

chant et à volonté par rapport à la Première Dynamique (survie pour soi). *Verbe* : rendre Clair : effacer toutes les douleurs physiques et les émotions douloureuses de la vie d'un individu.

Cognition : origination d'un pc qui indique qu'il s'est « rendu compte de... » C'est une déclaration du genre : « Tu sais quoi ? Je... » Quelque chose que le pc comprend ou ressent tout à coup, du genre : « Eh bien, ça alors ! »

Confronter : néologisme tiré de l'anglais *confront*. Faire face, sans reculer ni éviter. Substantif : confrontation.

Contre-effort : tout effort que l'environnement peut exercer contre vous.

Contre-intention : intention opposée ou contraire.

Corps théta : le thétan transporte très souvent avec lui un corps théta dont il a fait le mock-up sur la Piste du Temps et qui se compose de nombreux facsimilés d'anciens corps dont il a fait un mauvais usage et qu'il transporte avec lui comme mécanismes de contrôle, utilisés pour contrôler le corps qu'il a actuellement.

Cours Clinique Avancé : (ACC) fondamentalement cours de recherche et de théorie qui apporte une connaissance beaucoup plus approfondie des phénomènes du mental et de la raison d'être de la recherche et de l'investigation.

Dope-off : ce qui se produit quand une personne est fatiguée, a sommeil, quand son esprit devient brumeux (comme si elle était droguée).

Dub-in : rappel imaginaire ; il n'y a pas de douleur dans le dub-in.

Dynamique : l'impulsion, la poussée et l'objectif de la vie « SURVIVRE » dans ses huit manifestations :

- La **Première Dynamique** est l'impulsion à survivre en tant que soi.
- La **Deuxième Dynamique** est l'impulsion à survivre par le sexe ou les enfants. Cette Dynamique comporte vraiment deux sections. Elle est a) l'acte sexuel en lui-même et b) l'unité familiale, l'éducation des enfants y compris.
- La **Troisième Dynamique** est l'impulsion à survivre par un groupe d'individus ou en tant que groupe. N'importe quel groupe ou partie d'une classe peut être considéré comme portion de la Troisième Dynamique. L'école, le club, l'équipe, la ville, la nation sont des exemples de groupes.
- La **Quatrième Dynamique** est l'impulsion à survivre par l'humanité tout entière ou en tant qu'humanité.
- La **Cinquième Dynamique** est l'impulsion à survivre par les formes vivantes, telles qu'animaux, oiseaux, insectes, poissons et plantes, et en tant que telles.
- La **Sixième Dynamique** est l'impulsion à survivre en tant qu'univers physique ; elle se compose de Matière, d'Énergie, d'eSpace et de Temps, dont les premières lettres (sauf pour eSpace) nous ont permis de composer le mot MEST*.
- La **Septième Dynamique** est l'impulsion à survivre par les esprits ou comme esprit. Tout ce qui est spirituel, avec ou sans identité, se range sous la septième Dynamique. Une subdivision de cette Dynamique, ce sont les idées et les concepts tels que la beauté et le désir de survivre par ces derniers.
- La **Huitième Dynamique** est l'impulsion à survivre par un Être Suprême ou, plus exactement, par l'Infini.

Effort : manifestation du mouvement sous forme de force physique ; un effort violent dirigé contre un individu engendre la douleur. Un effort continu produit un malaise physique ; on peut se rappeler l'effort et le revivre en tant que préclair.

Électromètre : l'électromètre est un instrument qui sert de guide en audition. Il aide l'auditeur à localiser, au cours de la Communication Réciproque, des zones de détresse spirituelle, et à indiquer le bien-être spirituel dans une zone.

Engramme : image mentale qui est l'enregistrement d'un moment de douleur physique et d'inconscience. Par définition, il doit contenir un choc ou une blessure.

Enthéta : signifie théta (pensée ou vie) perturbé ; désigne surtout les communications qui, s'appuyant sur des mensonges et des confusions, sont tendancieuses, hachées ou destructrices, tentant de submerger ou d'opprimer une personne ou un groupe.

Extériorisation : l'état du thétan, c'est-à-dire de l'individu lui-même, quand il se trouve à l'extérieur de son corps. Quand cela arrive, la personne acquiert la certitude qu'elle est elle-même et non son corps.

Facsimilé : toute image mentale créée involontairement et faisant partie de la piste du temps est un facsimilé, qu'il s'agisse d'un engramme, d'un secondaire, d'un lock ou d'un moment de plaisir.

Facsimilé de Service : il y a ce qu'on appelle les Facsimilés de Service ; « service » parce qu'ils servent l'individu ; « facsimilé » parce qu'ils ont la forme d'une image mentale. Ils expliquent également ses inaptitudes. La partie « facsimilé » contient réellement une inaptitude mise en place par l'individu lui-même qui « expli-

que » qu'il n'est pas responsable de son incapacité à faire face. Ainsi, il n'a pas tort quand il n'arrive pas à se débrouiller.

Groupeur : terme de Dianétique désignant cette partie d'un incident qui est semblable à des parties d'autres incidents et qui tend à grouper tous les incidents ensemble, comme s'ils n'étaient qu'un.

Image mentale : copie de l'univers physique tandis qu'il passe. En Scientologie, nous appelons une image mentale « facsimilé » quand elle est une « photographie » de l'univers physique, à un moment du passé.

Implant : procédé douloureux et imposé de force dans lequel on submerge un être au moyen de buts artificiels ou de faux concepts, dans l'intention malveillante de le contrôler et de l'opprimer.

Incident : une expérience, simple ou complexe, liée à un même sujet, à un même lieu, à une même perception ou à des gens différents, qui se déroule dans une période de temps courte et délimitée, telle que des minutes, des heures ou des jours : également, image mentale de telles expériences.

Invalider : (invalidation) réfuter, dégrader, discréditer ou nier quelque chose qu'un autre considère être un fait.

Mainteneur : tout commandement engrammique qui coince le préclair dans un engramme, consciemment ou non. Un type de commandement engrammique. Il comprend les expressions « Reste ici ! » « Ne bouge pas et pense-y ! » « Reviens t'asseoir » « Je ne peux pas partir » « Je ne dois pas m'en aller » etc.

Mental : système de contrôle entre l'être et l'univers physique. Le mental n'est pas le cerveau.

Mental Réactif : partie du mental de la personne qui fonctionne par excitation-réflexe (à une certaine excitation correspond un cer-

tain réflexe), qui n'est pas sous le contrôle de sa volonté et qui exerce de la force et une puissance de commandement sur sa lucidité, ses buts, ses pensées, son corps et ses actions.

Mésémotion : toute émotion déplaisante : antagonisme, colère, peur, chagrin, apathie ou sensation de mort.

Mise au Clair : un processus qui consiste à découvrir progressivement les endroits où l'attention du pc est restée fixée et à lui faire recouvrer l'aptitude à placer et à retirer son attention de par sa propre détermination. Qu'est-ce que la Mise au Clair sinon regagner la conscience d'être soi-même et retrouver sa confiance.

Mock-up : le mot anglais « mock-up » est emprunté à une expression utilisée au cours de la Deuxième Guerre mondiale, qui désignait symboliquement une arme ou une zone d'attaque. Ici, il signifie essentiellement quelque chose qu'une personne fabrique elle-même.

Motivateur : un acte agressif ou destructeur subi par la personne ou l'une des Dynamiques. La raison pour laquelle on l'appelle un « Motivateur » est qu'il incite la personne à rendre la pareille ; il « motive » un nouvel Acte Néfaste. C'est ce que la personne pense qu'on lui a fait et qu'elle n'aurait pas voulu qu'on lui fasse.

Piège théta : tous les pièges théta ont une chose en commun : ils emploient la force électronique pour forcer le thétan à oublier, à devenir ignorant, à être effet.

Piste du Temps : enregistrements consécutifs d'images mentales accumulées par le préclair dans une ou plusieurs vies. Ils sont datés avec une grande précision.

Postulat : désigne bien sûr tout désir, ordre, inhibition, contrainte émis par l'individu sous forme d'idée. C'est en fait une prédiction.

parce que l’Affinité, la Réalité, la Communication ou la Compréhension diminuent ou se brisent.

Roc (le) : ce que la personne a utilisé pour atteindre les gens ou les choses et dont la valeur se détermine par son pouvoir créateur ou destructeur. Simplement un mécanisme pour atteindre et se retirer, formant un ridge. Le roc est un objet, non une signification.

Savoir : Connaissance. État dans lequel on est certain.

Séance : période de temps précise pendant laquelle l’auditeur écoute les idées qu’a le préclair sur lui-même.

Somatique : mot général désignant toute perception physique désagréable provenant du mental réactif.

Terminal – terminaux : tout ou n’importe qui pouvant recevoir, relayer ou envoyer une communication.

Théta : le théta est pensée, force de vie, élan vital, esprit, âme ou toute autre des innombrables définitions qu’il a eues au cours de milliers d’années.

Thétan : l’être, l’individu qui contrôle le corps et vit en lui.

Ton : état émotionnel de l’engramme ou état général de l’individu.

Valence : fausse ou vraie identité ; le préclair a sa propre valence. En outre, les valences de toutes les personnes qui apparaissent dans ses engrammes sont à sa disposition.