

Werkzeuge des Auditors: C) Das Auditieren von Postulaten

EINFÜHRUNG

Beim subjektiven Auditieren, wo es um das Zurückrufen von Geschehnissen auf der Zeitspur geht, ist es das vordringlichste Ziel des Auditors, die 2.Postulate des PCs gezielt aufzuspüren und zu entfernen, sodass dieser seine 1.Postulate entweder ausführen oder aber streichen kann. Dies ergibt sich zwangsläufig aus der philosophischen Erörterung in Teil Zwei des ersten Bandes. Das Leben des Menschen, besser gesagt: die Spiele eines Thetans, werden von Postulaten bestimmt. Dabei handelt es sich aber, wie wir sahen, nicht allein um seine eigenen. Auch fremderschaffene Entitäten und die Genetische Entität ergießen ihre Bilder, Massen und Postulate über den ahnungslosen Thetan. Dieser geht infolgedessen "außer Valenz". Die fremden Valenzen drücken seine eigene Valenz bzw. Identität in den Hintergrund.

Postulate-Auditieren ist eine Mischung bzw. Verdichtung verschiedener Techniken, die Hubbard im Lauf der Jahre entwickelt hat. (Der Experte wird dies auf den ersten Blick bemerken.) Sie werden eine nach der anderen vorgestellt werden.

Es ist eine für Anfänger sehr sichere Methode, bei der man praktisch nichts falsch machen kann, wenn man seine Freunde oder Familienmitglieder auditiert. Der Fortgeschrittene wird mit ihr einen glatteren Zugang zu schwierigen Fällen finden. Sie ist ohne E-Meter durchführbar und wird hier mit dieser Absicht vorgestellt. Wer mit einem E-Meter umgehen kann, sollte dies auf jeden Fall tun, da es die Präzision der Arbeit und das Sitzungstempo erhöht. Die Vorgehensweise ist in jedem Fall dieselbe. Bemerkungen, die sich an die Benutzer von E-Metern richten, können von anderen Lesern ignoriert werden. (Dabei kommen die Fachwörter "F/N" und "TA" vor. Sie werden im Kapitel über das E-Meter erklärt.)

ETWAS ZUM AUDITIEREN FINDEN

Das erste, was der Auditor tut, ist, herauszufinden, was den PC bekümmert. Das was der PC dann sagt, ist ein Item. (Zu übersetzen etwa mit "ein Themenpunkt"). Damit ein Item auditierbar ist, muss der PC daran interessiert sein, und es muss am E-Meter anzeigen. Diese beiden Bedingungen müssen erfüllt sein, wenn die Sitzung erfolgreich sein soll. Man auditiert weder Items, an denen der PC kein Interesse hat, noch solche, die keine Anzeige am E-Meter ergeben.

Ein Item ist niemals lediglich eine Beobachtung der Umgebung. "Es regnet" ist kein Item, jedenfalls nicht in dieser Form, selbst wenn es anzeigen sollte.

Um ein Item zu sein, muss die Bemerkung des PCs eine emotionelle Beteiligung daran enthalten. Es hat die Form einer Einstellung, einer Emotion, einer Empfindung oder eines Schmerzes. (AESP: attitude, emotion, sensation, pain.) Was wäre beispielsweise am Regen nicht in Ordnung? "Zuviel Regen ist ungesund." Das ist ein Item. Es hat die Form einer Einstellung, also eines Gedankens oder Postulates über das Leben. Oder: "Wenn's regnet, werde ich traurig." Das ist ein Item, denn es enthält eine Emotion. Oder: "Wenn es regnet, fühle ich mich im Kopf immer so benebelt." -Eine Empfindung. Oder: "Meine Knochen tun mir weh, wenn es regnet." - Ein Schmerz.

Ein Item braucht allerdings nicht unbedingt so eng gefasst zu sein, wie eben beschrieben. Schließlich gibt es auch sehr allgemeine Situationen, die man als belastend empfindet. Sie in AESPs zu zerlegen, würde der Lage nicht gerecht. Beispiele dafür wären: "Der Tod meiner Großmutter", "der Verlust meiner Arbeitsstelle", "meine Bronchitis". Wenn jemand wegen eines Unglücks voller Schmerz und Trauer ist, sollte man ihn sich erst einmal diesbezüglich aussprechen lassen. Währendem er erzählt, wird man erleben, wie sich die Gesamtsituation wie von selbst in einzelne AESPs zerlegt. Diese sollte man notieren und später behandeln.

Ein gültiges Item wird den PC immer im Sinne einer Missstimmung berühren, das heißt, es wird auf der Tonskala bei 2.0 oder darunter liegen. So ein Item wird auch immer eine gute Anzeige ergeben. Alle Aussagen, die unterhalb von 2.0 gemacht werden, geben einen Hinweis darauf, dass ein 2.Postulat in Restimulation ist. Faustregel: 1. Postulat: Hinstreben, Starten eines Spiels, oberhalb von 2.0 auf der Tonskala. 2. Postulat: Zurückziehen, Stopp, Aufgeben, unterhalb von 2.0.

DIE TECHNIK DES LOCK-SCANNING

Lock-Scanning ist die leichteste Art, in einen Fall einzusteigen. Auf Deutsch bedeutet dieser Ausdruck etwa: "Locks abtasten oder überfliegen". Wendet man diese Technik mit Geschick an, so wird der PC an Secondaries, Engramme und schließlich Postulate herankommen. Daher kann man mit Lock-Scanning nicht lediglich eine Abkoppelung (key-out), sondern sogar eine Löschung erreichen. Da man dabei immer direkt im Zentrum der Aufmerksamkeit des PCs arbeitet, ist dieser natürlich die ganze Zeit mit höchster Anteilnahme dabei und demzufolge sehr "in Sitzung".

Es folgt eine Skizzierung dieser Methode: Sagen wir, der PC hätte Angst vor Pferden. Das wäre, im Sinne des obigen Abschnitts, ein gutes Beispiel für eine recht allgemein formulierte belastende Situation. Es handelt sich um kein sehr präzise formuliertes AESP-Item. Aber dessen ungeachtet ist es ein gültiges Item, denn es liegt unterhalb von 2.0 auf der Tonskala und der PC möchte es gerne auflösen. Also fragt ihn der Auditor als erstes nach dem frühesten Geschehnis, an das er sich ohne Schwierigkeiten erinnern kann, als er Angst vor Pferden hatte. Er lässt sich die Antwort geben und fordert dann den PC auf, sich alle späteren Geschehnisse zurückzurufen (von damals bis hin zur Gegenwart), als er Angst vor Pferden hatte. Sobald der PC wieder in der Gegenwart angekommen ist, fragt der Auditor ihn nach dem frühesten Geschehnis, das er jetzt verfügbar hat, lässt sich die Antwort geben und ihn wiederum alle Locks bis zur Gegenwart durchlaufen. Und wieder und wieder und wieder; immer dieselbe Prozedur.

Bei jedem Lauf wird der PC einige der vorher erwähnten Locks wegfällen lassen, dafür aber neue Locks oder neue Details bereits erwähnter Locks ansprechen. Enturbuliertes Theta wird in freies Theta umgewandelt. Mehr Aufmerksamkeitseinheiten und mehr Konfrontiervermögen ist verfügbar. Als Folge davon erscheinen Zeitabschnitte schwererer Restimulation, da der PC ja jetzt mehr konfrontieren kann. Er wird Secondaries kontaktieren. Noch mehr enturbuliertes Theta wird in freies Theta umgewandelt, das Konfrontiervermögen nimmt weiter zu. Fährt man mit dem Lock-Scanning fort, so wird der Thetan alsbald in ein Engramm "hineinfallen". Wenn alle später liegenden Locks und Secondaries abgeräumt sind und nur noch das Grundgeschehnis übrig ist, wird der PC es so leicht laufen können, wie eine Katze warme Milch aufschleckt.

Der Auditor bleibt unerschütterlich bei seiner Frühestes-bis-Gegenwart-Routine. Dies gilt auch für das Grundgeschehnis (basic incident). Ein Grundgeschehnis erkennt man daran, daß der PC hier sein 1. Postulat durch ein 2. Postulat gestoppt hat. Normalerweise geschieht dies im Zusammenhang mit einem Engramm oder einem Implant. Der Auditor lässt den PC den Anfang davon finden, den dieser jetzt verfügbar hat, und ihn das Geschehnis bis zu seinem Ende durchlaufen, ebenso alle Locks seit damals bis zur Gegenwart, falls diese noch nicht gelöscht sind. Wieder zum Grundgeschehnis, schauen, ob es einen früheren Anfang gibt, das ganze Geschehnis durchlaufen, Locks bis hin zur Gegenwart. Bald wird der PC kein Interesse mehr an den späteren Locks haben, sondern völlig dafür gerüstet sein, das Grundgeschehnis (Engramm oder Implant) zur Gänze zu konfrontieren und seine gesamte frei verfügbare Aufmerksamkeit darauf zu richten. Bezüglich dieses Grundgeschehnisses geht es nun weiter mit früherer-Anfang-bis-Ende, früherer-Anfang-bis-Ende, wieder und wieder, bis der PC den Anfang des Geschehnisses gefunden hat. Bei dieser Gelegenheit wird er auf das Postulat stoßen, das das Geschehnis und die ganze daran hängende Kette zusammenhält. Technisch gesprochen, ging der Auditor vom Lock-Scanning zum Erzählstil (narrative) über. Der Unterschied zwischen diesen beiden Methoden ist, dass beim Lock-Scanning eine Kette von Geschehnissen durchlaufen wird (und zwar von ihrem frühesten Anfang bis zur Gegenwart), wohingegen es beim Erzählstil nur um ein einziges geht. Der PC "erzählt" den Inhalt des in Frage stehenden Geschehnisses von seinem frühesten Anfang an bis zum Ende. Bei beiden Gelegenheiten wird sich das ursprünglich sehr allgemein gefasste Item "Angst vor Pferden" zunehmend in einzelne AESP-Items auflösen. Im Zusammenhang mit den Geschehnissen, von denen der PC berichtet, wird sich immer mehr herauschälen, was es da noch an Einstellungen, Stimmungen, körperlichen Empfindungen oder Schmerzen im Zusammenhang mit Pferden gibt. Wenn diese Äußerungen von den entsprechenden Indikatoren begleitet sind und am Meter anzeigen, sollte sie der Auditor auf jeden Fall notieren. Sie können dann später im einzelnen behandelt werden.

DER ERZÄHLSTIL

Wie wir gerade gesehen haben, besteht der Erzählstil daraus, den PC ein Geschehnis von Anfang bis Ende wieder und wieder und wieder erzählen zu lassen. Diese Technik verhilft dem PC dazu, Ordnung in das Durcheinander des Geschehnisses zu bringen. Zunächst wird er nur eine Andeutung von etwas sehen, irgendwo am Ende oder in der Mitte des Geschehnisses. Der Auditor fordert nun den PC auf, den jeweils frühestmöglichen Beginn zu finden und dann die ganze Geschichte vom Beginn bis Ende zu erzählen. Dadurch unterstützt der Auditor den PC dabei, sein Konfrontiervermögen bezüglich des Geschehnisses zu steigern. Schließlich wird er es in allen Details sehen. Möglicherweise muss er es zwanzig- oder gar dreißigmal durchlaufen! Bei jedem weiteren Mal werden mittlerweile bekannte Daten nur noch gestreift, neue und bislang noch unbekanntes dafür aber umso intensiver betrachtet.

Beim Erzählstil gibt es eine mögliche Gefahr: dass der PC das Geschehnis "aus der Erinnerung" nacherzählt. Was nichts anderes heißt, als dass er es sich nochmal neu hinsetzt! Das will der Auditor natürlich gar nicht. Um dies zu vermeiden, muss er dem PC sehr genau erklären, was dieser zu tun hat. Es ist etwa so, als würde der PC einen Fernsehschirm betrachten, den aber der Auditor nicht sehen kann. Deswegen muss der PC dem Auditor erzählen, was er auf dem Bildschirm sieht; d.h. was er jetzt sieht,

während die Aktion läuft, nicht das, was er beim letzten Mal gesehen hat. (Dieses "Betrachten" bezieht sich übrigens nicht nur auf die visuelle, sondern noch auf 54 weitere Sinneswahrnehmungen! [1]) Nur was der PC jetzt sieht, ist von Bedeutung. "Ich sehe einen Mann. Er geht in ein Zimmer. Von links; da ist 'ne Tür. Bei dem Tisch bleibt er stehen. Es ist dunkel und kalt. Ich hab Angst." Und so weiter. Auf diese Weise kann der Auditor verfolgen, wie sich der PC Stufe um Stufe von Anstrengung/Aktion zu Emotion und Postulat hinaufbewegt. Er kann beobachten, welche Dinge gerade für den PC wichtig sind, woran dieser arbeitet, und zusehen, wie das Geschehnis langsam verlöscht. Daran kann er erkennen, dass der Prozess nun beendet ist. Wenn der PC beginnt, "über" das Geschehnis zu sprechen statt zu beschreiben, was er gerade sieht, wird er dort, wo eigentlich nichts mehr ist, etwas anderes hinsetzen. Dieses Problem haben so gut wie alle Thetans. Es ist ja auch so viel einfacher, die Anwesenheit von Etwas zu bestätigen als die Anwesenheit von Nichts! Falls der PC versäumt, zu bestätigen, dass da nichts ist, wird er entweder selbst etwas dafür hinsetzen oder aus der Bank ein Engramm bzw. Bild heranziehen, nur um etwas zu haben, worüber er reden kann. Aber: Dies wird von schlechten Indikatoren begleitet sein, wie etwa Zähflüssigkeit, Unlust, Nichtverfügbarkeit von Daten, und am Meter wird sich eine klebrige Nadel und schließlich ein hoher und sehr feststeckender TA zeigen. Der Auditor muss eine zunehmende Bewusstheit darüber gewinnen, wann ein Prozess abgeschlossen ist, wann das Endphänomen erreicht ist, um im rechten Moment damit aufzuhören.

WIE MAN DAS POSTULAT IM GESCHEHNIS FINDET

Der PC wird seine Geschehnisse den "Stufen der Herangehensweise an Fälle" entsprechend durchlaufen. (Points of Case Address, [1].) Diese sind, von unten nach oben: Materie -Anstrengung - Emotion - Vernunft - Ästhetik. Anfangs wird sich der PC auf die Stufe von Anstrengung und Gegenanstrengung konzentrieren. Er spricht über Materie, Energie, Raum, Zeit und Aktion. Wenn dies flach ist und er das Geschehnis dann noch einige Male durchläuft, wird er die Emotionen wahrnehmen und wiedererleben: das ist die nächsthöhere Stufe. Ist sie flach, so schickt ihn der Auditor noch etliche Male hindurch, und die Entscheidungen und Postulate werden verfügbar werden, die während des Geschehnisses gemacht wurden. Normalerweise sind es mehrere, nicht bloß eins. Damit bewegt sich der PC nun auf der Stufe "Vernunft". Bei dieser Gelegenheit wird er (nebst anderen) das entscheidende 2. Postulat entdecken, es als solches erkennen und as-isen. Sobald dies geschehen ist, wird er über das ganze Geschehnis staunen und sich verwundert fragen, wie ihm so etwas nur passieren konnte, wie er bloß ein solches Postulat hat machen können; er wird erkennen, auf welche Weise die Vorkommnisse in dem Geschehnis Einfluss auf sein späteres Leben genommen haben. Damit hat er sich auf das Niveau von Ästhetik hinaufbewegt. "Mensch, ist das ein Ding! So-was! Ist das zu fassen!" Ästhetik. Bewunderung. (Faktoren 14 und 29.) Und nun löst sich die ganze Sache in Luft auf: das Geschehnis ist nun gelöscht.

Nicht nur im Grundgeschehnis selbst, sondern auch in den späteren Locks wird der PC Postulate äußern. Postulate haben immer die Form von Beschlüssen, die sich auf Seins-,Tuns- oder Habenzustände beziehen. Sie beschreiben genau den Zustand, in dem sich der PC gewohnheitsgemäß befindet. Sein chronisches Sein, Tun und Haben, körperlich wie auch geistig, wird von der Summe seiner eigenen Postulate und Beschlüsse bestimmt, egal ob diese vernünftig oder aberriert sind. Solche, die im Zusammenhang mit einem Lock, Secondary oder Engramm genannt werden, sind die aberrierten. Sie werden gewöhnlich in Befehlsform gegeben. Beispiele: "Ich weiß nicht, was die Leute wollen!"; "Es klappt nicht!"; "Es kann nicht sein!"; "Ich schneide meine ganzen Gefühle ab."; "Ich bin froh, wenn's vorbei ist."; "Ich komm nicht dran!"; "Ich komm einfach nicht zurecht."; "Es bringt mich um!" Werden sie in Sitzung ausgesprochen, so geht dies vielfach mit einem erschreckten Gesichtsausdruck einher, einer Rötung der Wangen, einer plötzlichen Erregtheit und Bestimmtheit, vielleicht mit Tränen, und mit einer Anzeige auf dem Meter. Der Auditor muss seine Ohren für diese Art von Äußerungen offen halten und sie im Wortlaut notieren, wenn sie kommen. Sie spielen die wesentliche Rolle dabei, den Fall wirklich aufzulösen, wenn sie im nächsten Schritt mit Wiederholungstechnik gelaufen werden.

WIEDERHOLUNGSTECHNIK UND DER UMGANG MIT GRUNDGESCHEHNISSEN

Eine normale Sitzung würde so aussehen: Der PC hat etwas, das ihn bekümmert. Es ist entweder eine Einstellung, Emotion, Empfindung oder ein Schmerz (AESP). Nehmen wir an, er hat "ein Brennen in der Lunge". Man verfolgt dies - unter Verwendung von Lock-Scanning und Erzählstil - die Zeitspur zurück. Der PC findet einen Anfang zu seinen Beschwerden, als er drei Jahre alt war, und durchläuft alle späteren Locks mehrere Male bis sie ziemlich "dünn" sind. Es sieht aus, als wäre die ganze Kette am verlöschen. Jedes Mal, wenn der Auditor den PC zum Beginn der Kette zurückschickt, fragt er vorsichtshalber noch einmal, ob es da nicht doch noch einen früheren Anfang gibt. Plötzlich taucht ein Bild auf, das der PC seinem jetzigen Leben nicht zuordnen kann. Es stellt sich heraus, dass er 1651 in einem brennenden Haus feststeckte und zu Tode verbrannte. Das Postulat "Immer bin ich das Opfer!" wird gefunden. Das Geschehnis verlöscht, der PC strahlt; am Meter ist eine "schwebende Nadel" zu sehen (floating needle, F/N). Was aber wird der Auditor unternehmen, wenn der PC nicht "in das Engramm hineinfällt?" Lassen Sie uns eine Variation des

vorherigen Beispiels anschauen: Der Anfang zum Brennen in der Lunge wird gefunden, als der PC zwölf Jahre alt ist und entsetzt einer wüsten Streiterei zwischen seinen Eltern beiwohnt. Im Hintergrund brennt ein Kaminfeuer. Früher ist nichts; kein Engramm, nichts. Lock-Scanning wird gemacht bis alle Locks gelöscht sind; das Grundgeschehnis (d.h. der Streit) wird im Erzählstil durchlaufen; der PC nennt das Postulat "Immer bin ich das Opfer". Das Geschehnis ist gelöscht, PC freut sich, F/N. Dies war aber kein Engramm! Es war ein schweres Lock, allenfalls ein Secondary, also ein Moment, als dem PC ein schmerzlicher Verlust drohte, nämlich der der Eltern. Hier ist offensichtlich etwas faul. Wie kann es unter Umständen, die allenfalls einem Secondary entsprechen, zu einem schwerwiegenden 2.Postulat kommen? Haben wir nicht gelernt, dass es einer beträchtlichen Gewalteinwirkung bedarf, eines Engramms oder Implants, um einen Thetan soweit zu stoppen, daß er ein 2.Postulat macht? Wie passt das alles zusammen? Antwort: das Engramm oder der Implant sitzt nicht auf der Zeitspur des PC's, sondern in Wirklichkeit auf der einer fremden Entität, die von dem Kaminfeuer als Teil der Streit-Szene restimuliert wurde und sich daraufhin beim PC ankoppelte. Dies war nur deswegen möglich, weil der PC wegen des Streits der Eltern emotional betrübt und geistig weniger wach als gewöhnlich war. Ein Tiefpunkt auf der Tonskala ist die Vorbedingung für einen Key-In.

Im ersten Beispiel oben fand der PC ein Grundgeschehnis auf seiner eigenen Zeitspur: 1651, brennendes Haus. Dies ist der Moment, wo das 2.Postulat gemacht wurde, und zwar von ihm selbst. Im Sinne unseres theoretischen Konzepts wissen wir, dass es da nichts früheres geben kann. Also haben wir es hier mit einem absoluten Grundgeschehnis zu tun. Auch im zweiten Beispiel fand der PC ein Grundgeschehnis: den Streit der Eltern. Da es hierzu nichts Früheres gab, war es nach bestem Wissen des PCs ein Grundgeschehnis; es konnte gelöscht werden. Doch war es nur relativ zur Zeitspur des PCs ein Grundgeschehnis! Da das absolute Grundgeschehnis ein Engramm oder ein Implant sein muss, im zweiten Beispiel aber auf der Zeitspur des PCs keines zu finden war, kann es nur auf der Zeitspur einer Entität liegen. Während des Streits der Eltern haben die umgebenden Restimulatoren bewirkt, dass diese Entität wacherüttelt wurde, mit dem PC in Verbindung trat und ihr Postulat auf ihn abstrahlte. Dies ist ein relatives Grundgeschehnis. Dabei ist es gleichgültig, ob dies zum ersten Mal geschah oder ob die Entität sich bereits früher schon einmal angekoppelt und seitdem wieder geschlummert hat. Technisch gesprochen handelt es sich um nichts anderes als ein Lock. Im ersten Beispiel sitzt das absolute Grundgeschehnis auf der Zeitspur des PCs. Im zweiten ist es das relative Grundgeschehnis, das beim PC zu finden ist, das absolute dagegen sitzt auf der Zeitspur einer Entität. Wenn es nicht beim PC zu finden ist, muss es bei einer Entität zu finden sein; eine andere Möglichkeit gibt es nicht. Dies beweist sich durch die Phänomene, die sich mit Wiederholungstechnik einstellen. Diese wird eingesetzt, nachdem das Grundgeschehnis gefunden und gelöscht worden ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um ein relatives oder ein absolutes Grundgeschehnis handelt. Die vom PC geäußerten Postulate werden eines nach dem anderen aufgenommen und vom PC wiederholt, um weitere damit verbundene Geschehnisse anzusteuern.

"Wiederholungstechnik: Die Wiederholung eines Wortes oder einer Phrase, um auf der Zeitspur Bewegung in ein Entheta-Gebiet hinein hervorzurufen, das dieses Wort oder diese Phrase enthält. (...) Wiederholung einer solchen Phrase, immer und immer wieder, saugt den Patienten die Zeitspur hinunter und bringt ihn in Kontakt mit einem Engramm, das sie enthält" [2].

Zu Beispiel eins, oben: Der Auditor fordert den PC auf, das Postulat "Immer bin ich das Opfer" immerfort zu wiederholen und ihm alle Geschehnisse zu nennen, die dabei hochgespült werden. Der PC wird ein paar Geschehnisse auf seiner eigenen Zeitspur finden, als er dieses Postulat benutzt hatte, um sich ins Recht zu setzen oder zu "erklären", wieso er mit einer bestimmten Situation nicht fertig wurde. Er wird ihnen einen flüchtigen Blick schenken und sie löschen. Eine Säuberungsaktion von vielleicht zehn Minuten; alles mit Bezug auf seine eigene Zeitspur.

Nun zu Beispiel zwei: auch hier fordert der Auditor den PC auf, das Postulat zu wiederholen, löst aber dadurch bedeutend mehr aus als in Beispiel eins: das absolute Grundgeschehnis, das auf einer anderen Zeitspur als der des PCs angesiedelt ist, kommt zum Vorschein. Es ereignete sich 1943, als ein Bauer in seiner Scheune zu Tode verbrannte. Dem PC ist diese Scheune bekannt; er hat sie - noch immer eine verkohlte Ruine - in seiner Kindheit gesehen. Da er selbst 1944 geboren wurde, glaubt er zunächst, in seinem vergangenen Leben dieser Bauer gewesen zu sein. Die Sitzung wird immer zäher und klebriger, je mehr der PC darüber herausfindet. Der Auditor fragt ihn, ob dieses Geschehnis möglicherweise gar nicht sein eigenes ist; dies führt zu sofortiger Erleichterung und einer großen Anzeige am E-Meter. Der Auditor gibt nur die absolut notwendigen sachdienlichen Erklärungen ab; den Rest spart er sich für später auf, denn er will die Sitzung nicht unnötig unterbrechen. Da sich der PC nun selbst bestätigt hat, dass er dieser Bauer nicht war, dass diese Handlung nicht auf seiner Zeitspur stattfand, läuft die Sitzung wieder wie geschmiert. Der PC findet alle Details des Geschehnisses heraus, findet den Moment, als der Bauer sich dachte "Warum muss immer ich dran glauben?"; das Geschehnis verlöscht. Beachten Sie, dass sich das Postulat im eigentlichen Geschehnis oft leicht von dem unterscheidet, das der PC ursprünglich nannte. Man muss immer sorgfältig darauf achten, das genaue Postulat in einem bestimmten Geschehnis zu bekommen. Es

mag im konkreten Einzelfall anders lauten als das "Einstiegspostulat", von dem man ausging. Nach diesem Erfolg lässt der Auditor den PC wiederum sein "Immer bin ich das Opfer" wiederholen, und ein weiteres Geschehnis wird hochgespült! Diesmal geht es um eine Frau, die 1532 auf dem Scheiterhaufen verbrannt wurde. Auch hier erkennt der PC, dass es sich nicht um seine eigene Zeitspur handelt. Nachdem das Geschehnis voll durchlaufen worden ist, findet sich das Postulat der Frau: "Jetzt fall ich meinem Gottvertrauen zum Opfer!" Dies führt bei dem PC zu der Erkenntnis, dass er immer schon Schwierigkeiten damit hatte, anderen Leuten zu trauen. Noch einmal wird das Postulat "Immer bin ich das Opfer" wiederholt; diesmal ohne Ergebnis. Der PC lächelt und ist sich sicher, dass mit diesem Postulat nichts mehr in Verbindung steht und dass es keine Gewalt mehr über ihn hat; F/N am Meter. Nach einigen Wochen berichtet der PC, dass das Brennen in der Lunge nicht mehr aufgetreten ist, und dass er mehr Selbstvertrauen und höhere Risikobereitschaft bei sich bemerkt.

ZÄHE SITZUNGEN

Ab und zu kommt es vor, dass eine Sitzung nach einer Weile zäh und klebrig wird. Typische Phänomene: Der PC fühlt sich über den genauen Inhalt des Geschehnisses unsicher, kann sich auf der Zeitspur nicht hin- und herbewegen, hat ein stehendes (unbewegliches) Bild, sieht überhaupt nichts mehr, beginnt, Details zu sehen, die zu anderen Geschehnissen gehören, oder mehrere Geschehnisse miteinander zu vermischen. Am Meter werden solche Sitzungen von einem steigenden TA begleitet, der ziemlich hoch geht und am Ende stecken bleibt. Dafür gibt es lediglich vier Gründe: 1. Der PC arbeitet an einem Geschehnis auf seiner eigenen Zeitspur und hat irgend etwas daran noch nicht voll konfrontiert. 2. Ein ähnliches Geschehnis ist gleichzeitig und in Konkurrenz zum bisher gelaufenen in Restimulation. Es mag zeitlich früher oder später liegen. 3. Eine Entität wurde restimuliert und nicht als Verursacher der Ladung erkannt. Auditor und PC sind immer noch der Annahme, dass das Geschehnis auf der Zeitspur des PCs liegt; doch ist dies nicht der Fall. In Wirklichkeit handelt es sich um ein Geschehnis auf einer anderen Zeitspur. 4. Mehrere Entitäten sind gleichzeitig in Restimulation.

Die Sitzung kommt wieder in Gang, sobald der korrekte Grund gefunden und behoben ist. (Siehe Faktor 28 und Axiom 29.) Handhabung für 1: Wenn der PC etwas nicht konfrontieren kann, empfiehlt es sich, spätere ähnliche Geschehnisse zu laufen, um ihre Ladung zu reduzieren und damit das Konfrontiervermögen des PCs aufzubauen. Falls solche Geschehnisse nicht vorhanden sind, bleibt einem nichts anderes übrig, als das in Frage stehende Geschehnis so oft zu durchlaufen, bis es sich in allen Aspekten geklärt hat. Handhabung für 2-4: Die mit dem laufenden Geschehnis verknüpften Entitäten oder Geschehnisse finden und auslaufen, dann zu dem ursprünglichen Geschehnis zurückkehren. Es genügt, den PC ganz direkt nach den verschiedenen Möglichkeiten zu fragen; stößt man auf die richtige, so werden sich seine Indikatoren sogleich verbessern (BD am Meter).

VALENZEN ABSTREIFEN

Situation: Sie haben den PC durch das absolute Grundgeschehnis auf seiner eigenen Zeitspur oder der eines anderen durchgebracht, er findet das 2. Postulat - hat aber kein volles Endphänomen. Wie kommt das?

Nun, Sie haben das Geschehnis lediglich vom Standpunkt des PCs aus gelaufen (falls es sich auf seiner Zeitspur abspielte), bzw. vom Standpunkt der Person aus, der es zugestoßen ist (falls es auf einer anderen Zeitspur lag). Wenn Sie nun den PC sich im Geschehnis umschauchen lassen, so werden Sie bemerken, dass er mit seiner Aufmerksamkeit noch an den anderen Personen klebt, die in die Handlung verwickelt sind. Lassen Sie ihn das Geschehnis zusätzlich vom Standpunkt dieser Leute aus laufen, einer nach dem anderen, und zwar am Besten in der Ich-Form. Lassen Sie ihn auch das Postulat jeder dieser Personen finden. Dies bewirkt, dass der PC bewusst in die Valenz der betreffenden Person geht. Indem er dies tut, wird er sich von seiner Identifikation mit ihr lösen; die Valenz wird von ihm abfallen. Ihre Macht über den PC konnte nur solange existieren, wie er sie unbewusst übernahm. Streifen Sie eine Valenz nach der anderen vom PC ab. Und nachdem das Geschehnis selbst ausgelöscht ist: Laufen Sie diese Valenzpostulate ebenfalls mit der Wiederholungstechnik! Dies wird alle Begebenheiten bereinigen, wo der PC diesbezüglich außerhalb seiner eigenen Valenz war. Ein prächtiges EP wird sich am Ende einstellen.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Grundidee des Postulate-Auditierens ist, ohne Umwege direkt an die Postulate heranzukommen, die den Fall zusammenhalten. Solche Postulate fanden schon im Dianetik-Buch besondere Beachtung. Hubbard weist darin den Auditor an, in der Sitzung wie auch außerhalb auf gewohnheitsgemäße Äußerungen des PCs zu achten, um auf diese Weise einen Schlüssel zum "Knacken" des Falles zu bekommen. Diese Äußerungen werden im Dianetik-Buch "Rausschmeißer", "Verleugner", "Missweiser" usw. genannt. Kommen sie in Sitzung vor, so bedeutet dies gewöhnlich eine Blockade der Rückruf-Arbeit, die bis dahin betrieben wurde. Die Sitzung bleibt stecken. Beispiel einer normalen Buch-Eins-Sitzung: Der PC hat ein Engramm gefunden und erzählt es mehrere Male von Anfang bis Ende, bis es aller Details entledigt,

seine gesamte Ladung verpufft und es somit gelöscht ist. Dies nennt man den "Erzählstil" (narrativ). Wenn dagegen eine Sitzung stecken bleibt, könnte das so aussehen: Der PC erzählt den Inhalt eines Engramms und kommt auf einmal nicht mehr weiter. Er sagt: "Da ist nichts!" Da er aber nicht so aussieht, als ob er "durch" sei, sondern vielmehr alles darauf hinweist, dass er mitten in einem unerledigten Geschehnis steckt, vermutet der Auditor, dass es sich hier um einen "Verleugner" handelt. Er lässt den PC wiederholt sagen: da ist nichts - da ist nichts - da ist nichts - usw. Mit einem Mal wird der PC ein Bild von dem Geschehnis bekommen, in dem das Postulat "Da ist nichts!" gefasst wurde. Sobald dieses Geschehnis gelöscht ist, kann zu dem unerledigten Engramm von vorher zurückgekehrt und dieses dann ebenfalls gelöscht werden. Technisch gesehen, wurde hier vom "Erzählstil" (narrative style) zum "Wiederholungsstil" (repeater technique) übergewechselt und dadurch ein Postulat bis zu seinem Ursprung zurückverfolgt. Erzählstil und Wiederholungsstil sind zwei Quellen für die Technik des Postulateauditierens. Eine weitere ist die des "Lock-Scanning" aus "Wissenschaft des Überlebens". Im Dianetik-Buch versuchte man noch, möglichst ohne jeden Umweg Zugang zu dem Engramm zu finden, das die Schwierigkeit des PCs verursachte. Der Auditor forderte den PC ganz direkt auf, danach zu suchen. Je früher, desto besser. Bekam man auf diese Weise ein Geschehnis, so reduzierte man seine Ladung, soweit es ging, indem man den PC davon erzählen ließ, und schaute dann nach früheren ähnlichen Geschehnissen. Man warf den PC sozusagen ins Tiefe und ließ ihn dann gleich noch tiefer hineinwaten. Es konnte sehr strapaziös für ihn sein. Später, in "Wissenschaft des Überlebens", revidierte und vereinfachte Hubbard diesen Zugang, indem er den PC zunächst leichte Momente der Restimulation, wo sich ein Engramm ankoppelte, durchlaufen ließ. Solche Momente heißen Locks. Im Unterschied zu vorher wurden diese Locks aber nicht in Richtung früher - früher - früher auf der Zeitspur gelaufen, sondern immer vom gefundenen Lock in Richtung Gegenwart. Erst nachdem man wieder in der Gegenwart angekommen war, wurde nach einem früheren Lock geschaut. Dieser Zugang hat den Vorteil, dass alle Ladung zwischen dem bisher frühesten Lock und der Gegenwart reduziert wird, bevor man früher geht. Dadurch wird dem PC nie zuviel zugemutet und er bleibt geistig wie körperlich gut bei Kräften.

Aus der Kombination von Lock-Scanning, Erzählstil und Wiederholungstechnik leiten sich die vier technischen Hauptschritte des Postulateauditierens ab:

Erstens lässt man den PC darüber Auskunft geben, worin denn seine Schwierigkeit besteht, und bekommt auf diese Weise ein Item, das sich auditieren lässt.

Zweitens lässt man ihn den frühesten und eigentlichen Anfang davon finden; den Moment, wo seine Schwierigkeit begonnen hat. Diese Verkettung von Geschehnissen (vom frühesten bis hin zur Gegenwart) wird mit Lock-Scanning so oft durchgegangen, bis alle späteren Locks gelöscht sind und nur das Grundgeschehnis übrigbleibt, normalerweise ein Engramm oder Implant. Drittens wird dieses Grundgeschehnis im Erzählstil immer wieder durchlaufen, bis es nichts mehr darüber zu sagen gibt, sich dem PC keine Bilder mehr aufdrängen und er darüber lachen kann. Damit ist es gelöscht.

Viertens werden alle Postulate, die sich der Auditor während des zweiten und dritten Schritts notiert hat, mit Wiederholungstechnik gelaufen. Hierbei werden Geschehnisse hochgespült, als der PC diese Postulate benutzte, um zu "beweisen", dass er zu irgendetwas nicht fähig war. (Was eine Brücke zu den Service Faksimiles schlägt.) Ebenso zeigen sich im vierten Schritt fremderschaffene Geschehnisse von Entitäten oder GE. Unabhängig von seiner Urheberschaft wird jedes für sich im Erzählstil behandelt, bis es gelöscht ist. Der PC wird die unterschiedlichen Urheberschaften zunehmend zu unterscheiden wissen und sich entsprechend mehr als "Herr im Hause" fühlen. Am Ende wird er gar Clear dabei.

Postulateauditieren beruht auf der Vorstellung, dass die Geschehnisse des reaktiven Geistes über Postulate miteinander quergeschaltet und vernetzt sind. (Siehe A = A = A.) Entitäten jeglicher Herkunft können sich nur an den PC ankoppeln, wenn schon Untergangspostulate bei ihm wirken. Indem er diese unbewusst benutzt und gewohnheitsgemäß not-ised, schafft er eine geistige Masse, eine chronische Ladung, an die sich frei umherschwebende Entitäten anheften können. Was die Sache natürlich nicht besser macht. Nur dadurch, dass man herausfindet, wer genau was getan hat, also durch das Zuweisen der korrekten Urheberschaft, können die Verflechtungen wieder entwirrt werden (Axiom 29, Faktor 28). Ganz grundsätzlich gesprochen, ist der PC selbst dafür verantwortlich, was für einen Fall er hat und wie groß dieser ist - und dass er überhaupt einen hat.

Der genannte Gedankengang erklärt, warum Geschehnisse, die im vierten Abschnitt der Gesamtsequenz auftauchen (beim Auditieren von Postulaten), mit Wiederholungstechnik behandelt und nicht dadurch verabfolgt werden, dass man früher/ähnlicher geht. ("Gibt es da ein früheres ähnliches Geschehnis?") Mit Wiederholungstechnik wird nämlich genau das Geschehnis hochgespült, das darauf wartet, "gepflückt" zu werden. Die Masse, die hinter dem Bild steckt, wird von einem Postulat produziert, das Sie schon kennen - nämlich dem, womit Sie gerade arbeiten. Also brauchen Sie nicht F/Ä (früher/ähnlich) zu gehen, weil Sie ja nicht - im Versuch, ein 2. Postulat aufzuspüren - nach einem Grundgeschehnis Ausschau halten. Sie haben das Postulat ja schon. Indem Sie es wiederholen, schwenken Sie es herum wie einen klebrigen Fliegenfänger. Sie wollen wissen, was für ein Bröckchen Masse wohl daran hängenbleiben wird, egal, ob

fremd- oder selbstgeschaffen. Wenn Sie dann eins gefangen haben, machen Sie es hübsch sauber, und dann schwenken Sie Ihren Riegenfänger weiterhin herum, um zu sehen, was sonst noch daran klebenbleiben wird. Und so weiter. Nach einer Weile wird es keine Masse-Bröckchen mehr geben, die auf diesen bestimmten Fliegenfänger (dieses Postulat) ansprechen, und damit wissen Sie, dass der Raum jetzt gesäubert ist. Keine weiteren Fliegen dieser Art. Und dann ziehen Sie den nächsten Fliegenfänger heraus, das nächste Postulat, und fangen mit dem Prozess wieder von vorne an. Sie interessieren sich nie für frühere ähnliche Fliegen. Es geht immer nur genau um die Fliege, die gerade hängengeblieben ist.

DAS VERFAHREN SCHRITT FÜR SCHRITT

Erstens: Ein Item finden.

1. "Was führt Sie zu mir?" oder "Was möchten Sie gerne in Ordnung gebracht sehen?" oder "Was haben Sie für Schwierigkeiten?" (Der PC wird mit einem allgemein formulierten oder einem AESP-Item antworten.)

Zweitens: Lock-Scanning.

2. "Rufen Sie sich die früheste Zeit zurück, als Sie (Item) hatten!" (Man fügt das Item genau im ursprünglichen Wortlaut des PCs ein.)

3. "Erzählen Sie mir darüber!" (Lassen Sie sich so viel zu Zeit, Ort, Umständen und Ablauf des Geschehnisses erzählen, wie es dem PC ohne Anstrengung möglich ist.)

4. Unterweisung des PCs: "Schildern Sie es mir bitte in der Gegenwartsform, so als ob Sie es gerade auf einem Bildschirm sehen würden. Erzählen Sie mir alles, was Sie tatsächlich sehen oder fühlen können, nicht mehr und nicht weniger."

5. "Gehen Sie zum nächsten Geschehnis in Richtung Gegenwart, als Sie (Item) hatten!"

6. Wiederholen Sie Schritt 5, bis der PC wieder in der Gegenwart angekommen ist. Ermuntern Sie den PC dazu, nur das zu erzählen, was er leicht bekommen kann. Keine Anstrengung bitte!

7. "Gibt es ein früheres Geschehnis, als Sie (Item) hatten?"

8. Wiederholen Sie Schritt 5 und 6. Unterweisung des PCs:

"Erzählen Sie mir immer nur das, was Sie jetzt auf dem Bildschirm sehen; fügen Sie nichts von dem hinzu, was Sie von vorhin noch wissen. Stellen Sie sich die Sachen nicht wieder mit Hilfe Ihrer Erinnerung vor. Erzählen Sie einfach bloß, was Sie gerade jetzt, von Moment zu Moment, sehen."

9. Wiederholen Sie Schritt 7 und 8, bis der PC bei dem frühesten Geschehnis angelangt ist, das er auffinden kann. Das ist das Grundgeschehnis, der Anfang der Kette.

10. Lassen Sie den PC alle späteren Locks säubern, indem Sie ihn wiederholt vom Grundgeschehnis bis zur Gegenwart laufen lassen. Er wird jedes Mal mehr Daten aus dem Grundgeschehnis herausholen. Und bloß keine Anstrengung dabei! Drücken Sie den PC niemals in ein Grundgeschehnis hinein. Achten Sie bei den Schritten 2-10 auch auf weitere AESPs, die der PC während des Erzählens bekanntgibt. Sie können sich eventuell später als nützlich erweisen. Erwähnen Sie ihm gegenüber nicht, wenn eines kommt. Stellen Sie nur sicher, dass Sie es korrekt (und mit Anzeige) mitgeschrieben haben.

Drittens: Das Grundgeschehnis auslaufen.

11. Wenn alle späteren Locks erst einmal weg sind, ist das Grundgeschehnis dem Blick freigegeben. Schicken Sie den PC von Anfang bis Ende durch. Fragen Sie ihn jedes Mal, ob die Geschichte möglicherweise schon früher begonnen hat.

Schicken Sie ihn vom jeweils neuen Beginn wieder hindurch. Irgendwann findet er den genauen Anfang. (Nur er weiß, wann das ist. Sein Gesicht wird sich aufhellen, wenn er ihn findet.)

12. Lassen Sie den PC das Geschehnis mehrmals durchlaufen, bis er auf der Stufe Anstrengung/Aktion alles dupliziert hat. Dann ist das Geschehnis "flach", d.h. es stellen sich keine Veränderungen mehr ein. Geben Sie darauf Acht, dass Sie den PC während dieser Wiederholungen nicht "unterpflügen". Lassen Sie ihn sich nicht eingraben, sondern achten Sie darauf, dass er durchläuft. Die verschwommenen oder eigenartigen Passagen werden sich während der nächsten paar Wiederholungen klären. Stellen Sie einfach sicher, dass er jedes Mal von solchen Details zu Zeit, Ort, Ablauf und Umständen berichtet, die ihm mit Leichtigkeit zugänglich sind. Lassen Sie ihn nicht raten. Bewegen Sie ihn dazu, das Geschehnis zu duplizieren.

13. Schicken Sie ihn auf der Stufe der Emotionen hindurch:

"Gehen Sie noch einmal durch das Geschehnis und nennen Sie mir alle Emotionen, die Sie darin finden können!" Geben Sie diese Anweisung nur, wenn der PC nicht von sich aus beginnt, von Emotionen zu erzählen. Lassen Sie ihn das Geschehnis mit Bezug auf Emotionen wiederholt durchgehen, bis es flach ist.

14. Schicken Sie ihn auf der Stufe der Entscheidungen und Postulate hindurch.

Es wird einige davon geben. "Was für Entscheidungen haben Sie während des Geschehnisses getroffen? Was für Gedanken haben Sie sich gemacht?" Das

2. Postulat wurde in dem Moment gemacht, als sich der PC den Gegenabsichten endgültig beugte. Fragen Sie ihn nur dann danach, wenn er sich nicht von selbst dazu äußert. (Kreisen Sie jedes anzeigende Postulat auf Ihren Arbeitsblättern ein, da Sie später darauf zurückkommen werden.)

15. Lassen Sie den PC den genauen Wortlaut des 2. Postulates finden. Er wird VGIs und eine F/N haben. Das Geschehnis wird ausgelöscht; er wird kein Interesse mehr daran haben, es sich weiter anzuschauen.

Viertens: Das Auditieren der Postulate.

16. Schauen Sie nun Ihre Arbeitsblätter durch und suchen Sie alle Postulate heraus, die der PC auf dem Weg zum EP geäußert hat. Schreiben Sie sie auf ein separates Blatt Papier. Dies ist Ihre "Postulat-Liste".

17. Erklären Sie dem PC, dass dieser Schritt dazu dient, im Zusammenhang mit den von ihm erwähnten Postulaten weitere Geschehnisse zu restimulieren und außer Kraft zu setzen. Laufen Sie das Postulat mit der meisten Ladung (größte Anzeige) im Wiederholungsstil. Fordern Sie den PC auf, das Postulat ein Dutzend Mal (oder so) selbstständig zu wiederholen. Entweder es beißt und Geschehnisse tauchen auf, oder es läuft flach und F/N't. (Tun Sie diesen Schritt auch dann, wenn das Postulat beim Ansagen nicht anzeigt. Bedenken Sie, dass es angezeigt hat, als der PC es ursprünglich nannte. Sie können sich nicht sicher sein, ob es as-ised ist, solange Sie nicht versucht haben, es mit Wiederholungstechnik aufzuheizen.)

18. Laufen Sie jedes Geschehnis, das sich bei einem bestimmten Postulat zeigt, im Erzählstil, bis es ausgelöscht ist. Bei einigen wird dies auf den ersten Blick der Fall sein, bei anderen wird es einige (oder auch viele) Durchgänge erfordern. Richten Sie sich dabei ganz nach dem PC. Messen Sie dem Geschehnis keine größere Bedeutung zu als der PC selbst, vor allem dann, wenn es in seinem gegenwärtigen Leben liegt und schon mit wenigen Worten abgetan ist.

Keinen Druck, bitte! Gewöhnlich erbringen leichte Geschehnisse aus dem gegenwärtigen Leben keine F/N. Sie stellt sich meist erst nach einer ganzen Reihe leichter Geschehnisse ein; oder aber dann, wenn ein schweres Geschehnis bewältigt worden ist, sei es ein eigenes oder das einer Entität.

19. Arbeiten Sie nach einer F/N weiterhin mit demselben Postulat im Wiederholungsstil, bis der PC mit absoluter Sicherheit weiß, dass sich mit diesem Postulat für ihn nichts mehr verbindet. Nun wird die Nadel schweben, während der PC das Postulat wiederholt. - Viele PCs haben bei diesem Schritt große Erkenntnisse darüber, wie ihr Leben von einem Netzwerk von Postulaten bestimmt wird, an denen sie hängen wie eine Marionette an ihren Strippen.

20. Gehen Sie nun zu Ihrer Liste von Postulaten zurück, greifen Sie sie in der Reihenfolge ihre Geladenheit (Anzeigengröße) auf und behandeln Sie sie gemäß der Schritte 17-19.

21. Gehen Sie dann zurück zu Schritt I und beginnen Sie den ganzen Zyklus wieder von vorne, indem Sie den PC nach einem neuen Thema fragen. Oder arbeiten Sie am gleichen Thema weiter, indem Sie auf die AESPs eingehen, die sich bis jetzt angesammelt haben. Welche Entscheidung Sie hier treffen, hängt ganz vom Interesse des PCs ab. Wenn seine "Angst vor Pferden" mit diesem einen Durchlauf von 1-20 aus der Welt geschafft ist - wunderbar. Wenn er sich aber noch nicht so ganz sicher ist, so finden Sie den Einstieg über die bis hierhin schon von ihm genannten AESPs. (Die "A"s, d.h. die "Attitudes" oder Einstellungen, haben Sie

schon mit dem Postulatschritt behandelt, denn alle Einstellungen sind im Grunde Postulate.)

Praktische Hinweise: Um ein Geschehnis zu reduzieren und schließlich zu löschen, müssen Sie es den PC unter Umständen zwanzig bis vierzigmal durchlaufen lassen. Werden Sie nicht ungeduldig. Es dauert solange, wie es dauert. Beobachten Sie den PC. Kommt er auf der Tonskala nach oben, ist alles in Ordnung. Wenn er durch ist, wird er eindeutig fröhlich ausschauen. Wenn Sie das erst mal gesehen haben, wissen Sie, was damit gemeint ist. Machen Sie sich keine Gedanken, wenn nach jedem Durchlaufen des Geschehnisses neue Daten verfügbar werden. Ein Geschehnis kann sich im Verlauf des Wiederholens gewaltig ändern! In der endgültigen Version kann man die ursprüngliche oft kaum wiedererkennen. Die Erklärung für dieses Phänomen wird in der "Konfrontierskala" gegeben [1]. Zum vierten Teil der Sequenz, Schritt 19: Es können ein Dutzend und mehr Geschehnisse pro Postulat auftauchen! Keine Sorge: Wenn nichts mehr da ist, ist nichts mehr da, und der PC

weiß es. Es ist nahezu unmöglich, hier ein Überlaufen (Overrun) zu verursachen.

Jede Sitzung wird sich von allen anderen Sitzungen unterscheiden, aber ihnen allen unterliegt das Grundmuster der Schritte 1-19. Halten Sie sich daher so eng an die Schritte, wie Sie nur irgend können; bleiben sie aber dennoch flexibel, um die Lebendigkeit der Sitzung nicht zu gefährden.

DIE SITZUNG UNTERBRECHEN

(Zwar werden hier insbesondere die Meterbenutzer angesprochen, doch ist dieser Abschnitt auch von allgemeinem Interesse. Es geht um F/Ns und darum, wann man eine Sitzung gefahrlos unterbrechen kann.) Eine F/N zu Beginn der Sitzung ist beim Postulateauditieren zumeist nicht erforderlich. Gerade in der ersten Sitzung, bei Schritt I, liegt die Aufmerksamkeit des PCs so sehr auf seinen Schwierigkeiten, dass sich hier verständlicherweise keine F/N erwarten lässt.

Der gesamte Zyklus durch die Schritte 1-19 wird etliche Sitzungen beanspruchen. Er kann ohne weiteres acht bis fünfzehn Stunden umfassen, in manchen Fällen mehr. Falls schwere Engramme berührt und viele Postulate artikuliert werden, dauert es natürlich länger, als wenn sich die Sitzungen auf einem leichten Niveau bewegen. Nun müssen Sie den Gesamtzyklus notwendigerweise für eine Pause oder wegen der vorgerückten Abendstunden unterbrechen. Die geeignetsten Punkte dafür sind jeweils nach Abschluss einer der Hauptteile der Gesamtsequenz gegeben. Bisweilen allerdings muss dies auch einmal an einem nicht-optimalen Punkt geschehen. Z.B. mag es vorkommen, dass Sie vor der geplanten Unterbrechung ein Geschehnis zwar reduzieren, aber noch nicht ganz löschen konnten. Oder dass Sie ein Postulat im Wiederholungsstil bearbeitet, es aber noch nicht bis zur EP-F/N gebracht haben. Wenn es dann nach der Unterbrechung weitergeht, so knüpfen Sie ganz von selbst genau da an, wo Sie aufgehört haben. Also ist auch hier keine F/N zu erwarten.

Sie können sich absolut darauf verlassen: Es geht nach einer längeren Pause oder am nächsten Tag genauso weiter, als hätten Sie die Sitzung nie unterbrochen. Der Fall hält still. Er verlagert sich nicht. Er rennt in der Zwischenzeit nicht weg oder baut sich eigenmächtig um. Was Sie da mit dem PC bearbeiten, ist so fundamental und war über so lange Zeit hinweg stabil, dass es sich nicht in ein paar Stunden ändert.

Ein weiterer Fall: Angenommen, Sie hätten ein Geschehnis ausgelöscht oder ein Postulat außer Kraft gesetzt und deswegen vor der Pause eine F/N gehabt, so rechnen Sie bei Neubeginn der Sitzung natürlich ebenfalls mit einer F/N. Und nun stellen Sie entsetzt fest, dass da doch keine ist! Keine Sorge. Machen Sie einfach weiter. Welcher Schritt liegt als nächster an? Oder: Welches Postulat auf Ihrer Liste wäre als nächstes dran? Was die F/N verhindert, ist der Umstand, dass der nächste Schritt oder das nächste Postulat schon eingeekeyt ist. So ist es in den meisten Fällen. Wenn allerdings eine Nacht oder gar mehrere Tage zwischen den Sitzungen liegen und Sie beim Neubeginn keine F/N und vielleicht sogar einen hohen Tonarm sehen, so sollten Sie Ihren PC sicherheitshalber noch einmal fragen: "Wie ist es Ihnen seit der letzten Sitzung ergangen?" Er wird es Ihnen sagen. Wenn es sich um ein gut anzeigendes Item handelt, das aber etwas ganz anderes ist, als Sie es gemäß Ihrer Aufzeichnungen erwartet hätten, so greifen Sie dieses andere Item auf jeden Fall auf, arbeiten es durch und kehren dann zu dem Punkt in Ihrem laufenden Programm zurück, wo Sie abgezweigt sind; machen Sie also mit Ihrem nächsten Auditierschritt weiter, dem nächsten Postulat auf Ihrer Liste, oder einem neuen Item (Schritt 1). Gewöhnlich wird es allerdings so sein, dass das, was sich da in der Pause ereignet hat, mit genau dem Auditierschritt zu tun hat, der als nächster ansteht; es wird Ihnen keine Schwierigkeiten machen, dies zu erkennen. (In einem Fall war der PC für zwei volle Jahre nicht verfügbar; als es dann weiterging, konnte man mit dem Auditieren fortfahren, als wäre die letzte Sitzung erst gestern gewesen.)

Sie können nicht gegen die Bank auditieren, sondern nur mit ihr und mit der Bereitschaft des PCs, sie zu konfrontieren. Folgen Sie der Aufmerksamkeitsrichtung des PCs; nehmen Sie das, was als nächstes anliegt. Wenn's anzeigt, bietet es sich zur Handhabung an. Damit erhalten Sie ganz mühelos Ihren Einstieg in die Bank. Denken Sie immer daran, dass der Auditor als erstes zuhört und sich dann erst seine Gedanken macht. Machen Sie sich niemals tausend Gedanken über einen Fall, um dann hinterher etwas zu auditieren, was in Wirklichkeit gar nicht da ist. Sie würden eventuell Gefahr laufen, Ihren eigenen Fall oder den eines anderen in den Fall des PCs hineinzuprojizieren. Das würde Punkt I und 21 des Auditorenkodex verletzen. Es mag Zyklen innerhalb von Zyklen innerhalb von Zyklen geben. Sowas kommt vor. Aber lassen Sie um Himmelswillen keine angefangenen Zyklen unabgeschlossen! Damit reiten Sie sich und den PC ins Verderben. Daher: Wichtiges gut mitschreiben (vor allem den Wortlaut der Items und der Postulate) und die Arbeitsblätter in Ordnung halten. So behalten Sie immer die Übersicht.

(Quellenverweise: Alle HCOBs bezüglich R3RA und Dianetik in den Indexen von Tech Vol.X-XII. Zu Lock-Scanning: "Wissenschaft des Überlebens", Buch II, Kap.10 und 11 [16]. Besonders empfehlen sich die beiden ins Deutsche übersetzte Bulletins "Die Zeitspur und das Laufen von Engrammen in Ketten", eines vom 15. März 1963, das andere vom 8. Juni 1963, beide -auf Englisch - in Tech Vol. V. Was sich noch zu lesen lohnt, ist die zweite Hälfte des HCOB 3 April 1966, "Dianetic Auditing Course", Seite 161-163 in Vol.VI, wo man veranschaulicht bekommt, wie einfach Auditieren sein kann.)