

# REEMPREINTE

## Introduction

Dans cet article nous allons aborder la technique de reimprinting (ou réempreinte), une technique évoluée de PNL qui permet de corriger des croyances nées d'événements passés traumatiques ou pas.

Nous en arrivons au cœur du problème qui est : comment sortir du passé qui conditionne notre présent et crée notre futur. Cette vision P.N.L. de la réempreinte est tout à fait erronée, on ne crée pas un nouveau futur en modifiant le passé. Comme je ne dispose pas de toutes les données et encore moins des solutions, je vais maintenant, comme je l'ai fait depuis plus de trente années, demander à mon propre Dieu intérieur de répondre à mes interrogations. Je vais donc lui passer la main. Je serai celui qui pose les questions et Il sera l'instance non physique qui répondra. Je transcrirai également, dans de futur article et vidéos, les échanges que j'ai eus depuis le début de ma connexion avec le dieu intérieur que j'ai défini comme étant le « double spirituel » de moi-même. certain pourrons l'appeler « Ange », ou encore « Moi réel », cela n'a pas d'importance. L'essentiel, et, est pour le moins, l'un des premiers objectifs est d'établir cette connexion avec notre « double ». L'objectif ultime est la conscience totale dont la connexion avec le double en est la condition essentielle.

J'expérimente et je vis cette connexion depuis Pâques 1981, où j'ai accepté l'Esprit comme guide intérieur et relégué le mental et l'ego à une fonction purement technique dont l'agir et l'influence était limité a la gestion du quotidien. Ce fût un aboutissement d'une suite de conflits intérieurs, ceci pour dire qu'il y avait eu déjà un temps de maturation qui avait commencé quasiment dès ma naissance d'une manière relativement inconsciente.

Pâques 81 a été le commencement d'un processus d'intégration qui a abouti à une quasi-fusion avec le Dieu intérieur quatorze années plus tard, en 1985. Je sais aussi que pour certain, le processus de fusion se réalise beaucoup plus

rapidement et pour quelques rare personne, de manière brutale et instantanément. L'éveil peut prendre différentes formes, sans doute en fonction de nos résistances personnelles.

Le processus de réempreinte, c'est cela, dont la fusion avec l'Esprit en est l'aboutissement. L'ancienne empreinte est remplacée par une nouvelle. C'est un processus, qui comme je viens de le dire peut se produire en un instant ou prendre plusieurs années. L'empreinte, non plus, ne se réalise pas en une fraction de seconde, c'est un processus d'induction lente et progressive dont l'éducation en est le moyen le plus puissant. On ne fait pas des premiers de classe en une journée. L'identification, la suggestion hypnotique et la routine en sont les principaux outils. Le but de ces outils est de mettre en place des croyances, des mécanismes et des programmations au niveau inconscient. Devenir inconsciemment compétent est une finalité qui peut pour certaines professions demander plusieurs années.

L'Esprit, dans un but de fusion, utilise le même processus, mais la finalité est de devenir consciemment compétent. Cela signifie que j'ai conscience qu'une autre conscience dirige ma vie auquel j'ai délibérément remis carte blanche. En tant qu'être humain, il n'y a pas d'autre chemin dévolution que celui-là ; le chemin initiatique dont la symbolique est le Grand Œuvre Alchimique ou la quête du héros. Ce n'est donc pas un développement personnel, mais un développement impersonnel, en ce sens que ce qui se développe, c'est une nouvelle conscience, une conscience tout à fait impersonnelle. C'est elle qui est la conscience de notre personnalité non physique ; notre double ou Dieu intérieur dont fait référence Neal Donald Walsch. (Conversation avec Dieu)

On ne peut donc pas retourner dans le passé pour effacer une ancienne empreinte et la remplacer par celle de Dieu. Je ne dis pas que le processus de reimprinting enseignée en P.N.L est un leurre, mais une version très soft du processus d'éveil. L'action de l'Esprit est bien plus proche d'une conversion que d'une réempreinte de la P.N.L.

### *La conversion ou éveil spirituelle.*

La conversion spirituelle est le commencement d'une conversation avec notre double, Dieu ou Ange, peu importe. En ce qui me concerne c'est plus une conversation avec la Déesse ; bien que Dieu, Déesse, Ange, diable soient une

seule et même manifestation de L'ETRE INCREE. Le bien et le mal, mâle, femelle, actif, passif, passé, futur ne sont pas des attributs de l'incr  , mais de l'esprit humain. Unir ces oppos  s est ce qui se r  alise lors de la fusion de l'homme avec son Dieu lors de processus de la r  empreinte spirituelle.

C'est le d  tail de ce processus, les modalit  s et conditions de comment on peut entrer dedans que je vais vous d  crire. Il ne s'agit donc pas de trouver l'origine et les cause d'une empreinte dans le pass   selon la th  orie de la P.N.L.

Pour la **P.N.L.** le ph  nom  ne d'empreinte correspond    ces   v  nements du pass   qui ont cr    des croyances. Il y a un avant et un apr  s. L'empreinte ne cr  e pas que des croyances, elle impose aussi aux « victimes » des mod  les, parfois ceux des agresseurs. Par exemple, un enfant battu, une fois adulte, se met    battre ses propres enfants, adoptant le mod  le de son parent agresseur.

## **Mystique d'un processus   l  mentaire de transformation de l'  tre humain**

### *R  empreinte, conversion,   veil, m  tamorphose.*

Pour vous permettre d'entrer dans cette dimension spirituelle de l'  tre humain je vais exposer ce processus de r  empreinte en donnant la parole au travers d'un dialogue avec mon Dieu int  rieur , mon double spirituel. Je reprendrai   galement d'anciens   changes lorsque cela sera n  cessaire. Pour cela, je vais donc devoir me dissocier, sortir le temps de cette explication, de l'  tat de fusion avec mon double. Il y aura ainsi d'une part Roger (R.) et d'une autre part Alexandre. (Al.). dans d'autres   crits R. est l'abr  viation de Robert Valentin ; mon personnage dans son r  le ordinaire avant sa fusion avec l'Esprit.

Il y aura plusieurs   tapes, mais ce qui est essentiel pour chacun de vous est de ressentir et de vous identifier, autant que possible, au personnage de Robert. Au-del   du contenu, ceci est un exercice d'identification dirig  e auquel je vous invite    participer. Vous pourrez ainsi poser    votre tour vos propres questions et recevoir les r  ponses de l'Esprit. Robert sera donc votre « m  dium », moyen momentan   de communication avec **Dieu**, qui est le m  me pour tous. Inutile de vous identifier    Dieu, mais uniquement    Robert, dans un premier temps, pour ensuite le remplacer par votre personnage personnel en lui donnant un nom.

Robert deviendra Pierre, Jacques, Marie, Catherine, David ou encore Sylvie selon L'INSPIRATION de chacun. C'est ce même processus d'identification qui sera mis en œuvre lors de l'application du jeu de rôle **Mind Virtual Games** dont j'ai donné les premières informations récemment. Le maître du jeu sera identifié, non pas directement à Dieu, mais au Grand Architecte (Matrix) ceci pour éviter une inflation de l'ego qui pourrait se prendre pour Dieu lui-même.

## Comment le reimprinting

### Le Mind Virtual Game

Le Mind Virtual Game va me donner le **cadre** du reimprinting et du changement. Ce cadre est théâtral, il n'appartient ni à un passé ni à futur. Il se déroule dans un espace-temps – semblable à celui du théâtre antique - en dehors de la ligne de temps où se sont produits les empreintes.

#### Le théâtre antique.

Le théâtre antique est organisé de manière à instaurer un support pour la communication avec les dieux pour remettre en question la valeur de leurs attitudes et de leurs actions sur les hommes et leur condition ; c'est-à-dire leurs empreintes. Le roman et la nouvelle sont des **lieux virtuels** où se joue un jeu théâtral.

Dans le **Mind Virtual Game**, le jeu va permettre de changer les empreintes du passé. Il ne s'agit pas simplement de raconter ou de décrire, mais de guider le joueur vers un changement ; une métamorphose de son être intérieur.

**Dionysos**, dieu du vin et des plaisirs, dont l'animal emblématique est le centaure – le bouc ou dieu **Pan**, sera le dieu acteur du changement. La cadre énergétique du changement d'empreinte sera celui de la manifestation de l'énergie sexuelle. Energie, découverte, libérée, canalisée et utilisée comme essence d'un moteur dont le corps est le véhicule. Le jeu, dans ce cadre, prendra l'allure d'une **tragédie** ; celle de la mort de l'ego.

## Sur les pas des sorciers selon Carlos Castaneda

Devenir acteur de son propre changement implique une préparation et un training important. Il s'agit ici d'être acteur de son propre drame pour en finalité mourir et naître en esprit dans une autre vie ; celle de notre personnalité non physique ; notre double. Il y a un processus qui suivra une progression selon  **cinq actes**.

### *Acte I : L'art du traqueur ; se connaître*

Les premiers cycles concerne l'art du traqueur selon Castaneda. Le joueur, comme l'antique jeux du théâtre – ainsi que les jeux du cirque - va se préparer, pratiquer et maîtriser les exercices de training indispensable pour acquérir ses armes et la dextérité nécessaire pour vaincre dans les combats contre les dieux. Ce training comportera des exercices mentaux, physiques et psychiques, dont l'alternance et la rapidité de percevoir sont les bases. L'objectif est de **développer** nos facultés jusque-là restées dans l'ombre. Se développer, c'est activer de nouveaux circuits neuronaux. Se connaître ne peut se limiter à la connaissance des nos manques, de nos souffrances, de nos limites ou des causes de nos frustrations.

Se connaître, c'est connaître la personnalité divine qui sommeille en nous, ses potentialités et ses évolutions possibles. Briser le miroir de notre auto-contemplation, de nos plaintes et acquérir une extrême agilité de l'esprit.

### *Exercices pour le traqueur*

#### **Exercice 1 : Jusqu'où êtes-vous prêt à aller pour apprendre ?**

Réfléchissez et établissez la liste de vos contraintes. Est-ce le temps, l'espace, le manque de moyen ?

Est-ce les limites que vous vous êtes imposé intellectuellement, physiquement, émotionnellement ?

Qui est le maître de vos limites ?

Qui détiens les clefs de votre liberté ?

#### **Exercice 2 : qu'est-ce que vous êtes prêt à sacrifier pour apprendre ?**

Un peu de temps, un peu d'argent, certaines relations ,une croyance, un principe, etc. ?

Définissez ce que vous êtes prêt à apporter sur l'autel du sacrifice.

Ecrivez par l'écrit ( bleu sur blanc) dans votre cahier de bord. Fixer les pensées, les décisions, les rêves ou vos prises de conscience est un acte essentiel. Dater et donnez un titre.

### **Exercice 3 : définir : Pourquoi, quoi et le comment.**

**1 : Le pourquoi.** Pourquoi je fais, je suis , je pense comme cela. Pourquoi changer ?

**2 : Le quoi :** Maintenant que j'ai découvert mon pourquoi, je vais me demander : qu'est-ce que je dois changer.

**3 : Le comment.** Lorsque mon objectif, mon intention sont clairement défini je sais ce que je dois changer. Je vais ensuite rechercher les outils du changement et apprendre les processus pouvant générer le changement.

### *Résumer et rappel*

Les dieux vous ont marqué comme du bétail. Vous êtes leur propriété. Effacer cette empreinte est semblable aux sept travaux d'Hercule. Dans le cadre du Mind Virtuel Game, vous devrez vous préparer à jouer une tragédie en cinq actes. Chaque acte est une phase du jeu, c'est-à-dire : dans le cadre défini par les maîtres du jeu ; le **lieu virtuel de l'esprit**.

Rien de ce lieu ou de sa création ne peut être révélé avant l'engagement en tant que joueur.

Chacun doit découvrir sa personnalité et apprendre à jouer son rôle en interaction avec les autres joueurs.

## *Acte I : l'art du traqueur.*

Se connaître se joue en solitaire. Se connaître c'est découvrir nos limitations dans le plaisir. Nos propensions à la plainte, critique et rejet de l'auto-gratification au profit d'une culpabilité rédemptrice.

## *Acte II : le guerrier spirituel matérialiste.*

Après avoir exercé l'art du traqueur, il vous sera apparu d'une manière évidente la personnalité cachée parmi les neuf personnalités de base. (cette personnalité sera déterminée en conscience avec l'aide de votre coach personnel par la pratique de l'art du traqueur. Vous pourrez ainsi revêtir votre « habit de scène » et entrer dans votre rôle.

## *Acte III : le chasseur.*

Un guerrier chasse le pouvoir. Ce pouvoir est pouvoir de désirer, pouvoir de rechercher sa « **partenaire de rêver** ». Ce pouvoir est un pouvoir d'attraction sur ce qui vous est indispensable pour poursuivre et atteindre la quête sacrée qui sera révélée dans l'acte II.

Le pouvoir personnel est un état de chaleur sexuelle. C'est partir en chasse d'une femelle ou, pour une femme, libérer son pouvoir de désirer pour exciter et attirer un mâle. Le pouvoir d'attraction va ainsi s'éveiller et se renforcer. L'énergie engendrée pourra être stockée, puis canalisée vers un objectif désiré. L'objectif est la création d'un binôme de « **rêveur sexuel** ». ce **binôme** est composé d'un rêveur et d'un guerrier traqueur.

## *Acte IV : Le rêveur.*

Le rêveur est un traqueur qui est devenu guerrier et qui a réalisé l'union mystique en soi. Il aura franchi les épreuves, traverser les sept mondes en binôme et, après s'être libéré de l'emprise de la matrice, accéder à la terre vierge de sa troisième naissance, celle de l'accomplissement et de la complétude du SOI COMMUN. L'Homme à deux têtes et un seul corps. son parcours n'est pas

terminé pour autant, car il devra maintenant transmettre et guider autrui vers la liberté totale, devenir **HOMME DE CONNAISSANCE**.

### *Acte V : L'homme de connaissance.*

Devenu homme de connaissance, il devra maintenant créer son propre jeu et rassembler sa propre communauté spirituelle.

L'homme de connaissance ; tourné vers la création d'un jeu plus grand est maintenant libre de toutes empreintes. Il vit, et à conscience ici et ailleurs en même temps.

#### **Le jeu ne fait que commencer !**

Il est essentiel de **transmettre** et de **partager**, à chaque étape, vos avancées à au moins une personne de votre communauté en plus de votre coach et mentor choisi en cours du jeu ( l'un des créateurs du jeu Mind Virtual Game)

Un espace est réservé à cela ; « **le Forum** »