITEL 9**SCHRITT 7****VERWENDUNG BLEIBT DER WAHL ÜBERLASSEN**

Stellen Sie die Kontrolle des PC über seine **"Bank"** her.

Anweisung: "Mocke ein Faksimile auf und (verhindere, dass es weggeht - und wenn das flach ist: halte es still - und wenn das flach ist: mache es etwas fester)." Laufen Sie dies abwechselnd mit "Mocke diese Wand auf (verhindere, dass sie weggeht - halte sie still - mache sie etwas fester)." Laufen Sie das "Verhindere, dass es weggeht" mit einer Anweisung an einem Faksimile und dann eine Anweisung an der Wand, bis es flach ist. Wechseln Sie dann zu "Halte es still" auf die gleiche Weise und dann zu "Mache es fester" auf die gleiche Weise.

KAPITEL 10

**SCHRITT 8
MACH ETWAS ZEIT**

S. "Dianetics 55", Seite 137 bis 139, der englischen Ausgabe, "**ARC
Prozessing**".

KAPITEL 11

IN KÜRZE EIN INTENSIV ZUR PRAKTISCHEN VERWENDUNG

Ziel: Operierender Thetan.

Definition: Ein operierender Thetan ist einer, der wesentlich Ursache über Leben, Materie, Energie, Raum und Zeit sein kann.

In Kürze CCH 0 "Finde den Auditor, finde den PC, finde das Auditingzimmer, Hilfe klären und Ziele.

Hauptsächlich aber handhaben Sie das gegenwärtige Problem, Wenn eins da ist. Wenn keins da ist, machen Sie kurz und schnell CCH 0 und machen sich an die Sitzung.

Es wird festgestellt werden, dass nach drei oder vier Anweisungen ein Somatik angestellt werden kann, wenn man die Aufmerksamkeit des PC auf das Auditingzimmer oder die Umgebung lenkt. Nach einer Anweisung von "Hast Du ein Auditingzimmer" wird dies zu einem Prozess, den man Örtliches nennt. Wenn Örtliches ein Somatik anstellt, dann muss es gelaufen werden, bis das Somatik flach ist. Der Auditor hat daher kein Recht, Örtliches zu versuchen oder den PC zu verstricken, wenn er nicht beabsichtigt, wirklich etwas daran zu machen.

Das gegenwärtige Problem (PTP)

Der PC wird an ein E-Meter gesetzt, bevor "gegenwärtiges Problem", besprochen wird. Wenn das E-Meter eingestellt worden ist, und zwar machen Sie das durch Anzeige über eine Drittel-Skalenbreite, wenn der PC die Dosen drückt; wenn das E-Meter also dementsprechend eingestellt worden ist, dann fragt der Auditor den PC, ob er ein PTP hat. Nach einer kleinen Besprechung davon kann es sein, dass die Nadel eine Aufwallung hat.

(Anmerkung: Eine Aufwallung, engl. Surge = plötzliche lange Nadelreaktion zur Rechten)

Ist das der Fall, dann findet der Auditor den Terminal, der am engsten mit dem PTP zusammenhängt, und läuft, während der PC weiterhin die Dosen hält, "Erfinde etwas, was schlimmer ist als (angezeigter Terminal)", bis das Problem auf der Skala flach wird. Der Auditor kann nach einem weiteren gegenwärtigen Problem fragen und es laufen oder sogar 3 oder 4, macht aber immer die Aufwallung der Nadel flach. Wenn der PC 50 % unterhalb der Mittellinie der APA-Testkurve liegt, dann ist es nicht sicher, "Erfinden" zu laufen. Sie sollen dann nicht den Erfinde-Prozess auskundschaften, sondern stattdessen von vornherein die Testkurve erst einmal kennen und deshalb einfach 2 WC mit dem Problem machen und Örtliches laufen, bis das Problem auf der Nadel flach wird. Der Auditor beginnt nicht mit "Erfinden" und ändert dann seine Ansicht und läuft "Örtliches". Entweder - oder. Der Auditor beginnt mit "Erfinden" oder er beginnt mit "Örtlichem". Und wenn er mit einem von beiden begonnen hat, dann wechselt er nicht. Wenn "Örtliches" ein Somatik anstellt, muss es gelaufen werden, bis "Örtliches" keine Somatiken mehr anstellt. Wenn das PTP flach ist, dann stellt der Auditor das E-Meter beiseite.

Schritte für S-C-S

Starten - Verändern - Stoppen.

S-C-S beginnt mit einer beliebigen Art von 8-C. Wenn 8-C ein Somatik anstellt, dann läuft der Auditor es, bis es keine Somatiken mehr anstellt. 8-C wird formal oder mit Tone 40 gelaufen. Dann wird "Starten" gelaufen so wie 1956. Dann wird "Verändern" gelaufen so wie 1956. Dann wird "Stoppen" gelaufen so wie 1956.

Wenn jeder einzelne der Prozesse flachgemacht worden ist, dann bedeutet das nicht, dass S-C-S flach ist. Es bedeutet lediglich, dass "Starten" wahrscheinlich wieder nicht flach ist. Deshalb läuft man noch einmal "Starten" nach "Stoppen", läuft "Verändern" nach "Starten", "Stoppen" nach "Verändern", bis keines von den dreien die anderen wieder nicht flach macht.

Es kann weiteres 8-C gelaufen werden. Es liegt kein Fehler darin, freizügig 8-C zu laufen, welches schliesslich ein komplizierteres Örtliches von der Art des Findens auf kurze Entfernung ist.

Schritte des Findens

"Finden" selbst ist ein umfassender Prozess, "Örtliches" ist nur einer von vielen Finde-Prozessen. Punkte finden in der Vergangenheit, den Raum, in der Gegenwart, Finden auf kurze Entfernung (d.h. Örtliches, was mit Gegenständen gemacht wird, die nahe dran sind), alle diese Dinge sind wirksam.

Die Funktionsfähigkeit von "Finden" hängt von der Abneigung ab, die ein Thetan dagegen empfindet, lokalisiert zu werden. Es läuft natürlich am besten, wenn der Thetan auf Ursache ist, während er das "Finden" durchführt.

"Verbundensein" ist der Grundprozess über Association (Verknüpfung) von Theta mit Mest. Alle Formen und Sorten von Verknüpfung einschliesslich Gefangenschaft in Fällen neigen dazu, Identifizierungen zu werden, wie wir sie in Dianetics kennen. "Verbundensein" setzt den Thetan auf Ursache, dabei das Mest oder die Leute, wenn es draussen gelaufen wird, dazu zu bringen, sich mit ihm zu verbinden. Die Anweisung ist: "Bekomme die Vorstellung(angezeigten Gegenstand) dazu zu bringen, sich mit Dir zu verbinden." Der Auditor zeigt darauf. Je schlechter der Zustand, in dem eine Person ist, umso weniger Realität hat sie über Gegenstände, die weit entfernt sind.

Havingness ist eine komplizierte Form des Verbundenseins, ausserdem eine, die ziemlich freien Lauf lässt. Trio steht somit oberhalb von Verbundensein und kann verwendet werden, wenn Verbundensein flach ist.

ENDE