

Пилот
Супер Сайо
Часть 2
КОСМИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ
(SUPER SCIO #2 COSMIC HISTORY)

Copyright 1996)

1. ВВЕДЕНИЕ

История нашего развития есть долгий путь, проходящий через целую вереницу вселенных. Создается впечатление, что все наиболее продвинутые источники мудрости осознавали этот факт. Особенно это относится к тибетским рукописям и исследованиям, проведенным Л. Роном Хаббардом в 1952 году. Однако, ни в одном из этих источников не было представлено детального описания реальной последовательности смены этих вселенных и их общих характеристик. Если мы и в самом деле, находясь когда-то в состоянии богоподобных существ, начали постепенное падение вниз, то и сама последовательность вселенных должна иметь некое подобие нисходящей спирали, а механика этого падения в целом должна отражать то, каким образом мы оказались в том низком состоянии, в котором мы пребываем сегодня.

В этом документе будет предпринята попытка набросать общую схему, и снабдить ее некоторыми конкретными примерами, которые, как я надеюсь, окажутся полезными в дальнейших исследованиях. Я не могу гарантировать, что вся информация, представленная здесь, полностью достоверна. Самое большое, что я могу сказать, — она достаточно близка к истине. Но в одном я уверен наверняка. Реальная картина описываемых событий не может быть менее сложной, чем та, что представлена в этой работе. Если мной и допущены ошибки, то их стоит отнести скорее к разряду пропущенных данных, нежели к неоправданным излишествам. Никакими более простыми способами невозможно до конца объяснить всю глубину и драматизм нашего с вами падения.

Перед тем, как приступить к реальной дискуссии на тему истории, очень важно уточнить, какое значение я вкладываю в слово “вселенная”. Вызвано это тем, что в связи с небрежным его использованием в метафизике, определение этого слова оказалось довольно размытым.

Под вселенной я понимаю законченную систему пространства и времени. А учитывая специфические цели этой дискуссии, следует уточнить, что я имею в виду те огромные, созданные на основе общего согласия вселенные, в которых все мы когда-то жили.

Не существует каких-либо четких границ, определяющих ту или иную вселенную. Любая вселенная может иметь сложную конструкцию, представляющую собой не один, а несколько трехмерных планов, с которыми, в свою очередь, связаны другие трехмерные пространства (так называемые рукава и карманы). Все они рассматриваются как части одной и той же вселенной, благодаря наличию общих точек, одинаковому положению во времени и действию в них одних и тех же физических законов. По настоящему отдельные вселенные никак напрямую не связаны друг с другом и развиваются по различным законам. Заметьте, что вы можете связать промежуточными точками отдельные вселенные, однако это уже будут полностью независимые точки, соединенные друг с другом без какого-либо согласования.

Текущая вселенная характеризуется очень строгими физическими законами и является в высшей степени механическим, MEST-ориентированным творением. В непосредственно предшествующей ей Магической вселенной, физические законы были не столь жесткие. Подобно тому, как научно-фантастическая литература содержит в себе намеки на нашу жизнь в текущей вселенной, литература в стиле фэнтези затрагивает область Магической вселенной. Но даже Магическая вселенная была по своей природе высокоструктурированным, физическим образованием. Проследив цепь вселенных в обратном порядке, мы ви-

дим, что каждая предыдущая была все менее материальной и все более управляемой мыслью, пока наконец мы не достигнем самой ранней вселенной, где Тэтан (дух, то, что мыслит) занимал главенствующее положение, а физические аспекты рассматривались как тривиальные вещи, которые могли быть изменены по малейшей прихоти.

Давайте теперь попытаемся пройти весь этот путь назад и восстановить целостную картину последовательности существовавших вселенных.

2. В САМОМ НАЧАЛЕ

До того, как что-либо появилось, могла существовать лишь абсолютная пустота. Однако эта первородная пустота должна была иметь некий потенциал, причем этот потенциал должен быть бесконечным, как бесконечно число творений, возникших благодаря ему. Если бы этого потенциала не существовало, то не существовало бы и нас, а если бы он был ограничен, то мы давно уже должны были бы остановиться в своем развитии.

Абсолютная пустота существует всегда, а значит, она существовала еще до возникновения какого-либо пространства и времени, а потому она не подвержена изменению, и может рассматриваться как статика.

Материя и энергия, а также любые другие возможные формы могут существовать лишь в рамках пространства и времени, поэтому они являются вторичными творениями. Счет и исчисление предметов возможны лишь при условии существования самих этих предметов, а потому математика и само понятие исчисления также являются вторичными творениями. Таким образом, абсолютная пустота лежит вне области определения понятия исчисления, ее не может быть много или мало, она не может быть приравнена к нулю или к бесконечности, она в буквальном смысле слова неисчислима.

Абсолютная пустота обладает потенциалом для мышления, однако, до того момента, пока что-нибудь не будет создано, отсутствует какая бы то ни было тема для размышлений. Следовательно, с точки зрения первой сущности, которая должна была появиться на свет, первая мысль и первое творение представляют собой одно и то же. Таким образом, процесс мышления в своей абсолютной форме есть процесс созидания.

Из четырех составляющих этой вселенной — материи, энергии, пространства и времени — только пространство может быть создано без участия остальных компонентов, а потому первым творением должно было быть именно пространство.

В САМОМ НАЧАЛЕ НОЛЬ-БЕСКОНЕЧНАЯ ЖИЗНЕННАЯ СТАТИКА СОЗДАЛА ПРОСТРАНСТВО. А ПОНЯТИЕ ПРОСТРАНСТВА ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ КОНЦЕПЦИЮ РАЗДЕЛЕНИЯ. И ЕДИНСТВЕННОЙ ВЕЩЬЮ, КОТОРАЯ МОГЛА БЫТЬ РАЗДЕЛЕНА, ЯВЛЯЛАСЬ САМА ЖИЗНЕННАЯ СТАТИКА.

Но основа жизненной статики, являющейся неизменяемой абсолютной пустотой, не подвластна пространству и времени, а потому разделение не оказывает на нее никакого влияния. Она никогда не становится меньше, и может разделяться вновь и вновь. С точки зрения первоизданной абсолютной пустоты, для которой не существует времени, никакое разделение не может считаться произошедшим раньше или позже другого. Однако разделившаяся статика более низкого уровня уже может делать заключения о том, появилась ли она до или после другой такой же статики, и, следовательно, в этом случае мы уже имеем время.

Статика более низкого уровня является той же самой абсолютной пустотой с потенциальной возможностью бесконечного созидания, но она уже обладает опытом существования во времени и пребывания в окружении своих творений.

Разделившись однажды, статика продолжает деление, приводя к появлению все новых и новых творений. Из абсолютного нуля можно создать нечто реальное, представив его в виде двух чисел — положительного и отрицательного, сумма которых будет равняться все тому же нулю: $1 - 1 = 0 = 2 - 2 = 0 = 256 - 256$ и т.д. Единственное отличие между этими выражениями заключается в способе их представления, а способ представления является продуктом мысли. Таким образом, бесконечное количество материи и энергии может быть создано одним лишь усилием мысли.

ПРОСТРАНСТВО ЕСТЬ ДЕЛЕНИЕ ЧАСТИЦ.

ВРЕМЯ ЕСТЬ ДЕЛЕНИЕ СОБЫТИЙ.

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ ЕСТЬ ДЕЛЕНИЕ МЫСЛИ.

Наличие расстояния необходимо для обозрения или восприятия чего-либо.

Наличие времени необходимо для существования эмоций. При отсутствии времени не происходит никаких потерь, а значит, не возникает никаких переживаний.

Наличие индивидуальности необходимо для процесса мышления. При отсутствии индивидуальности все мысли представлены одной, отражающей состояние пассивной космической всеобъемлимости. Поэтому, для того, чтобы иметь возможность мыслить о чем-либо, необходимо, как минимум, произвести хотя бы легкое отделение от единой массы мыслей, и, в определенной степени, стать индивидуальностью. Получается, что индивидуальность необходима для самоосознания, поскольку ноль-бесконечная жизненная статика не является самоосознающей единицей, и представляет собой сумму всех сознаний, которые есть, могут или могли бы быть. Она не делает суждений и ни во что не вмешивается. Она просто существует.

МАТЕРИЯ ЕСТЬ ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ О ТОМ, ЧТО ЧТО-ТО СУЩЕСТВУЕТ.

ЭНЕРГИЯ ЕСТЬ ПОТЕНЦИАЛ ДЛЯ СОВЕРШЕНИЯ КАКИХ –ЛИБО СОБЫТИЙ.

В связи с отсутствием пространственных и временных ограничений для первозданной абсолютной пустоты, ее можно рассматривать как нечто бесконечное и существующее вечно относительно нашего ограниченного пространством и временем положения. Ее возможности бесконечного созидания всегда будут превосходить все то, что уже создано, и требовать дальнейшего появления все новых и новых творений, необходимых для поддержания баланса между пустотой и реальностью. Следовательно, созидание не имеет пределов, оно — вечно. Коль скоро пустота всегда окружает нас, мы никогда не испытываем в ней недостатка. Единственное в чем мы нуждаемся — это реальные сущности, которых никогда не будет достаточно для того, чтобы сбалансировать пустоту.

Самоосознающая околостатика, которую мы называем Тэтаном (мыслящей единицей), реализует себя, включаясь в непрекращающийся процесс созидания. И только остановка или подавление этого процесса делает Тэтан несчастным.

К тому же, разделение само по себе является всего лишь предметом мысленного представления. Мыслящие сущности по-прежнему остаются частью оригинальной статике, и им нет нужды вновь воссоединяться с ней, поскольку на самом деле они никогда ее не покидали. Оптимальное состояние этих существ заключается в том, чтобы быть действующими проявлениями оригинальной статике, проводящими в жизнь стратегию бесконечного созидания, которое должно служить противовесом пустоте. Естественно, что все более низкие состояния являются, по меньшей мере, менее приятными, однако, даже в этом случае всегда остается надежда на возможность продолжения созидания в будущем.

3. ТАНЕЦ СОЗИДАНИЯ

Находясь на своих самых высоких уровнях, самоосознающая жизненная статика принимает участие в бесконечном танце созидания. Здесь мы имеем дело с многообразием циклов сотворения, взаимобмена и освоения уже созданного. Здесь перед нами предстает бесконечная череда непрерывно изменяющихся вселенных, отличающихся друг от друга не только структурой, но и количеством измерений, задействованных при их создании. На этом уровне сама личность является практически бесконечной и не знающей границ. Она создает и осваивает одновременно множество вселенных, проявляя себя как бесконечное множество отдельных личностей и все еще оставаясь при этом индивидуальностью на фоне других, так же принимающих участие в танце созидания личностей.

Этот уровень можно назвать уровнем сосуществования статике, где каждая индивидуальность, судя по ее целям и намерениям, являлась Богом. И единственной ее движущей силой являлось желание бесконечно преумножать богатство красок палитры созидания. Такое состояние по праву можно охарактеризовать как божественное, бесконечное блаженство. Это — нирвана, но проявляющаяся не как уход в никуда, а как погружение в пучину реальности.

Однако в процессе бесконечного созидания становится необходимым просматривать

все больше и больше созданных творений в поисках чего-нибудь нового, отличного от уже существующего. В ходе этих поисков возникает идея о том, что новые существа, только что отделившиеся от ноль-бесконечной жизненной статистики, могли бы создать свою, новую систему творений, отличающуюся от той, что уже существует, тем самым, внося свой вклад в приумножение многообразия уже созданных творений.

Однако наибольшей оригинальности могли бы достичь творения лишь тех существ, которые были бы изолированы от уже существующей системы, и еще не были бы испорчены видом творений, созданных старшими существами. Поэтому появляется идея изолировать новую популяцию индивидуальностей, поместив их в своеобразную утробу, где они могли бы развиваться самостоятельно.

Мы находимся сейчас именно в такого рода утробе, и именно в ней существует вся серия тех вселенных, которые мы построили и которые мы населяли. Когда мы закончим наше развитие, мы покинем утробу, забрав с собой нашу систему творений, вольемся в бесконечный танец созидания и начнем бесконечно интересный обмен творениями со старшими существами. И однажды, в далеком будущем, когда мы уже переберем все возможные вариации нашей системы, системы старших существ и нескончаемое число вариантов комбинаций обеих систем, мы с нетерпением будем ожидать рождения еще одной популяции новых существ, которые порадуют нас своими свежими решениями.

Неважно, насколько несчастными вы являетесь в настоящее время, — продолжительность этого состояния безмерно мала по сравнению с вечным блаженством. Когда вы достигните абсолютного богоподобного состояния, вы поймете, что муки рождения были очень малой платой, которую бы следовало заплатить за это.

4. УТРОБА

Каким образом можно изолировать группу богоподобных существ и оградить их от знакомства с богатой и увлекательной палитрой существующих творений? Как можно вообще контролировать кого-то, чьей малейшей прихоти достаточно для создания и разрушения целых вселенных?

Поначалу, учитывая тот факт, что вы имеете дело с молодыми невинными существами, вы можете увлечь их каким-нибудь интересным объектом, направив их внимание в нужном вам направлении. Однако это не может продолжаться слишком долго, и довольно скоро они начнут оглядываться вокруг и замечать обворожительные творения старших существ. А вместе с этим будет потеряна ожидаемая новизна и свежесть их будущих творений. Таким образом, необходимо было найти какое-то продолжение для решения этой проблемы.

Однако Бог может удерживать или как-то ограничить себя только по своему собственному желанию, и единственное, что можно сделать со стороны, это «помочь» ему оказаться в таком состоянии хитростью и обманом. Но даже в этом случае старшие существа не должны были непосредственно участвовать в этом процессе, с тем, чтобы исключить какое-либо прямое постороннее воздействие на новую популяцию.

Задача состояла в том, чтобы внутри группы новых существ возникла атмосфера конфликта, что заставило бы их строить друг для друга различного рода западни и ловушки. В конечном итоге каждое существо должно было попасться в одну из таких ловушек, причем скорее даже не в ту, которую расставили для него другие, а в свою же собственную, уготовленную для других существ. Дело в том, что рано или поздно существо забывает о существовании им же самим расставленных ловушек, и может легко по ошибке угодить в одну из них.

Основная идея состояла в том, чтобы существа оказались скованными паутиной собственных ловушек, и все больше и больше запутывались бы в ней, и однажды стали бы полным следствием своих же творений, и забыли бы, кто они такие, а в первую очередь — как они построили все эти ловушки. Действуя таким образом, они придут к необходимости создания новой системы творений, которая поможет им разобраться с устройством той западни, в которой они оказались. И однажды они начнут распутывать эту сеть хитросплетений, и вновь обретут контроль над всеми своими творениями.

Но сейчас мы пока еще находимся на самом дне такой западни, и может даже создаться впечатление, что мы не способны создать и атома в этой огромной окружающей нас

физической вселенной. Однако эти способности вернутся к нам, как только мы сможем вытащить себя из сегодняшнего скверного состояния. И когда мы выберемся из утробы, каждый из нас будет обладать не только богатыми и интересными подробностями жизни на Земле, но и опытом участия в самых настоящих звездных войнах, подобных тем, что велись в физической и магической вселенных, а также в многочисленных предыдущих вселенных. Все эти знания мы заберем с собой, и вместе с ними вошьемся в прекрасное сообщество существ. Награда за наши страдания будет поистине велика. Мы прошли нелегкий путь, и некоторое время он еще будет оставаться тяжелым и тернистым, однако это тот путь, который уже был пройден до нас, и который является единственно возможным путем развития в условиях подлинной изоляции.

А старшие существа не будут и не должны вмешиваться в этот процесс. Мы обязаны выбраться самостоятельно. Только такая стратегия позволит нам вновь обрести власть над нами же созданными творениями. Если бы старшие существа вмешались и «спасли» нас, вытянув из этой западни, они тем самым украли бы у нас честно заслуженную нами награду. Это наши творения, и именно мы должны вновь научиться управлять ими.

Долгое время мы были полностью изолированы. Лишь однажды, в самом начале нашего развития мы подверглись единственному воздействию извне. Оно было минимально возможным и более никогда не повторялось, хотя в нашей истории было довольно много случаев, когда мы друг перед другом пытались представить себя старшими или высшими существами и даже имитировали настоящее вмешательство, с тем, чтобы сбить с толку или перехитрить друг друга.

Это единственное внешнее воздействие заключалось в том, что нашему вниманию был представлен один очень сложный объект, который должен был подтолкнуть нас к конфликту и порабощению друг друга. Эти объектом был Драгоценный Камень Знания.

5. ДРАГОЦЕННЫЙ КАМЕНЬ ЗНАНИЯ

Это единственное творение, которое мы когда-либо имели «извне», и это единственный контакт, который мы когда-либо имели с более старшими существами.

Существовало множество ложных начал у трака времени, которые мы имплантировали друг другу во время нашей безумной горячки строительства ловушек. Существовало также множество настоящих начал у трака в различных вселенных, в которых мы участвовали. Но драгоценный камень знания является действительным первым опытом (переживанием) для всех нас. Внимание каждого существа было направлено на него, когда он отделился от первичной статики, и это было настолько захватывающим, что все были захвачены (пойманы) и в тот момент любого можно было заставить ощутить себя смотрящим снаружи на что-то другое из внешнего (окружения), мы уже пали слишком низко, чтобы пройти сквозь стены этой ловушки, к строительству которой для самих себя нас воодушевили.

Опыт драгоценного камня знания не имеет большой надписи на нем, которая говорит, что это и есть первый опыт, или что это начало трака, или начало времени. На самом же деле все как раз наоборот. Те инциденты, которые громко кричат о том, что они являются началом, делают так, поскольку это способ обмана и они никогда в действительности не являются первым инцидентом. Более того, вы не сможете найти опыт драгоценного камня знания, пытаясь найти первый инцидент, просто существует слишком много таковых, ложно помеченных первыми. Но как только вы ухватите его, все эти «первые» инциденты всегда оказываются более поздними.

Другим вводящим в заблуждение фактором является то, что этот драгоценный камень знания является чрезвычайно сложным. Очень похоже на то, что это самая сложная вещь, с которой мы когда-нибудь контактировали. А наши творения становятся проще, когда мы смотрим на них раньше на траке времени. Так что нашим ожиданием для первого инцидента было бы, что он очень простой. А это не так, потому что он пришел извне.

Драгоценный камень знания является объектом в 17 или даже более измерениях. Он имеет похожую на алмаз структуру, но она простирается в ужасном множестве направлений и содержит несчетное количество лиц или граней. Это чрезвычайно прекрасно и интересно. Мы имеем громадную проблему с его визуализацией, поскольку одна из наших маленьких ловушек, которую мы намеренно использовали друг против друга, заблокировала нашу спо-

способность визуализировать или воспринимать более чем три измерения.

Но даже до того, как мы стали заблокированными в области многомерных структур, этот драгоценный камень был реально слишком сложен для нового невинного существа, чтобы ухватить его как одно целое. Он был намеренно создан таким, чтобы мы не могли бы просто быстро понять (охватить) его и затем осмотреться вокруг в поисках более интересных творений, сделанных другими существами.

Этот драгоценный камень был разделен на полости (камеры) и мы последовательно проходили через каждую полость. Каждая полость объясняла что-то, что было полезно для нового существа, и большая часть этой информации была правильной. Только очень хитро и незаметно они делали работу по введению в заблуждение с помощью информации, которая склоняла нас к конфликту и ловушке. Поскольку не было способа заставить нас силой проглотить этот драгоценный камень, нас можно было только уговорить к принятию его всего с помощью великого шоу (показа) истинного знания и красоты.

В опыте этого камня нет языка. Мы никакого языка в то время не имели и они определенно не могли бы научить нас ни одному, поскольку это должно быть слишком сильно предшествовать нашему мышлению. Вместо этого все это были демонстрации, использующие очень простые объекты. Были простые квадраты, треугольники, круги и т.п. со множеством измерений. Мы ссылаемся на трехмерный квадрат как на куб, а четырехмерный квадрат математиками назван тессаракт, гиперкуб, но у нас недостает слов для семи- или восьмимерных версий этой фигуры. Однако, квадрат с восемью измерениями - это все еще простой абстрактный объект, который не должен был придавать слишком большого пристрастия (уклона) нашим собственным творениям.

Эти полости драгоценного камня также никогда не показывают ничего, что выглядит как тела или люди. Они используют смутные облака или точки света, чтобы представить других существ в тех полостях, которые имеют дело со взаимодействием существ.

Эти демонстрации были в основном очень простыми. Например, одна из начальных полостей демонстрирует как воспринимать объект. Смотреть на вещи с помощью только одного открытого глаза соответствует плоскому двумерному виду, но истинные глубокие восприятия в трех измерениях лучше всего делать двумя глазами. Аналогично, смотреть на 7-мерный куб лучше всего рассматривая его из 6 точек одновременно. Они это не говорят вам, вместо этого они показывают вам. Это начинается со смутного ощущения (впечатления) объекта перед вами. Затем вы чувствуете себя вовлеченным в размещение все больше и больше точек, из которых нужно смотреть на объект. Затем, когда вы наконец доходите до шести отдельных точек (и они не должны быть на одной плоскости), этот объект внезапно становится реальным и присутствует ощущение удовольствия. Затем они заставляют вас поместить еще больше точек зрения и этот объект становится снова бледным и неудовлетворительным. Так вы обучаетесь синхронизировать число точек зрения, которые вы используете, с измерениями объекта, который вы наблюдаете.

В этом смысле многие из этих полостей были интересны и полезны. Но некоторые из них были коварными и обманчивыми. Например, одна из полостей показывает много «существ», участвующих в создании набора объектов, которые перемещаются вокруг в гармонии. Ощущение очень приятное. Потом одно из этих существ начинает действовать противоположно усилиям других и ощущение неприятное, гармония разрушена. Так что эти другие существа набрасываются на этого неприятного и силой заставляют его вернуться в согласие и ощущение снова становится приятным. На самом деле это ложная идея, которая предрасполагает вас нападать на всякого, кто другой (отличающийся), и имплантирует людей к принуждению их к согласию.

Когда мы заканчиваем проходить через все эти полости, мы остаемся с идеей, что нужно контролировать других и ловить их в ловушки. Нам также дана идея, что мы теперь должны построить что-то свое собственное в обмен за этот драгоценный камень, прежде чем мы будем иметь право посмотреть что-то еще из творений более старших существ. Но конечно же, до того как мы это закончили, мы закопали себя так глубоко, и поймали себя в ловушку так хорошо, что мы потеряли всякую надежду добраться до внешнего и бросились в создание все более сложных и сложных ловушек, своего собственного изготовления.

6. МЫ НАЧИНАЕМ ПРОЦЕСС СОЗИДАНИЯ

Мы покинули этот камень знания с энтузиазмом желания создать сложную и интересную вселенную. Правил не было, кроме того, что она должна была быть интересной и сложной. Даже количество используемых измерений было не установлено и в этом месте лежит первый и основной конфликт.

Требуются время и усилия, чтобы разработать и построить детально проработанную модель (мок-ап). И чем больше измерений вы используете, тем больше времени и работы требуется. Три измерения более сложны чем два, а четыре измерения даже еще хуже, и вся система созидания должна быть построена на пустом месте. Скопировать 17 измерений, которые использованы в камне, должно было бы быть нелепо для новых существ и, кроме того, ему не хватало бы новизны.

И каждое из этих существ было богоподобно и ему советовали принимать свои собственные решения и идти своим собственным путем, кроме того, ему было сказано удерживать других на этом пути (верный рецепт для конфликтов) и поэтому каждый выбрал произвольное число измерений и начал работать.

Вскоре появились люди, работающие в системе одного измерения, и люди в 2-х, или 3-х, или 4-х, и так далее вверх до почти дюжины измерений с редкими занятиями в даже еще большем числе измерений. И это распределение существ было справедливым, даже при том, что немного больше работало на более меньших количествах измерений, поскольку это было легче, и постепенное снижение их числа по мере повышения количества измерений. А поскольку каждому существу требовалось все больше и больше времени и усилий при создании моделей, использующих определенное число измерений, они выработали привязанность к этому числу измерений и были в них жизненно заинтересованы.

Но более меньшие измерения более просты, и те существа, которые старались разрабатывать систему одного измерения, начали рано показывать результаты, в то время как те, кто работали на большем охвате, все еще находились на зачаточной стадии созидания.

Такие системы творений одного измерения все еще с нами. Одна из них - это музыка. Одномерный «объект» (например, звук или музыкальная нота) могут идти только вверх и вниз. Они движутся вперед во времени, но время не является измерением в том смысле, в котором мы его обсуждаем здесь (мы занимаемся измерениями пространства). Этот «объект» может иметь ширину форму (очертания) в виде аккорда (как сравнимый с одиночной нотой) и есть все виды интересных эстетик во взаимодействии множества нот, движущихся вверх и вниз в сложной работе, но это все еще движение только в одном измерении. Ноты также могут иметь качество, как в звуке пианино по сравнению со звуком виолончели, но это также не меняет числа измерений, просто также как и добавочный цвет в трехмерном мире не добавляет дополнительного измерения.

Плоды двухмерных усилий заключены в основных версиях многих из наших настольных игр, таких как шахматы.

Поскольку эти малоразмерные системы начали давать плоды, некоторые из тех существ, которые работали на большом числе измерений, начали чувствовать, что у них слишком длинный путь и переключились на одну из более низких групп. Но тенденция была присоединяться к 3-м, 4-м или 5-размерным усилиям, где было достаточно места для новых вкладов, больше, чем присоединяться к 1- и двухмерным усилиям, которые уже были, так сказать, переделены (закреплены).

И так случилось, что трехмерная группа имела больше членов, чем любая другая, с тем, что 4-мерная группа имела немного меньше. Но все еще было довольно мало тех, кто работал выше 4-х измерений. И поскольку 3 измерения были проще, чем 4, и они имели больше народу, там работавшего, она быстро достигла завершения, по крайней мере в ее основной архитектуре.

Трехмерновцы могли видеть, что те остальные люди, которые работают на очень высоких измерениях, могли в конце концов упасть и работать с четырехмерновцами (или возможно с пятимерновцами). Они не могли присоединиться к трехмерновцам, потому что эти трехмерновцы почти закончили, а также потому, что они были несгибаемыми (твердолобыми, консервативными), те кто застрял с очень сложными формами, и возможно должны бы-

ли бы предпочитать по крайней мере 4 или 5 измерений для работы, а не 3. Таким образом, их оценкой было, что хотя трехмерновцы были в текущий момент самой большой группой, они могли в конце концов быть численно превзойдены 4-хмерновцами, поскольку все больше и больше существ отказывалось от многомерных усилий.

В разумном обществе все было бы нормально. Есть место для многих систем созидания. Но они все знали (благодаря камню знания), что каждого нужно было вколачивать в строй и уговаривать на одну систему. А они имели жизненные интересы в продолжении своего собственного моделирования в той системе, в которой они сами разработали, скорее, нежели отказываться от нее ради 4-мерной системы, созданной другими. Кроме того, они знали, что 4-хмерная система может манипулировать и подавлять трехмерную систему, просто когда кто-то функционирует в 3-хмерной системе, он может скомкать двухмерную картинку или сбросить двухмерную шахматную игру на пол.

Все преимущество, которое имела трехмерная система, заключалось во временном численном превосходстве, связанном с системой, которая была уже близка к завершению, по сравнению с 4-мерной системой. Они знали, что они в конце концов будут подавлены. Поэтому они решили ударить первыми и поэтому начали войны реальностей.

7. ВОЙНЫ РЕАЛЬНОСТЕЙ

Это был самый длинный период в нашей истории и самый предельный конфликт, в который мы когда-либо были вовлечены. Он происходил между существами приводящих в трепет способностей, которые были неуязвимы для всего, за исключением побочных эффектов своих собственных бесконечно могучих постулатов и решений. И потребовалась почти вечность, чтобы эти бессмертные измотали друг друга и наконец вернули каждого на место.

И нет никого, кто бы в то или иное время не повоевал на каждой из сторон этого конфликта. И нет никого, кто бы однажды не сказал: «Да черт со всем этим!» и не ушел восвояси, чтобы строить свою вселенную, только для того, чтобы однажды быть вновь втянутым в этот конфликт. И битвы этой войны, как интересная игра, были наверное настолько же важны для нас, как и то, против чего воюют существа, и поэтому желанием большинства было скорее навсегда увековечить эту битву, чем прийти к какому-то разумному компромиссу. И пикантность этой войны была больше похожа на те детские игры в войну, где люди гораздо реже подвергаются какому-то реальному ущербу, чем ужасу человеческой войны.

Но в конце этого длинного пути во времени люди в конце концов преуспели в аберрировании, контролировании и заманивании в ловушки друг друга.

На последних стадиях этого конфликта, сторонники трех измерений преуспели в установке ментальных блоков, которые препятствовали созданию и восприятию вещей с более чем тремя измерениями. Они не могли заблокировать способности 1- и 2-х измерений, потому что они были частью трехмерных конструкций, но они могли и заблокировали использование 4-х и более измерений.

Команда 4-х мерных не могла отплатить им той же монетой, поскольку блокирование трех измерений будет также блокировать и 4-х мерные. Вместо этого они предприняли единственно возможную контрмеру - имплантировать страстное желание (тоску) по 4-х мерным моделям.

Одна-единственная 4-х мерная монета могла бы излечить вас от тоски по богатству. Поскольку вы никогда не можете иметь такую, вы бесконечно хотите 3-мерные монеты, потому что это приближает вас к состоянию одной 4-мерной монеты, которая состоит из бесконечности 3-мерных монет, сложенных стопочкой вместе вдоль 4-й оси. Представьте себе, что вы имеете двухмерную картинку монеты. Если вы достаточно много уложите их стопочкой вместе, вы можете приблизиться к тому, чтобы иметь 3-мерную монету. Но вы никогда в полной мере не сделаете этого, это на самом деле не то же самое. Поэтому 3-мерная никогда вас реально не удовлетворяет и так вы становитесь аберрированными на предмет количества.

Это оставляет нас в странном состоянии существа неспособного воспринимать 4-мерные модели, в то же самое время как они не только воздействуют на нас, но также и нужны нам. Существует 4-мерный компонент в вещах, таких как сексуальный экстаз. Та са-

мая вселенная, в которой мы живем, хотя и построена из 3-мерных моделей, имеет 4-мерный слой, который является тем, что делает ее такой твердой и трудной для манипулирования. Если вы ударите по стене своей рукой и затем создадите ментальную модель руки, ударяющей по стене, вы заметите значительную разницу в этих двух переживаниях (опытах). Если вы затем создадите тысячи одинаковых рук, ударяющих по тысячам одинаковых стен, все параллельны, вы заметите, что это создаст (с моделирует) ощущение, гораздо более приближенное к реальному. Так что наша текущая реальность имеет 4-мерный компонент. Он представляет собой слой, состоящий из множества копий 3-мерной реальности всех видов, склеенных вместе и передвигающийся как один блок.

Чтобы поднять наше понимание того, что произошло, нам нужно рассмотреть ранние способности и аберрации существ в тот период времени.

8. РАННИЕ СПОСОБНОСТИ И АБЕРРАЦИИ

Что касается способностей, мы сейчас говорим о существах, которые были фактически не ограничены в своей способности создавать и изменять материю, энергию, пространство и время, и которые были к тому же способны находиться во многих местах одновременно и отслеживать и управлять многими сложными операциями в одно и то же время.

Но эти существа были очень ограничены в плане и опыта и философии. Их мышление было почти в стиле умственно дефектного идиота с потрясающими механическими способностями, но с малым интересом к значению вещей. Использование символов и абстракций - это то, что было введено постепенно, и только начало постепенно появляться в тот ранний период.

Самые ранние коммуникации были просто обменом знаниями¹. Вы просто должны были знать, что кто-то другой хотел, чтобы вы заскочили и посмотрели на что-то, что тот сохранил. Вы подходите и смотрите на это и потом решаете, что он знает, что вам это понравилось (или не понравилось). Затем он должен был бы решить, что вы знаете, что он счастлив (или несчастлив) от такого суждения и поэтому вы должны были бы также об этом знать. Вскоре за этим последовал обмен простыми картинками. Но обмен картинками абстрактных символов в качестве средства коммуникации появился только на заре войн реальностей, когда работа по строительству вселенной достигала завершения.

Именно в области коммуникации появились первые аберрации. Это произошло в результате влияния драгоценного камня знания, который все время давал понять, что полностью свободная коммуникация на самом деле не была хорошей идеей. За этим скрывалось намерение как удержать новых существ от попыток коммуницировать с вещами за пределами этой утробы, так и заложить основу для конфликтов и ловли в западню, которые были нужны для их развития, поскольку люди, когда они находятся в полной коммуникации, не будут ни воевать, ни попадать в ловушки.

В отличие от других аберраций, эти ранние коммуникационные аберрации были вопросом выбора и они немного отличаются у каждого из нас, хотя механизмы - одни и те же, поскольку каждый из нас принял свои собственные решения о том, с кем и с чем мы не чувствовали желания коммуницировать. А это и есть выход. Поскольку коммуникационные барьеры, в основном, созданы по своему выбору, их можно вытащить посредством простого решения снова коммуницировать без того, чтобы распутывать весь лабиринт который мы выстроили на их вершине.

В наше время мы видим цепи проблем и расстройств, нагроможденных друг на друга. И мы видим вредные действия, и вину и возмездие. И это все похоже должно лежать на вершине ядра инцидентов потери и боли.

Но ранние существа не могли быть повреждены и сначала не могли даже страдать от потерь, потому что они могли все что угодно создать заново. А самые ранние проблемы и т.п. очевидно не могли зависеть от еще более ранних.

Эти ранние аберрации все происходят от созданных коммуникационных преград (блоков), умышленно основанных на этом совете драгоценного камня знания. Ранние проблемы все произошли от нежелания коммуницировать или от того, что коммуникация была остав-

¹ Knowingness - знательность, можно также перевести как «способность знать»

лена незавершенной. Ранние вредные действия и расстройства происходили из-за непонятостей, порожденных запутанными (испорченными) коммуникациями. А потом эти вещи стали сами себя поддерживать. Это происходило в ранний период строительства вселенной, и в течении войн реальностей, и продолжается до наших дней.

И поскольку они являются самыми основными абберациями, возможно адресоваться к ним даже на любом человеке с улицы, без длинных приготовлений, и вы можете разрешать его ежедневные проблемы, как это было ясно проиллюстрировано процессингом Саентологии нижнего уровня.

Но разборка исходных проблем, которые произошли во время эры строительства основной вселенной, имеет свои собственные трудности. Не то, чтобы эти ранние инциденты были болезненными или трудными для конфронтирования, большинство из них были бы шуткой для нас, теперь, после всего того, через что мы прошли. Настоящая трудность в том, что этот ранний период является почти непостижимым. Вы можете, к примеру, иметь кого-то, кто представляет собой почти бесконечную серию золотых пирамид, распространяющихся на 20 различных вселенных с изменяющимся числом измерений, решающего, ну скажем, заставить обманом существо, которое является бесконечной прогрессией зеленых и оранжевых морковок, думать, что правостороннее пространство (что бы это ни было) на самом деле является левосторонним.

И это и есть основная анатомия самых ранних аббераций, которые возникли благодаря склонности не коммуницировать. И затем у нас - войны реальностей, где каждый трудится денно и ночью, стараясь понять и пытаясь как можно больше и запутать, и абберировать, и управлять друг другом.

Это не могло быть сделано с помощью имплантирования команд посредством энергетических волн или гипноза или чего бы то ни было, потому что эти существа в те времена не могли быть подвержены воздействию силы или энергии. Поэтому эти ранние усилия сильно концентрировались на показе вам очень эстетичных маленьких историй, которые должны были обманом заставить вас ослабить себя. Они могли, например, показать вам как было бы превосходно воевать против выдающихся странностей и открытых проявлений. Или они могли бы показать вам благородство самопожертвования. А затем они могли бы подстрекать вас пойти и пережить (испытать) эти вещи в некоего рода созданной вселенной. И часто вы должны были бы, поскольку вы жадны до интересного опыта и у вас нет ни малейшего понятия, что что-нибудь когда-либо может быть на самом деле принести вам вред. И точно также они бы поощряли вас отключить свои собственные способности и сократить свою мощь.

Ни одна из этих вещей сначала не работала хорошо. Но в конце концов, что связано с постоянной сменой сторон, мы все в конце концов попали в ловушки, которые мы сами же и создали, пока играли за другую команду. И если прошло достаточно много времени, чтобы мы забыли о том, что мы построили эту ловушку, то она могла быть довольно эффективной против нас. А мы были слишком тупы, чтобы отмечать те ловушки, которые мы строили, потому что не могли же они поймать своих создателей!

Теперь вам не нужно беспокоиться об этих ловушках. Они имели не больше силы, чем наше сегодняшнее коммерческое телевидение. Просто эти вещи трудно понять, из-за груза этого высоко мощного управления, использовавшегося в последних вселенных, который препятствует нашей способности думать.

9. НЕУПОРЯДОЧЕННЫЕ ПРОСТРАНСТВА.

После войн реальностей мы в основном принялись создавать (мок-ап) трехмерные вселенные.

Вплоть до этого и включая этот период не было единой вселенной, основанной на согласии. Вместо этого люди должны были создавать вселенный в значительной мере во своему желанию. И до и во время войн реальностей эти вселенные имели переменное число измерений. После завершения этих войн, это были полностью трехмерные вселенные, но все еще были бесконечная изменчивость и сложность у каждого, идущего своим собственным путем.

До войн реальностей люди были просто индивидуалистичными в том, что они хотели

создать (мок-ап). Но вследствие этих войн они стали довольно своенравными и не склонными к согласию. Они должны были глотать только одну вещь и были силой принуждены к согласию на предмет использования 3-х измерений. Так что они в отношении всего остального собирались быть настолько индивидуалистичными, насколько это возможно.

Эта эра могла быть названа эрой неупорядоченных пространств, потому что каждый старался держаться как можно дальше от упорядочивания. Или же ее можно назвать эрой неупорядоченных соглашений или эрой несогласия или как вам будет угодно.

Проще говоря, когда кто-нибудь создавал пожарные машины, чтобы гасить пожары, тогда кто-то другой должен был бы незамедлительно создать пожарные машины для того, чтобы собирать мусор, а третий - должен был бы создать странствующие супер-пожары, которые бы занимались поиском пожарных машин и сжигали бы их. Но всё было гораздо хуже. Существовали зачаточные формы языка в смысле значений, присваиваемых символам, и из-за своенравия, различные или противоположные значения часто присваивались одному и тому же символу, так что вскоре появились языковые трудности и большие непонимания, несмотря на тот факт, что коммуникация по своей природе все еще была в основном телепатической.

Это продолжалось довольно долго и люди все больше и больше чувствовали себя вне коммуникации друг с другом. Конечно это способствовало созданию еще больших проблем, вредных действий и т. п., и приводила к играм по захвату в ловушки.

Эти существа также постепенно становились более сконденсированными и расположенными по всей длине раннего периода этого трака. Во времена драгоценного камня знания существа были почти всезнающими и по-настоящему конкретно не расположенными нигде, за исключением того, что их внимание могло быть занято чем-нибудь таким сложным как этот драгоценный камень. Но этот драгоценный камень убедил их в том, что они должны поместить своего рода массу или якорную (анкерную) точку в те места, где они оперировали. Это основывалось на той ошибочной идее, что пространство было владеемым и принадлежало отдельным индивидам, и поэтому им нужно было застолбить свой участок своего рода массой. В конце концов они начинали верить в то, что они расположены там, где находятся их массы, но они все еще продолжали развешивать почти бесконечные собрания объектов, которые должны были действовать как их тела, если можно так сказать. И их способность занимать множество точек зрения ухудшилась и в конце концов они ужались до занятия единственного местоположения. Это ухудшение происходило во время эры неупорядоченных пространств, но по-настоящему они не закончили занимающими местоположение как отдельный индивидуум до вселенной согласия, обсуждаемой ниже.

Снова это был необычайно длинный временной период, но его реально не измерить в человеческих терминах. Все эти ранние эры скорее имели много форм (собрания вселенных), чем единственная, основанная на согласии вселенная, а системы измерения времени имеют отношение к вселенной и могут быть совершенно бессмысленными в таких ситуациях, как временные потоки в различных рамках различных вселенных. Ваше восприятие времени является последовательным и вы возможно сможете построить некоего рода измерительную систему для себя, но другие люди будут воспринимать другие количества времени благодаря нахождению в других местах, которые имеют другие временные рамки.

Ничто, даже временные рамки (масштабы, границы, уровни), не были согласованы в эту эру. Это создавало трудности в играх и в коммуникации. В конце концов, каждый пришел к согласию в одной вещи, которая представляла собой то, что была необходима основа для общего согласия и последовательного функционирования. И под этим все еще скрывалась идея, что мы вместе должны построить что-то, что было бы сравнимой величины с драгоценным камнем знания.

Нашим решением было построить вселенную согласия.

10. ВСЕЛЕННАЯ СОГЛАСИЯ.

Это первая из гигантских основанных на согласии вселенных, где все жили. Она не была организовано никаким способом, если бы не наличие согласованного набора определений. Это было просто большое бесконечное пространство, в котором каждый мог проектировать модели по своему выбору.

Это было в основном трехмерное пространство и оно должно было бы, конечно, содержать трехмерные модели (мок-апы), но также было возможно проектировать дополнительные трехмерные пространства сбоку от него или переопределять одно и то же местоположение как ряд разных трехмерных мок-апов, параллельных друг другу. Например, предположим, что Билл создает комнату с зеленым стулом. Входит Стив и соглашается с этим, но потом появляется Джой и решает, что этот стул голубой. Стив и Билл этому сопротивляются и поэтому это пространство разделяется на два параллельных, слегка разделенных в четвертом измерении, так что в одном пространстве имеется зеленый стул, а в другом - голубой. Когда в комнату входит четвертый человек, он чувствует, что он может идти двумя путями, либо в комнату с Биллом, Стивом и зеленым стулом, или в комнату, где на голубом стуле сидит Джой.

Основной изъян был в используемых определениях. Существовали определения базовых вещей, таких как хороший и плохой, счастливый и печальный, большой и маленький, и т.д. Определения были созданы в виде дихотомий - т.е. пары противоположностей. Проблема была в том, что, либо из-за неопытности, либо из-за очень назойливых советов драгоценного камня знания, эти пары определений на самом деле не соответствовали друг другу. Например, было определение для хорошего (в смысле милый) и плохого, и было также другое определение для хорошего (в смысле святости) и зла, и эти две версии² хорошего не соответствовали друг другу, таким образом возможно было быть хорошим (добрым) в смысле святости, в то же самое время будучи довольно отвратительным. Это было сделано для большей мис-коммуникации³ и захвата в ловушки.

Мы сами создали эти определения, но мы делали это в командах. При определении вселенной согласий каждая команда создавала одну пару определений, не зная о том, какие другие определения будут сделаны. Это считалось справедливым, поскольку каждый имел равные шансы в создании этой путаницы. Определение выражалось в терминах последовательности простых картинок. Например, хороший/плохой определялось серией картинок о хорошем медведе и плохом медведе. Хороший медведь делал это, а плохой медведь делал то. Это показывалось посредством около двух десятков примеров хорошего и плохого. Это все очень глупо и по-детски. Заряд на этих определениях мал, но глубок и он главным образом из-за того сильного давления навязанного согласия и бесконечных замешательств и расстройств, которые происходили во время нашего существования во вселенной согласия. Заряд на этих определениях и его связь с детскими моделями (мок-апами) возможно является объяснением почему иногда люди имеют такую неприязнь к детским вещам.

Мы построили эти определения в неупорядоченных пространствах и потом собрали их вместе. С неимоверно большим трудом мы выстроили последовательности определений в 4-мерную конструкцию, напоминающую драгоценный камень знания. Она представляла собой в основном 4-мерную перевернутую пирамиду золотого цвета. В этом случае перевернутая пирамида символизировала сведение множества реальностей в одну. Каждая трехмерная пирамида в этой четырехмерной супер-пирамиде содержит одну из многих пар определений. Даже с реально заблокированными 4-мерными способностями было можно построить 4-мерную конструкцию путем скрупулезного укладывания вместе большой серии 3-мерных конструкций. Мы все обещали соглашаться и следовать этим определениям и мы все создали мощные постулаты, что каждый должен быть ограничен этими определениями. Это было сделано до того как каждый из нас увидел все эти определения. Затем мы все собрались вокруг них и окунулись в них в качестве группы.

Вы можете обнаружить себя спешащим, чтобы получить согласие и пройти через золотой перевернутый треугольник. Тут будет ощущение тысяч других существ, спешащих вместе с вами, похожее на ощущение потока спермы, обнаруженного ранней Дианетикой. После того, как вы прошли через треугольник, вас долбят определениями, одно за другим, начиная с хорошего и плохого медведя. Когда вы выходите, мы уже полностью в единственном пустом бесконечном пространстве. Это пространство светлое (золотистое), а не темное. И затем мы начинаем создавать вещи.

² goog-bad, good-evil

³ неправильной, неверной, ошибочной, запутанной коммуникации.

Смерти все еще не существует, хотя мы достаточно преуспеваем в том, чтобы забывать вещи или все ухудшать, и решаем сбежать на другой конец вселенной и начать все заново. Мы все еще не интериоризированы в свои творения. Но была тенденция использовать интересные типы тел, созданных благодаря согласованным определениям, в качестве наших проявлений, а не простые пирамиды или сферы, которые мы использовали до этих пор. Но это не было реальными телами, как мы их знаем сейчас, потому что мы порхали в существование в них и существование без них по мере надобности и определенно не очень беспокоились, если одно из них убивали, поскольку мы могли просто создать другое.

Этот временной период был длинным и интересным, но конфликты постепенно ухудшались и в конечном счете мы допрыгались, растрчивая большую часть своего времени обманывая друг друга или запутывая штучки друг друга. В конце концов это стало таким, что вы уже не могли построить сложное эстетичное творение без того, чтобы какой-нибудь прагматичный шутник не создал бы какую-нибудь странную штучку в середине ее. Люди разочаровались и начали искать выход (решение).

Решением было построить новую вселенную (поскольку вселенная согласия была так запутана), в которой бы каждый имел свою собственную отдельную под-вселенную. Т.о. каждое существо должно было бы получить свою собственную домашнюю вселенную, где, как предполагалось, вас должны были оставить в покое.

11. ДОМАШНЯЯ ВСЕЛЕННАЯ

Это происходило в средней точке нашего существования и в некотором смысле это было пиком наших усилий. В тот момент мы набрали достаточно опыта, чтобы создавать очень сложные и изоощренные мок-апы, и мы еще не слишком деградировали. Это длилось в течении долгого периода прекрасного созидания и окончательный крах домашней вселенной был возможно первой большой потерей, которую мы пережили.

Это на самом деле было набором индивидуальных вселенных, связанных вместе в пространстве более высокого уровня. Это высшее пространство было своего рода матрицей (маткой) входов, ведущих в индивидуальные домашние вселенные. Вначале это выглядела как своего рода смутный коридор с зеркалами или мысленные бассейны (пруды) вдоль стен, которые вели в индивидуальные вселенные. Однако, время шло, постепенно это все расширялось до тех пор, пока это не стало выглядеть как полное звезд ночное небо. За тем исключением, что эти «звезды» были входами в индивидуальные вселенные и когда вы подходили к ним близко, эти звезды могли выглядеть как большие золотые шары или даже символы, такие как цветок или как объект, висящий в небе.

Было бы ошибкой думать об этом, как о единой вселенной с маленькими шарами, в каждом из которых обитает тэтан (существует более поздний имплант, который представляет это именно таким образом). Вы могли бы войти в одну из этих сфер и обнаружить целую бесконечную вселенную. Они могли бы быть настолько разными и сложными, насколько изобретателен в выбранных мок-апах тэтан (или тэтаны в случае вселенных основанных на согласии). Они не обязательно должны были соответствовать законам физической вселенной или чему-то еще (за исключением первичной точки входа) с другими вселенными в матрице (матке). Они также могли содержать еще подчиненные ей вселенные.

Кроме индивидуальных вселенных были вселенные, основанные на согласии, которые использовались для игр или как места встреч. Они были вполне многочисленны и разнообразны. Были также «повествовательные» вселенные, очень похожие на кино. Эти повествовательные вселенные содержали последовательности 3-мерных картинок, упорядоченных на фиксированном траке времени, которые рассказывали историю и каждый мог войти в одну из них и насладиться такой драмой. Существовало в действительности даже своего рода довольно эстетическое соперничество, очень похожее на академические награды. Но в отличии от продукции Голливуда, они были построены как вселенные и казались настолько же реальными, как наша жизнь здесь на Земле.

Развитие «звездных» мок-апов на верхнем уровне вызвано вероятно проблемой расположения все растущего и растущего числа точек входа. Просто выстраивать точки входа в линию по сторонам тоннеля было слишком неэффективно. Поэтому мы расширили верхний уровень вовне и начали расставлять точки входа в трехмерном пространстве. В отсутствии

стен для расположения их напротив друг друга, овальные мысленные бассейны лучше всего создавались в виде сферы. И поэтому мы имеем море «звезд» на верхнем уровне.

Внутри индивидуальных вселенных становится обычной практикой делать показ «звезд» этого верхнего уровня видимым в виде окружающего неба.

12. ШТРАФНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ ЭРЫ ДОМАШНИХ ВСЕЛЕННЫХ

Матрица (матка) домашних вселенных была построена, чтобы удержать людей от порчи созданий друг друга. Как таковая, она напоминала то, как детей разгоняют своим по комнатам, потому что они дерутся. Но это работает только тогда, когда вы можете удержать их вне домашних вселенных друг друга, и без каких бы то ни было средств насилия, это было задолго до того, как озорники начали проникать в чужие пространства и снова создавать проблемы.

Вот таким образом мы подошли к идее наказания людей за нарушение правил. Все согласились, что это была хорошая идея и она намеревалась использоваться только для плохих парней. Никто не предполагал, что она могла быть использована против них. Это была типичнейшая глупость, которая и завела нас еще глубже в эту ловушку.

Но мы все еще были невосприимчивы к силе и существовало очень немного того, что один индивид мог сделать другому. Однако, работая в группе, мы могли построить сложную серию под-вселенных, которая могла бы по крайней мере заставить кого-то чувствовать себя неуютно и несчастным на некоторое время. И таким образом мы создали штрафные вселенные (вселенные наказаний).

Эти штрафные вселенные покоятся на идее нисхождения по шкале эмоций, начинающееся с высокого веселья и ниспадающее через гнев, страх и т.д. Эта шкала является шкалой эмоционального тона, обнаруженной Л. Роном Хаббардом на заре Дианетики и интенсивно исследованная им и документированная в 1951 году. И каждый из нас перемещается вверх и вниз по этой шкале до наших дней, но это было сделано произвольно и не имеет никакой другой причины для продолжения существования, кроме как то, что мы выбрали этот шаблон (почти наугад), чтобы использовать его при построении этих штрафных вселенных.

Подробное обсуждение штрафных вселенных требует собственной книги. На этот момент, давайте скажем, что они были полны разного рода интересных символов и типов тел, которые захватывали ваш интерес, соединенных с разного рода новыми деградирующими идеями, такими как секс и потребление пищи, которые были представлены человеку как интересные для достижения цели. Поскольку это были действительные вселенные, через которые мы прошли, это переживание (опыт) было реальным, и кроме того это все было тщательно организовано и запутано, чтобы дать вам те переживания, которые должны были бы убедить вас во всевозможных нелепых и аберрирующих идеях (таких, как необходимость принимать пищу), которые позднее стали частью вашей каждодневной жизни.

Сначала эти штрафные вселенные едва ли нас вообще беспокоили. И они были не очень эффективными в снижении количества сделанного вреда. Но мы продолжали закидывать друг друга в них в течении чрезвычайно долгого времени и в конце концов мы стали достаточно компульсивными в отношении драматизации этих деспотичных и деградирующих идей, представленных нам.

13. ПАДЕНИЕ ДОМАШНЕЙ ВСЕЛЕННОЙ

Всю эру домашних вселенных мы строили вселенные для игр, в которых люди могли соревноваться друг с другом. Но почти всегда было желание грубых, жестоких игр. И почти всегда была большая проблема как удержать людей от тайного нарушения правил и мошенничества. Поскольку к победе над другими в различных играх был прицеплен значительный статус, это стало областью значительного интереса и важности.

И поэтому мы в конечном счете пытались построить мощную и ограничивающую игру. И чтобы этого достичь, мы строим Игровую Вселенную и, в качестве игрового поля, мы построили первоначальную (исходную) Землю. И это не случайно, что мы живем на копии того мира. Это - обычно используемая планетарная конструкция, благодаря этой истории. И по-

сколько она была вовлечена в падение домашних вселенных, она известна как тревожащее и рестимулирующее место. Поэтому всякий раз, когда в этой галактике возникает необходимость в тюрьме или убрать нежелательный мусор, они ищут вокруг себя копию этой исходной Земли. Существуют возможно тысячи таких среди миллионов планет, вращающихся вокруг звезд Млечного Пути, и любая приличных размеров космическая империя должна была бы иметь по крайней мере одну такую в пределах своих границ.

Но сама по себе исходная Земля была прекрасным и интересным созданием (мок-апом). В конце концов, она была построена как окончательная игра, скорее чем как тюрьма или противное место.

Мы играли в эту игру бесконечно. Это была искусная и сложная версия детской игры, где камень может сломать ножницы, а ножницы могут разрезать бумагу, но бумага может накрыть камень. За тем отличием, что она разыгрывалась с огромным разнообразием «идентичностей» и бесконечно сложных взаимосвязей между ними. Эти идентичности были штуками типа «Правитель», «Ученый», «Художник» и т.д. Но идентичность не является хорошим термином для него, поскольку много различных индивидов могли надевать на себя эти пакеты характеристик. Поэтому мы будем использовать Саентологический термин «Вайленс» (пакет личных характеристик) для его описания.

И эта «Игра Вайленсов» была вполне искусной, несмотря на простоту правил. Каждый из вайленсов имел строго определенный набор привилегий, обязанностей, и ограничений во взаимоотношениях с каждым из других вайленсов. Но фигура, играющая один вайленс, могла притвориться (претендовать -?) быть кем-то другим. Например, наёмный убийца (фанатик-мусульманин, убивающий крестоносцев) мог притвориться наложницей и погубить правителя.

Эта достаточно популярные и в конечном счете соревновательные игры даже имели толпы зрителей и комментаторов, наблюдающих с верхнего уровня матрицы (матки) домашних вселенных.

Настоящей необходимостью этой игры было использование очень мощного регулирования, чтобы имплантировать эту форму и ограничения этих идентичностей или «вайленсов», которые использовались для игры на первоначальной Земле. Это имело целью сделать игру более интересной и избежать мошенничества. Но это приводило к созданию «масс» на этих вайленсах и в конечном итоге приводило к нашему падению.

В отличие от других вселенных, Вселенная Игр имела сложные серии суровых законов, навязанных путем поражения участников посредством "вайлансных масс" на первоначальной Земле во время их пути в игру. И мы устанавливаем своего рода прозрачную копию первоначальной Земли на верхнем уровне самой матрицы домашних вселенных. В результате, мы закончили со сложным планетарным мок-апом, используемым в качестве точки перемещения, скорее чем просто золотой сферой.

С размещением мок-апов на верхнем уровне домашних вселенных связано большое количество статусов и обладательности. Чтобы продолжать существовать здесь, требовалось взаимное согласие. Это выглядело как если бы одним из призов для победы в этих играх был бы разрешением поместить что-нибудь на верхнем уровне. В результате здесь размещались различные объекты и мок-апы тел и т.п. В конце концов мы даже выстроили на верхнем уровне некоторые мок-апы плоской Земли, чтобы получить место для размещения всех этих штук. Просто предполагая теперь, здесь могли быть даже «клубы приобретения тел», встречающиеся в этих местах. Если вы не завоевали право разместить мок-ап на верхнем уровне, вы могли только висеть вокруг в затруднительном бестелесном состоянии. Конечно, вы могли бы просто создать что-нибудь на этом верхнем уровне незаконно, но за это вас должнв были бы поместить в штрафную вселенную.

Когда мы входили в игровую вселенную, мы получали аберрирующий опыт, но тогда мы могли легко уйти, и единственное, что нас удерживало - эти наш интерес к игре. Каждый из нас испробовал каждый вайленс много-много раз. Для каждого вайленса были различные состояния победы и поражения. Впоследствии, мы должны были бы вернуться в матрицу домашних вселенных и проанализировать игру.

В конце концов люди начали размещать проявления своих любимых вайленсов на

верхнем уровне матрицы. Т.о. когда они побеждали в качестве певца или ученого или кого угодно, они помещали соответствующий тип тела на верхний уровень в качестве своего приза. Некоторые даже могли начать пытаться собрать полный набор вайленсных проявлений на этой вершине. Одна вещь, случившаяся при этом, это то, что люди должны были ожидать от вас следования правилам игровой вселенной, когда вы имеете дело с вайленсными проявлениями игровой вселенной. Часто они добивались согласия с этим, потому что нам так часто вдалбливали эти правила, но кто-то всегда должен был быть не согласен и имели место драки и расстройств. Другой проблемой, связанной с этим, было то, что постепенно создавалось все больше и больше общего согласия между верхним уровнем матрицы и игровой вселенной.

Другой вещью, которая тут произошла, было внесение мок-апов штрафной вселенной в первоначальную Землю. Многие существа там немного отклонялись в сторону и они могли быть использованы как барьеры. Это похоже на то, как если бы люди начинали мошенничать и отступать в сторону от некоторых имплантированных условий по дороге в эту игру, и значит что-то нужно было для того чтобы удержать их в соответствующих рамках.

Также некоторые более жестоко сердечные просили мок-апы штрафной вселенной в качестве игрового приза и также помещали их на плоских мирах на верхнем уровне.

Все эти факторы даже послужили причиной возрастания уровня согласия и соединения между штрафными вселенными, игровой вселенной и верхним уровнем матрицы. Первоначальная Земля и плоские миры, вращающиеся вокруг нее, действовали в качестве центральной точки концентрации.

А затем начала циркулировать идея о том, что слишком много общего в согласованных объектах и якорных точках, полученного в двух вселенных, приводит к тому, что эти вселенные коллапсируют друг с другом (обе рухнут). Здесь могла быть даже некая популярная повествующая вселенная о такого рода случающихся вещах. И постепенно люди начали беспокоиться об опасности наличия той первоначальной земли, которая привязана так сильно к вершине матрицы домашних вселенных. И некоторые люди хотели избавиться от этого, но другие, реальная игра, играемая поклонниками, были глубоко привязаны к ней, и была значительная битва и трения. И эти трения продолжали расти.

Я не знаю точно, что вызвало крах. Похоже было что-то сделано со штрафными вселенными. Возможно они просто поместили слишком много мок-апов штрафной вселенной на первоначальную Землю, когда трения была максимальны. Или возможно они фактически попытались соединить или слить штрафные вселенные с первоначальной Землей, или укрепить штрафные вселенные, или более строго навязывать правила игры на Земле. Или возможно некоторая группа решила "исправлять" больше антисоциальных существ, принудив их к согласию. Независимо от точной причины, случилось то, что, вся матрица начала коллапсировать (разрушаться).

Возможно у вас есть демонстрация, на которой звезды начинают падать. Или может быть вы почувствовали что-то странное и вызвали демонстрацию верхнего уровня. Звезды рушились на Первоначальную Землю. Все эти вселенные там столкнулись. Создается масса и взрываются целые планеты. Это возможно является основой того большого взрыва, о котором там беспокоятся астрономы.

Все наши вселенные упали на массу Земли и улетели прочь при взрыве. Но во время этого вы держали устойчиво по крайней мере часть вашей вселенной вокруг Вас. Это были в действительности только далекие мок-апы и оболочки, которые разрушились. Даже в этой ситуации вы видели вашу вселенную (или вселенные) рассеянными повсюду в пространстве. На этом лежит огромная потеря и горе.

Когда те кусочки, что вы удержали, успокоились, вы вероятно поднялись от горя к злости. Вы уже должны были усвоить драматизацию шкалы тонов еще в штрафных вселенных, а это было воздействие, достаточное для того, чтобы вызывать твердые низкотонные эмоции.

Где-то в этом инциденте, пространство кажется заполненным зарницами (молниями) и энергией. Ваши создания (мок-апы) начинают портиться, разлагаются и превращаются в пыль. В основном это из-за штрафных вселенных. Ваша вселенная больше не является от-

дельной и значит она подвержена воздействию согласованного набора законов. Но единственными согласованными большинством законами были законы штрафных вселенных и вселенных игр, которые теперь стали частью той вселенной, в которой вы находились. Поэтому эти соглашения взяли главенство. И самым большим соглашением большинства между всеми штрафными вселенными является нисходящее падение в разрушение (порчу).

Тогда вы попытались восстановить свои мок-апы, но потерпели неудачу, потому что другие их обесценивали и вокруг распространялись низкотоновые соглашения и они воздействовали на вас. Поэтому вы начали использовать игровые вайленсы против других. Вы работали, чтобы разрушить их мок-апы и навязать свои собственные.

В конце концов это успокоилось в большую игру, чтобы заставить ваши мок-апы продолжать существовать, а чужие - разрушить. Иначе говоря, иметь для себя и не позволить иметь другим.

14. ВСЕЛЕННАЯ ИГР

Как бы то ни было, весь этот большой беспорядок, оставшийся после падения домашней вселенной является вселенной игр, в огромной степени распространена с остатками всех прежних творений. И с игрой, невероятно запутанной, из-за введения материалов и соглашений штрафной вселенной. И это было тем, что мы называем игровой вселенной позже на траке. И это первая из больших компульсивно основанных на согласии вселенных, где мы уже больше не имели полного контроля над созданием реальности.

Не смотря на все это вы все еще были богом, но крайне аберрированным. Вы все еще были невосприимчивы к насилию и знали это, но вашим творениям (мок-апам) мог быть причинен ущерб и теперь вы были в некоторой мере объектом противо-эмоций, потому что вы могли реально что-то потерять. В эпоху домашней вселенной это было не так. Вы всегда могли создать все что угодно заново и ваша домашняя вселенная не знала никаких законов, кроме ваших собственных.

В это время типы тел, стили творений и т.п. были очень разнообразны. Штрафные вселенные использовали 64 различных типа тел, из которых только одно было по-настоящему человеческим. В пользовании оставались также более старые типы, такие как люди, проявляющиеся в виде облаков или чего угодно. Не было никакого образца или организации в этой вселенной, подобных тому как устроена наша вселенная. Это была просто мешанина из планет, плоских земель, картинок, висящих в небе, или чего угодно, и всё это болталось вокруг. Индивиды претендовали на некоторые области, размечали их, заполняя слабым светом различных оттенков, так что это пространство само, как казалось, было своего рода лоскутным одеялом. Старые сторонники системы одномерных творений также часто заполняли своё пространство музыкой того или иного рода. Не было звуковых вибраций, а просто телепатическая музыкальная волна, которая охватывает их области.

Игры имели интеллектуальный уклон, поскольку мы еще не очень беспокоились о силе и движении. Они включали такие вещи которые могут рассматриваться как божественные эквиваленты шахмат и карт и разных стратегических игр. Они также включали старую вайленсную игру и разные другие игры на умение добиться преимущества (поставить соперника в невыгодное положение), где противники старались разными способами сломить волю друг друга. Тщательно проработанные творения зачастую создавались как призы или иногда как периоды оплаченных услуг. Было не так много движения, как вы могли бы ожидать, потому что большая часть движения все еще была нелинейной (объекты при движении могли прыгать как шахматный конь, только касаясь определенных квадратов в шахматах, без необходимости проходить все промежуточные точки).

Игровая вселенная существовала очень долго. Некоторые личности настолько плохи, что вы хотели бы, чтобы они вышли из игры, но у вас нет способа сделать это. Каждый так думает, но конечно же никто не придет к единому мнению по поводу того, кого нужно выгнать.

В конце концов было предложено решение. Можно было построить нижнюю вселенную и нежелательных сослать в нее. Но нужен был механизм, чтобы разрешать конфликты, так чтобы они не смогли просто выбраться обратно и вызвать еще большие проблемы.

Так что остатки всех штрафных вселенных были стянуты вместе. Помня ту ненависть

и стремление к разрушению, которые имели место во время крушения домашней вселенной, в конце каждой позитивной цели к ней прикрепляется негативная цель. То есть позитивные (но деградирующие) цели штрафной вселенной, такие как цель принимать пищу, спаривается со своей противоположностью, такой как цель страдать от голода. Эта негативная цель толкает жертву к следующей позитивной цели и заставляет его ходить вокруг да около этих штрафных целей. Это называется рутинной (однообразный механический труд). С прикреплением негативных целей это становится самоподдерживающимся циклом, который как предполагалось должен был заставить плохих парней делать это друг другу веки вечные. Это очень популярная идея. Это был возможно первый случай со времен крушения домашней вселенной, когда все согласились относительно чего-то.

Само собой разумеется каждый создает эту вещь, имея намерение использовать ее против плохих парней, а не против себя, и конечно же в конце концов попадает в нее. Этот однообразный механический труд приводит человека вниз, к тому, что мы можем назвать Вселенной Движения или Движений.

15. ВСЕЛЕННАЯ ДВИЖЕНИЯ

Во Вселенной Движений мы имеем начало реальных чувств, в том виде как мы их знаем сейчас. Эти вещи были предложены для штрафных вселенных, но они на самом деле не имели популярности до этого времени. Первоначально это было возможно в результате того чувства, которое вы получали от однообразного механического труда (которое было очень слабым, когда вы прошли через него в первый раз). Оно не было особенно неприятным вначале и казалось очень интересным, поэтому игры во Вселенной Движений больше тяготели к переживанию ощущений и владению множеством сложных движений.

Это было немного похоже на пребывание в гигантской трехмерной видео галерее. Конечно же мы говорим о почти бесконечной вселенной, которая длилась очень долго, поэтому вы конечно же можете найти в ней почти всё что угодно. Но преобладающим фактором была большая игра движения и ощущения.

Также было больше групповой деятельности, чем раньше. Индивид был слабее и поэтому он лучше преуспевал как часть команды, и групповое усилие было в основном нужно, чтобы построить более детально проработанные творения и игровые области.

И когда люди стали более привязаны к ощущениям, стало возможным управлять ими и вводить их в замешательство посредством воздействия на них волн ощущений. И теперь у нас есть индивид, который гораздо в большей степени следствие, чем это было прежде.

Это была первая большая вселенная, которая была создана специально как тюрьма для устранения нежелательных. Это было начало того шаблона, которому мы следуем в течение всей серии вселенных. Поскольку нет способа убить бессмертного духа, лучший способ избавиться от него - это изгнать его в некоего рода низшую вселенную, построенную как тюрьма. Все трудились над созданием этих вещей и потом игра стала своего рода запикиванием людей в нее, и когда вас запикивали в нее, это превращалось в игру на освобождение.

Обычно имплантированное регулирование использовалось для того, чтобы загнать человека в тюремную вселенную, а удерживать его там вначале было не очень эффективно. Одним из ключевых факторов является заставить личность забыть о том, что существует высшая вселенная, куда он мог бы удрать. Другим является заставить его забыть о том, что он в тюрьме и отвлекать его всевозможными интересными вещами внутри самой тюремной вселенной. Но индивид - довольно крепкий орешек и очень скоро освобождается от этих штук и выбирается в высшую вселенную.

Но поскольку он продолжает выбираться и попадать обратно в нее и отправлять туда других, такое регулирование постепенно начинает оказывать на него более сильное влияние. Кроме того, поскольку проходят века, постепенно все больше и больше людей оказываются в любой данный момент времени в тюремной вселенной и здесь игра развивается и становится более сложной и интересной.

И вот так у нас есть индивид, сосланный во вселенную движений и играющий здесь некоторое время, и развивающий некоторый интерес к движению и ощущениям. А потом он вспоминает о том, что он в тюрьме и возвращается обратно в игровую вселенную и здесь он

себя восстанавливает. И потом он может быть ссылает нескольких других людей во вселенную Движений, либо чтобы их наказать (потому что он исправился и теперь он - добропорядочный гражданин), либо из-за мести (потому что они его отправляли туда) или просто ради шутки. Раньше или позже он снова сам оказывается сосланным туда и становится намного больше привязанным к движению и ощущениям, и в тот момент когда он выбирается оттуда, он чувствует, что ему чего-то не хватает в игровой вселенной. Поэтому он сильнее хочет снова вернуться обратно в тюрьму и в конце концов он может остаться во Вселенной Движений по своему выбору.

Всегда было несколько людей, которые оставались на вершине, и кто оставался в силе и не в тюрьме. Это, так сказать, победители игры в высшей вселенной. Постепенно Вселенная Игр пустеет и все, кроме этих нескольких последних оказываются во Вселенной Движений. Но при недостатке людей Вселенная Игр становится неинтересной. Кроме того, трудно продолжать должным образом создавать и очищать столь большую и сложную вселенную без достаточного количества людей. Поэтому Вселенная Игр начинает исчезать и приходит в упадок.

Эта последняя группа, засидевшаяся во Вселенной Игр затем видит, что у них нет другого выбора, кроме как спуститься во Вселенную Движений вместе с остальными. Но они избегают прохождения через однообразную механическую работу и воздействия различных установок, используемых для узников и у них есть знание высших реальностей, за пределами того, что знают осужденные. Так что они выбирают вторжение «со вкусом».

И опять это обычно повторяющийся шаблон. Эта последняя команда в высшей вселенной спускается в тюремную вселенную, минуя имплантирующее регулирование и используя технологию высшей вселенной для покорения и увеличения своей власти и управляют собой в качестве правителей или богов над обитателями нижней вселенной.

В этом случае, когда Вселенная Движений была завоевана этими «богами», спустившимися из Вселенной Игр, первым трюком завоевателей был «Фальшивый Драгоценный Камень Знания», который побуждал обитателей быть хорошими и желать трудиться до изнеможения, путем обучения их тому, что они были созданы, чтобы служить богам. Эти фальшивые камни были созданы, основываясь на знании обитателей об однообразной механической работе (поскольку люди во Вселенной Игр имели на это планы, а люди во Вселенной Движений были этим обработаны и потом их заставили это забыть), и на гораздо более лучшей памяти настоящего Драгоценного Камня Знания, который был доступен во Вселенной Игр. Путешествие через фальшивый камень провозглашалась в качестве замечательного священного опыта. Все битвы завоевания велись как священная война и военнопленным давали «просвещение» посредством этого камня, чтобы сделать из них фанатиков, которые должны были присоединиться к общему делу (источнику). Эти фальшивые камни также давались в качестве призов в соревнованиях и запикивались в глотку людей всеми способами, которыми только можно было придумать.

И эти «боги» захватывали власть, но они никогда не умели полностью управлять населением. Все всё ещё были слишком свободны и сильны и имели тенденцию довольно быстро отбрасывать даже самые мощные регулирующие воздействия и поднимать мятеж.

В конце концов эти "боги" были побеждены и их королевства пали. Но что должно было быть сделано с этими ужасными людьми и их наиболее проявляющими энтузиазм прихвостнями? Вся Вселенная Движений была разорена бесконечными волнами войн, движущихся туда и обратно, а население было наполовину сведено с ума странными религиозными идеями и встречными реакциями непослушания. Впервые появилась по-настоящему организованная война и её создание считалось непростительным преступлением.

Вместо того, чтобы остыть и перестроиться, население Вселенной Движений сделало фатальный выбор, который привел нас к самому худшему. Вместо того, чтобы просто лечь проигравших довольно сильно в течение некоторого времени или даже простить их, было решено, что единственное, что можно сделать - это построить еще более низшую вселенную-тюрьму, чтобы держать здесь этих злых личностей. И так была создана Вселенная Символов и они были сосланы туда.

И когда пробил час, случилось так, что и другие были также изгнаны во Вселенную

Символов. И поскольку этот цикл сам повторяющийся, то мы попеременно были то хороши-ми парнями, то плохими и запихивали друг друга всё ниже и ниже.

16. ВСЕЛЕННАЯ СИМВОЛОВ

Вселенная Символов была воздвигнута как вселенная-тюрьма возможно где-то 60 или 64 квадриллионов (10^{15}) лет назад.

Перемещающий имплант, который использовался, чтобы послать людей вниз, во Вселенную Символов, заставлял их создавать скрытые кусочки самих себя, которые дают ему всякого рода принуждения (компульсии) и т.д. Это - ментальный механизм, который человек создает и затем прячет его от себя. Он основан на символах штрафной вселенной и т.п. и дает ему побудительные мотивы, такие как прием пищи и чтобы воспринимать ощущения, основанные на деградированных целях, созданных штрафными вселенными. Это самый первый раз, когда индивид имел своего рода «подсознательное» и делал что-то (в основном себе самому), что он сам не осознавал.

Так как каждый осужденный имел скрытые кусочки себя, различные творения, основанные на штрафных вселенных должны были вызывать ощущения скрытых вещей в движении и т.д. Это развилось в общий концепт символов, когда наблюдение любого творения (мок-апа) могло бы подразумевать (намекать на) другие вещи, которые в данный момент не видимы. И таким образом мы имеем ситуацию, где символам придавалось огромное значение, и в результате этого, чтобы находиться в коммуникации, велась непрерывная борьба.

Это на самом деле работало как своего рода реактивный банк, основанный на символах. Человек встречается, допустим, с тигром и получает реакцию в ответ на раздражитель, даже без наличия ментальных образных картинок. Он получает эту реакцию, потому что есть его кусочек, находящийся в компульсивном запаснике (compulsion pool), являющийся тигром штрафной вселенной «Сожрать». В это время человек не имеет ни инграммного банка, ни трака времени. Ему нельзя было повредить силой (хотя его творениям (мок-апам) можно было) и он это знал. Но вы могли показать ему какой-нибудь объект из штрафной вселенной и заставить его волосы встать дыбом от страха.

В результате все используемые здесь последующие игры, импланты и т.д. были основаны главным образом на символах. Обычным способом борьбы для противников было посылать волны символов друг на друга (особенно символы терминалов штрафной вселенной). Вначале они давали только слабое воздействие. Но каждый так продолжал постулировать так сильно, что он хочет создать сильный эффект на противниках, что слишком сильно соглашался с силой этих символов. Поэтому эти символы выросли в настоящие удары. Это в свою очередь позволяет людям совершать более сильные оверты (проступки) и стать голодными на мотиваторы, что сделало их даже более подверженными воздействию символов.

Индивид главным образом беспокоился по поводу воздействия символа, помещенного в его точку зрения, поскольку это могло вызывать принуждения (компульсии). Поэтому он имел тенденцию использовать вместо себя создания-заменители (он считал, что он не был подвержен тому влиянию, которое оказывалось на эти заменители). Здесь вы имеете индивида, уклоняющегося от прямого телепатического контакта и использующего коммуникационных посредников, чтобы защитить себя.

МЭСТ (материя-энергия-пространство-время) этой вселенной символов главным образом состояла из «Мысленных Планов». Они - как фотографии, дрейфующие в пространстве. Вы могли подплыть к одной из них и посмотреть на нее и потом, что-то типа повернуться к ней боком и шагнуть в эту картинку. Эта картинка должна была затем развернуться в своем собственном трехмерном пространстве, которое было пол углом к нормальному трехмерному пространству этой вселенной (две координаты были те же самые и 3-я координата должна была быть в другом направлении, и в результате вы получаете в точке пересечения двухмерную плоскость).

В течение времени, все больше и больше существ были сосланы во вселенную символов. В конце концов все население было арестовано и убрано.

Около 46 квадриллионов лет назад вселенная движения опустела и зачахла. Оставшиеся «победители» захотели устроиться во вселенной символов, в то же время оставив се-

бе высокий статус. Поэтому они вторглись. Могло быть множество вторжений и диапазон дат может быть от 48 до 42 квадриллионов лет назад.

Завоеватели пришли с имплантами. Они создали импланты, основанные на своем «высшем» знании раннего трака и анатомии приговаривающих имплантов, упоминавшихся выше. Люди вселенной символов не были сильно подвержены силе (можно было причинить ущерб только мок-апам), но они были очень подвержены противомысли и постепенно подошли к подверженности также и противоземлякам (символьные массы можно упаковать в сильный эмоциональный удар также как и сильное мысленное замешательство).

Обычным имплантом завоевателей была Пирамида-Западня. Это большая пирамида в открытом пространстве с открытым входом, ведущим к чему-то интересному в её центре. Доверчивое существо входит (позже он втянут лучами или обманом) и дверь захлопывается. Эта пирамида имеет 128 слоев стен, по одной для каждой штрафной вселенной и каждой обратной. Каждая стена покрыта символами своей штрафной вселенной. Самая дальняя является созидать, следующая - разрушать, и т.д. все стены проходят через Выживание и его отрицание. Жертва может пробраться через несколько из них, но потом она натывается на ту, которую она не может конфронттировать и падает назад к центру. В некоторых вариациях это только отдельная стена для каждой динамики, покрытая всеми символами для каждой цели, связанной с этой динамикой. Это требует меньше стен и следовательно меньше работы.

Однажды пойманная, жертва остается внутри очень долго, для того, чтобы сломить её сопротивление. Временами стены могли говорить о том, что прошел еще триллион лет, для того, чтобы заставить ее почувствовать, что это было еще дольше. В конце концов она начинает беспокоиться о том, что пропускает интересные вещи, становится аберрированной на предмет времени. Она доходит до крайности в желании, чтобы всё это закончилось, и смирится с тем, чтобы быть имплантированной, только бы ей позволили вырваться отсюда.

Таким образом, она попадает в ловушку в пирамиде, сидит здесь в течении нескольких тысяч лет, пока не получит имплантированного пункта, который говорит ей, что минули многие триллионы лет, и потом пришли завоеватели и её освободили. Затем он зависает на стене и одновременно с этим поражается с обеих сторон потоком символов. Первый поток - это Создавать/разрушать, использующий терминалы из штрафной вселенной и их инверсирование (обращение). Эти символы чередуются в каждой волне и противоположные символы сталкиваются в центре жертвы, формируя спайку. Эти символы имеют внутри себя мысль-«цену» (типа того, что ценой просвещения является страдание и т.д.). Это делается 64 раза, по разу для каждой штрафной вселенной. После этого ему позволяется поучаствовать в игре. Победителем всегда является завоеватель. Это существо - потом является тем, что дается завоевателю в качестве награды.

Были также разного рода другие ловушки, основанные на символах. Обычно это либо терминал из штрафной вселенной, либо символ одной из вайленсных масс (из разрушенной домашней вселенной). Этот парень должен был плыть вперед и потом он должен был приблизиться к большой модели (мок-апу) Тигра или чего-то подобного, что плавает в пространстве, и он должен был почувствовать, как его притягивает к нему и он скользит внутрь. Затем вокруг тигра должна была появиться клетка и он попался бы. Прутья клетки должны были быть покрыты символами, так, чтобы он не смог пройти через них. Потом они должны были прийти и вытащить его и обработать так, как это описано выше.

В конце концов произошла революция и завоевателей сами были брошены в свои собственные ловушки. Также строились и более сложные ловушки (большие красочные энергетические структуры и т.д.), обычно со скрытыми в центре пирамидами или в других сложных вариациях.

В конечном счете сложная цивилизация мысленных планов и символьных масс развилась и пошла на убыль, как это обычно и бывает.

Это похоже был первый раз, когда было реальное правительство. Просто люди уже были достаточно аберрированы, чтобы нуждаться в формальной организации для того, чтобы предпринимать крупные проекты и смотреть за благосостоянием цивилизации. По-

этому был создан управляющий совет, изначально состоявший из индивидов, которые были самыми важными в сражении с завоевателями. Будучи однажды созданным, этот совет следил за тем, чтобы каждый непрерывно ощущал необходимость в такой организации. Они предприняли постройку огромных «Городов», состоящих из взаимосвязанных мысленных планов и других мок-апов (творений). Они основали полицию для защиты этих изоциренных творений от уничтожения злонамеренных индивидов и увековечили этот механизм завоевателей по созданию имплантов и ловушек. Появились первые проблемы с правительствами и их полицией и бюрократией.

Творения этой цивилизации выглядят несколько странно в сравнении с нашим нынешним опытом. Тела и окружающая обстановка, в том виде как мы ее знаем, существовала только на мысленных планах. Вы могли просто болтаться в бестелесом состоянии и потом почувствовать присутствие другого бестелесого существа, которое могло бы затем высветить некий символ, его идентифицирующий (это могла быть модель (мок-ап) тела или даже что-то типа китайской пиктограммы). Предположим, что вас попросили прибыть на совещание совета. Эта просьба могла быть серией символов, переданных (показанных) вам. Тогда вы должны были бы отправиться (поплыть) на мысленный план Совета, который должен был выглядеть как плоская картинка зала заседаний совета. Потом вы бы повернулись боком к картинке и появились бы в зале заседаний. У вас не было нужды «появляться в какой-то форме», поскольку вы могли присмотреть себе подходящую модель, которая еще не используется, и затем материализоваться как такое тело. Замечу, что это не должно было быть сложным телом с внутренними органами и т.п. какое мы имеем сегодня. Это могло быть просто образом тела, которое вы могли двигать повсюду посредством постулата. Затем может быть вы могли бы прогуливаться, разговаривать и спорить с другими членами совета и т.д.

Конечно, если вам нужно было появиться в суде, полиция будет навязывать вам ту модель, в которой вам полагается появляться на суде.

Обратите внимание, что этот управляющий совет существовал в течение почти всего периода существования вселенной символов. Это громадный период времени, а срок жизни членов совета был очень-очень короток. Этот совет постоянно свергался и заменялся. Это была должность, предрасположенная к большим проступкам и мотиваторы имели тенденцию приходить очень скоро. Были также периоды кругового чередования должностей в совете или состязаний за пост и т.п. Так что я думаю, что большинство людей вероятно найдут моменты, когда они служили в этом совете. Обычно это был очень аберрирующий опыт, когда существо играло в бесконечные игры вероломства и предательства, особенно касательно других членов совета. Конечно, эта вселенная была огромной и иногда бывали соперничающие правительства, но в основном они существовали недолго и не управляли большими областями. Управляющий совет очень ревностно оберегал свое привилегированное положение и подавлял любую конкуренцию так быстро как только он мог.

Единственным исключением было то, что люди были в достаточно хорошей форме, чтобы уйти по своей воле и просто выбрать пустое место и начать строить свои собственные мысленные планы. Так что большая часть вселенной была на самом деле в состоянии большой анархии, с управляющим советом в центре, удерживающим организованную область. Иногда они должны были пытаться захватить часть этой анархичной области, но они не имели большого успеха. Они лишь только могли позволить толпе анархистов попытаться сформироваться в организованную группу, и тогда совет должен был идти прямо туда и заставить их присоединиться к нему.

Это был первый период большого строительства машин (механизмов). Они должны были брать индивидов и приводить их в такие тяжелые условия, что они становились роботами и должны были следовать механически зафиксированному набору команд, не задумываясь о них. Даже после того, как завоеватели были низвергнуты (и превращены в машины), люди все еще захватывали друг друга в ловушки и программировали. Никто не оставался машиной все время на всём интервале этой вселенной, но каждый подвергался этому по крайней мере несколько раз. Одним из самых обычных способов использования машин было сохранение своих самых любимых мысленных планов созданными и чистыми. Всякий раз когда кто-то использовал мысленный план, его постулаты имели тенденцию к его искаже-

нию, и поэтому такая «машина» должна была вернуть творение в его исходное состояние, когда такое происходило.

Из вселенной движений последняя волна захватчиков накатилась на цивилизацию, которая была уже хорошо вооружена (изошренными ловушками) и готова к этому. Чтобы на самом деле привести в порядок этих парней, Управляющий Совет (который был искушен в такого рода вещах в этой наиболее анархичной эре) создал тюремную вселенную. Вскоре ссылаемых преступников стало намного больше, и цикл начал снова себя повторять.

Но в то же время, спустя несколько квадриллионов лет узники изучили импланты, стерли их, выбрались и одержали верх. Конечно же, им нужно было создать новую тюремную вселенную для членов бывшего управляющего совета и всяких разных других людей, которые им не нравились.

Такого рода вещи повторялись несколько раз. Каждый раз осуждающие импланты становились все более сложными.

Тюремные вселенные в некоторой степени становились интересной игрой, типа того, что беглецы становились известными героями. Когда существа не удирали сами спустя несколько квадриллионов лет, в основном кто-то должен был спуститься, чтобы наставить их на этот путь.

Поскольку эти тюремные вселенные задумывались как временные, Вселенная Символов продолжала существовать в полной мере в течение долгого времени.

В целом это действительно была очень интересная вселенная. Мысленные планы зачастую были очень эстетичными. Использование символов и подмен, сделанных с большим искусством, в мысленном плане, приводило к тому, что вы скорее воспринимали (жили в) искусство, чем просто смотрели на него. Эти мысленные планы действительно были очень похожи на ограниченные версии личных вселенных матрицы домашних вселенных. Вы должны были входить в них, чтобы посмотреть и пережить какие-то вещи или встретиться с некоторыми людьми или поиграть в игры или послушать какой-то рассказ.

Также вы могли иметь мысленные планы, содержащие подчиненные мысленные планы. Мысленные планы высокого уровня могли быть художественной галереей, где вы могли бы прогуливаться и рассматривать картины. Но эти картины могли быть более мелкими мысленными планами и вы могли войти в тот, который вам понравился (похоже на Диснеевское изображение в мультике про картинку с выставки Мусоргского). Если вы - тот, что испытывает страх перед художественными галереями, просто вспомните, что создатели имплантов очень любили взять что-нибудь красивое и использовать это в качестве извращенной зацепки, которая приклеивала вас к импланту. В конце концов был имплант художественной галереи, использовавшийся во вселенной символов, где вас заставляли ходить по галерее и переживать (воспринимать) вселяющие ужас мысленные планы. Но это очень незначительно по сравнению с некоторыми другими вещами, которые тогда происходили.

Один такой мок-ап, обычно используемый полицией, состоял из стен, которые могли вас притягивать или отталкивать. Их действие было основано на начертанных на этих стенах символах. Отталкивающие стены имели символы, которые заставляли вас уходить прочь (как в пирамидальных ловушках). Притягивающие стены должны были иметь желательные символы из различных наказательных вселенных. Такие символы как богатство, власть и секс. Иногда эти символы на стене могли меняться из одного вида в другой или могли быть сложные бутерброды из стен разных типов. Они должны были стараться ударять его отовсюду с разных стен и привести его в сильное движение. Существо уже в легкой степени было подвержено двигательной болезни, если заставить его слишком много скакать туда-сюда в слишком малое время. Это пришло из ранней Вселенной Движения (которая начинается с однообразной механической работы, которая приводит к ощущению кружения).

Также и полиция использовала Черные Мысленные Планы. В этом случае картинка скрыта и вы не имеете никакого понятия о том, что вас туда толкает. Поэтому существует передергивание (уклонение) от черных картин. Часто они должны были воздействовать на вас вместе со стенами до тех пор, пока вы не станете оглушены, и потом толкнуть вас в черный план, где вы должны были получить имплант.

Один из самых обычных имплантов, использующий такой способ - это Имплант Причин. Он играл на том факте, что люди уже были расстроены по поводу скрытых источников (причин) вещей из-за компульсивных объединений⁴. Имплант делал вид, что он рассказывает вам, что является настоящей причиной различных вещей. Конечно эти пункты имели намерение обмануть вас. Они были такими штуками типа «Единственным источником энергии являются Механизмы».

Другой существовавшей в конце эры вселенной символов является вещь, некоторым образом подобная более ранняя на Арсликусе (Arslycus - обсуждается позднее), где было создано бесчисленное множество рабов, чтобы служить в городе бесконечных мысленных планов, который был слишком большим и где задания были слишком скучными. Этот город был известен как «Альфа Прайм» (Alpha Prime - что на самом деле имеет смысл «Первый Город»). Этот инцидент может включать в себя последовательность типа создателей тел. Вам могли поручить очищать мысленный план и заставили делать это бесконечно, снова и снова. Это возможно был один из больших проектов управляющего совета. По-видимому всё это заканчивается крушением в стиле, похожем на Арсликус (все эти крушения основаны на подобных крушениях, которые происходили во времена наказательных вселенных для целей Строить и Ориентировать).

Вселенная символов также создала интенсивное использование соматических объединений. Они главным образом использовались для того, чтобы обеспечить восприятие ощущений и т.п., испытываемых в мысленных планах. Вместо того, чтобы просто сказать кому-то чувствовать и переживать эмоцию, боль или другие ощущения, многим людям было приказано поместить способность ощущать этого вида в своего рода "объединение". Потом, когда требовалось восприятие или что угодно, индивид мог быть "соединен" с этим объединением, чтобы из него получить это ощущение, что было сделало для гораздо более сильного переживания, чем просто заставить его представить себе, что он почувствовал что-то определенным образом.

Эта вселенная существовала (активно) невероятно долго. Возможно это потому, что все были Клирами в том смысле, что они не имели Дианетического инграммного банка. Вы можете посчитать это заявление несколько странным в том свете, что мы были загружены проблемами, сознанием вины, расстройствами, болью, ощущениями, эмоциями и всевозможными другими болезнями. И мы были подвержены скрытому влиянию и непрерывно сражались против подавляющих правительств, и иногда нас превращали в машины и т.д. Тем не менее мы продолжали вставать, стряхивать с себя пыль и продолжать. Это потому, что все эти аберрирующие вещи не имели накопительного (кумулятивного) и составного (компаундного) эффектов. Дианетического механизма $A=A$ не было и значит эти вещи не могли входить в хроническую рестимуляцию. Вы могли просто уйти куда-нибудь на некоторое время и успокоиться. Эти вещи только очень-очень медленно скользили в сторону ухудшения.

Вся наша последовательность вселенных, с тех пор как мы покинули вселенную символов (т.е. вселенную мысли, вселенную конфликтов, магическую вселенную и текущую вселенную) имеет общую продолжительность всего лишь около 4,3 квадриллионов лет. Это ничто по сравнению с продолжительностью существования вселенной символов. Так что похоже на то, что мы только что снова спустились в одну из этих интересных последовательностей маленьких тюремных вселенных. Но на сей раз имплант был намного сложнее. И последующая война между вселенными мысли и конфликтов (тэта - МЭСТ войны) была очень интересной. И это похоже на то, как последние из существ во вселенной символов настолько заинтересовались войнами, что они спустились в качестве "богов", чтобы присоединиться к ним. Так что может быть наверху никого не осталось, чтобы вытащить нас отсюда. И я не думаю, чтобы какая-нибудь другая тюремная последовательность ушла глубже, чем на две вселенные ниже вселенной символов. Теперь мы являемся 4-й вселенной в глубину, и следующая - уже в действии под нами (Вселенная Грязи). Так что я думаю, что мы сейчас играем на удержание.

⁴ because of the compulsion pools - похоже, что имеется в виду навязчивое желание собирать (объединять) вещи в одну кучу.

Вселенная символов содержала намного больше, чем те вещи, которые здесь перечислены. Я на самом деле только наметил контуры. Конечно есть множество других имплантов и аберрирующих факторов. Но также было много и хороших, и замечательных вещей. В этой работе мы концентрируемся на том, что было неправильного (плохого). Но была также и огромная правота. Эта вселенная была вообще очень захватывающая и приятная. По крайней мере 90% вашего времени во вселенной символов было лучше, чем что бы то ни было, что вы когда-либо испытывали здесь на Земле. Вы можете заметить некоторые моменты удовольствия при соскальзывании в некоторые невероятные картинки и самого замечательного времяпровождения. Или даже удовлетворение от создания мысленного плана, которым наслаждались и восхищались другие.

17. ВСЕЛЕННАЯ ТЭТЫ ИЛИ МЫСЛИ

Последняя тюремная вселенная, построенная ниже Вселенной Символов, называлась её обитателями Вселенной Мысли или Тэты (в зависимости от того, как вы захотите это перевести). Они считали себя Мыслящими Людьми в отличии от Людей-Тел следующей более низкой тюремной вселенной (которую они построили). Но они не были в истинном смысле этого слова Мыслящими Людьми. То, чем они на самом деле были - это энергетические существа. Поэтому может быть мы должны были бы называть это «Вселенной Энергии».

Инцидент, перемещающий вас вниз в эту вселенную, направляет вас вниз по особому рода 4-х мерной лестнице. Она в основном передает ту идею, что вы являетесь частицей энергии и подвержены действию энергии и это заставляет вас создавать то, на что Дианетика и Саентология ссылается как на реактивный ум. С этого момента вы становитесь подвержены действию силы и имеете тенденцию аккумулировать инциденты боли и бессознательности, которые в дальнейшем будут аберрировать ваше поведение. Пока вы спускаетесь по лестнице, все предметы кажутся странным образом сжатыми, пока они остаются возле вас. Это потому что вы искажаетесь в 4-х мерном направлении. При каждом шаге лестница исчезает в темноте и вы получаете имплантируемый пункт. Затем она снова появляется и вы делаете следующий шаг вниз. Этот имплант включает в себя те материалы, которые проходятся на клиринг-курсе.

Тело здесь было кругом или шаром энергии и оно могло быть поймано в ловушку или повреждено энергией. И к сожалению мы были достаточно тупоголовы, чтобы считать, что мы - эти энергетические тела и значит с нами можно плохо обращаться и регулировать, используя силу. Это была эра Тэтана как энергетической частицы и это было достаточно высшее и могучее состояние по сравнению с людьми, живущими как тела, но это было гораздо ниже, чем Тэтан, живущий как «бог».

И здесь мы имеем бесчисленные аберрации энергии и злоупотребления и неправильное обращение с силой. Но мы также имеем то, что всё ещё является ориентированным на мышление обществом с потрясающим уровнем созидания и эстетики.

Эта вселенная началась около 4,5 квадриллионов лет назад. Похоже на то, что целью этой вселенной было создавать эффекты на других, особенно посредством использования эмоций. Для обозначения этого было своего рода слово для всего трака, которое я буду переводить как «Эмоционировать⁵».

Люди могли вышибать друг друга настолько сильно, что следующая нижняя тюремная вселенная была построена довольно быстро, возможно около 2,8 квадриллионов лет назад. В то время существования все еще опускались из вселенной символов.

В течении всей нашей истории мы создавали модели тел, но никогда реально не были ограничены ими. Но теперь мы по-настоящему поверили, что мы являемся энергетическими телами и следующим логическим шагом было заставлять осужденных, ссылаемых вниз в следующую вселенную, думать, что они являются физическими телами, сделанными из материи.

И поэтому мы построили то, о чем мы потом думали как о «МЭСТ» или «Физической» Вселенной, как о тюрьме, где все должны быть в теле и подвержены физическим законам. Но поскольку это не было нашей теперешней вселенной, и поскольку о ней мы также дума-

⁵ "To Emotionate" - придуманное слово, означающее, по-видимому, создавать и получать эмоции.

ем как о МЭСТ или Физической Вселенной, мы избежим замешательства, если я дам этой вселенной какое-нибудь другое имя. Основываясь на последующих событиях я буду ссылаться на нее как на "Вселенную Конфликтов".

И тот имплант, который привел нас вниз от Вселенной Мысли во Вселенную Конфликтов, зарядил нас ужасной компульсией в использовании тел, но с другой стороны он был дефектный, и заключенные восстали, и вторглись обратно во вселенную мысли из вселенной конфликтов, что в результате привело к Войнам Тэты и МЭСТ.

18. ВОЙНЫ ТЭТЫ И МЭСТ

Во вселенной конфликтов тела имеют такой вид каким мы знаем тела сейчас, хотя не было ни внутренностей, ни биохимических процессов. Внешне это могло выглядеть как человек (или что угодно), не смотря на то, что внутренне это была скорее гомогенная (однородная) масса с несколькими штуковинами (электрическими кольцами или чего угодно) внутри. И него мог быть введен некий энергетический шаблон золотых шаров, и т.п., которые использовались человеком (который думал о себе как об энергетическом существе) для управления телом.

Из-за несовершенной природы этого импланта, заключенные освободились и вторглись обратно во вселенную Мысли. Это были войны Тэты и МЭСТ, которые велись путем вторжения людей-тел против мыслящих людей. Большинство инцидентов по линии тэты, описанных в «Истории Человека» Хаббарда, относятся к этому периоду времени.

Эта война длилась бесконечно (в этой истории стоят упоминания только сверх огромные долгие войны, так как они - единственные, которые имели какое бы то ни было существенное влияние на всех), в ней люди время от времени менялись сторонами, так что каждый имел опыт побыть людьми мысли, сражающимися против вторжения людей тела, и наоборот.

Единственные, кто не был с самого начала вовлечен в эти войны, это были те последние несколько, кто еще оставались наверху во Вселенной Символов. Но эта война стала очень интересной и все продолжалась и продолжалась и постепенно эти люди из Вселенной Символов стали заядлыми наблюдателями. Около 2,8 квадриллионов лет назад последняя команда снизошла в качестве Богов и присоединилась к этой войне. Каждый из нас попадал в имплант перемещения во вселенную много раз и в конце концов мы все оказались во вселенной Конфликтов как люди-тела.

Незадолго до конца войны, перемещение туда и обратно между этими двумя вселенными стало настолько большим, и создавалось все больше и больше точек перехода и общих якорных точек, что эти две вселенные неким образом коллапсировали в одну. Образовалась своего рода слоистая вселенная с материальным планом и мысленным планом (куда вы уходите между жизнями). Вы все еще вполне осознавали, что живете физической жизнью и становитесь энергетическим существом между жизнями (в энергетическом теле, которое сохраняло способность к реинкарнации в физическом).

19. ВСЕЛЕННАЯ КОНФЛИКТОВ (ИЛИ МЭСТ)

После этого коллапса был длинный период существования в образовавшейся вселенной «МЭСТ». Целью этой вселенной было приобрести телесный (материальный) опыт и ощущения. Окружающая среда была главным образом плоские миры в пространстве (континенты в небе). Войны были настолько большими, что мы боялись строить более низкую тюремную вселенную из страха, что весь беспорядок начнется снова.

Снова был долгий и интересный созидательный период строительства обществ и цивилизаций. Но как и всегда было чрезмерное количество конфликтов и люди не могли оставить друг друга в покое. Некоторые просто хотели поработить своих близких. Другие пытались всех сделать хорошими. Но в обоих случаях было усилие заставить людей повиноваться и ходить строем, и было противоусилие провести революцию и т.д. И каждый, кто пытался уйти от этого и "излечить" безумие, был достаточно глуп (благодаря вводящей в заблуждение информации, содержащейся в драгоценном камне знания), чтобы пытаться сделать это путем имплантирования даже еще большей управляемости, что только ухудшало ситуацию.

Поскольку тела имели огромное значение, но человек продолжался в энергетической форме даже после того, как тело умерло, было возможным запихать кого-то в тело, убить его, и потом вытащить его оттуда, запихнуть его в другое тело и затем это тело также убить. Поэтому преобладающая форма регулирования используемая здесь состояла из повторяющихся смертей, сильных болей и ощущений. Здесь человек мог быть искалечен силой и это использовалось либо для того, чтобы делать рабов, либо для того, чтобы заставить людей быть хорошими, в зависимости от того, на стороне какой команды вы играете. Здесь вы могли испытывать бесконечные автомобильные аварии или быть выброшенным из двери самолета и разбиться в лепешку о землю снова и снова, пока они старались заставить вас набраться различных идиотских приказов и регулирований.

Незадолго до конца сформировалась группа, которая собиралась позаботиться о всех раз и навсегда. Это принесло бы мир, путем удерживания всех под их влиянием, и это должно было бы разрешить социальные проблемы путем создания твердой социальной структуры. Это было «Магическое Царство Гилеад» (приблизительный перевод). Оно имело безобидное появление замка возле озера на одном из континентов, дрейфующих в небе. Но они сохранили часть технологии высших размерностей из более ранних вселенных и внутренне этот замок продолжался бесконечными 3х мерными коридорами, слегка отклоняющимися под 4х мерными углами так, чтобы замок был вполне способен вместить всё население вселенной.

Гилеад был устроен как "пирамидальное" общество, куда новые новобранцы входили в качестве прислуги, и все остальные повышали свой уровень в социальной иерархии, когда приходило достаточно людей, чтобы заполнить более низкие страты (уровни). Иначе говоря, социальный статус и привилегии были основаны на том, насколько рано вы присоединились к этому обществу, и когда стало похоже на то, что это так и выглядит, они собирались захватить всю цивилизацию, был огромный приток новобранцев, которые вполне хотели поработать временно в качестве прислуги, ожидая, что позднее они будут надзирателями, как и остальная часть присоединившегося населения. Но конечно все это ухудшилось, когда остальные люди увидели, что они навсегда увязнут в более низких позициях. И поэтому были направлены Рыцари Гилеада (вооруженные энергетическим оружием и скачущие на летящих лошадях), чтобы покорить остальных людей этой вселенной.

Такой шаблон слоистого пирамидального общества, который старался одержать верх в этой вселенной и делать рабов из большинства населения, часто повторялся. В современные дни Гитлеризм является не более чем крошечной тенью этих сверх организованных обществ, которые существуют за счет постоянного распространения и порабощения. Но они неизбежно разрушаются, когда их расширению препятствует либо истощение притока новых людей, либо решительное военное сопротивление. Три из них, по-настоящему больших - это Альфа Прайм (Alpha Prime) во Вселенной Символов, Гилеад, здесь уже обсуждавшийся, и Арсликус (Arslucus) в текущей вселенной. Все они имели население, исчисляемое триллионами, и их крушение всегда имело некоторое ощущение крушения домашней вселенной, даже не смотря на то, что ни одно из этих мест по-настоящему не было красивым местом для всех, кто не был на вершине этой пирамиды.

В конце концов около 200 триллионов лет назад мы построили более низкую тюремную вселенную. Это было сделано вероятно для того, чтобы обеспечить пригодное место, куда можно было выбросить правителей Гилеада после его крушения.

Но мы все еще имели много беспокойств по поводу того, что снова может произойти побег из тюрьмы, снова что-то типа войн Тэты - МЭСТ. Поэтому на этот раз тюрьма была намеренно создана довольно красивым местом, поскольку узники должны были там оставаться. Перемещающий имплант использовал вулкан на плоской копии земли исходной земли. Путь, окруженный статуями терминалов штрафной (наказательной) вселенной (тигр, медведь и т.д.), вел к вершине, где человека ссылали и он спускался вниз в тюремную вселенную.

Люди устали от постоянных конфликтов, поэтому около 181 триллиона лет назад началась волна массовых самоубийств, когда все бросались в вулкан, чтобы «умереть» как существо и возродиться в следующей низшей вселенной.

В конце концов эта следующая тюремная вселенная пришла к тому, что мы знаем как

Магическая Вселенная.

20. МАГИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Вход в магическую вселенную имеет инцидент, который показывает вам волшебника, который приплывает по воде на корабле арабского стиля, держа светящийся шар между руками.

Тела опять похожи на тела из мяса, но внутри они имеют структуру, основанную на чакрах, описанных в Восточной Метафизике. Многие из ранних медицинских фантазий (дабинов) таких как движение крови потоками (приливами и отливами) (вместо циркуляции) и "соки" и т.д. могли бы также быть частью физической анатомии тел магической вселенной.

Многие из тех неправильных идей, в которые люди инстинктивно верят (либо суеверие либо неверная наука), были истинной правдой в магической вселенной. Так что люди - просто, так сказать, вне времен.

Основанная на воодушевлении от возможности двухслойной структуры вселенной мысли плюс вселенной конфликтов, эта магическая вселенная была создана с физическим слоем плюс священный слой и демонический слой. Умершие люди бродили в видимых духовных телах, которые были более старыми моделями тел вселенной конфликтов.

Целью этой вселенной было «Получать удовольствие» и сперва это было место для ищущих гедонистического (жизнелюбивого) развлечения. Оно было довольно сильно ориентировано на секс и т.д. Фантастические истории и волшебные сказки, а также большинство теперешних метафизических идей и идей черной магии основаны на смутных воспоминаниях магической вселенной.

Но как всегда, были люди, которые пытались помыкать другими и была другая группа, старающаяся из лучших побуждений манипулировать людьми, чтобы сделать их хорошими.

Здесь по определению игры требовалось много богов и богинь, демонов и дьяволов. И многие добровольно спустились из вселенной конфликтов, вооруженные знанием высшего уровня, чтобы утвердить себя на этих позициях.

И эти игры и войны и всё, что вы имели, продолжалось в течении обычного долгого времени, до тех пор, пока не было достигнуто всеобщее согласие о необходимости создания еще более низкой тюремной вселенной. И так была построена нынешняя физическая вселенная.

После того, как он был приговорен судом, заключенный обычно спускался вниз по спиральному пути вдоль статуй терминалов наказательной (штрафной) вселенной и заканчивал в своего рода бассейне (пруду) в греческом стиле в центре, куда его запикивали (под воду - пер.) и он обнаруживал себя перемещенным в эту вселенную.

21. НЫНЕШНЯЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ (или Фантастическая Вселенная⁶)

Наша вселенная была построена как тюрьма 86 триллионов лет назад. Процесс осуждения включает в себя прохождение через своего рода имплантирующую вселенную, которая говорит ему, что это - вселенная физической силы и потом собирает цели, ради которых ему полагается жить в этой вселенной (такие вещи, как быть успешным, популярным, сообразительным, сильным и т.д.), но дают ему их с искажением, так, чтобы он всегда попадал в неприятности, пытаясь их достичь. Конечно же этот имплант находится в начале времен (естественно!), но это только начало времени для этой маленькой глупой вселенной, а не для нашего долгого вечного существования.

Сначала люди могли сбежать и некоторое время находиться в магической вселенной, и потом они снова сюда попадали (снова получив имплант). Магическая вселенная продолжала существовать (и она все еще существует, хотя она и очень сократилась и почти заброшена).

В недавние времена, оставшиеся короли и волшебники, видя, что большинство событий происходят здесь и большинство людей находятся здесь, переместились сюда, сформировав силы завоевателей и пытаются захватить эту вселенную.

⁶ Space Opera - американизм, пренебрежительное, означает 1) (научная) фантастика; космическая беллетристика, 2) научно-фантастический фильм.

В этой вселенной есть некоторые места где мы пытались воссоздать действие магической вселенной и которые до некоторой степени имитируют магическую вселенную. С одним лишь различием, что пространство в этой вселенной темное, тогда как в магической вселенной пространство светлое (сияющее).

Большинство научной фантастики содержит смутные воспоминания истории этой вселенной.

Целью этой вселенной является «Выживать». Нормальный уровень эмоционального тона (как описано Л. Роном Хаббардом) находится в диапазоне от 0 до 4. Здесь может быть многослойная структура «астральных» планов, в добавок к физическому слою, в тех местах, где кто-то взял на себя беспокойство построить их, используя технологию высших измерений, принесенную из высших вселенных.

Снова было большое общество, которое старалось всех превратить в рабов. Это был Арсликус. Он был огромным городом в пространстве (космосе - ?) и в некоторой степени был исследован Л. Роном Хаббардом в 1952 году. Если вы представите себе строительство в трех измерениях вместо двух (на поверхности Земли), должно быть очевидно, что пространство города, занимающего сферический объем равный по размерам солнечной системе, должно было иметь больше «земных» (суши, почвы, поверхности) областей, чем все планеты в галактике вместе взятые. И постепенно они захватили все население удаленных спиральных рукавов этой галактики. Их основной деятельностью было имплантирование людей в рабов.

В центре галактики находилась аналогичная по силе группа религиозных фанатиков, известная как Хелатробус (Helatrobust), которая энергично имплантировала людей быть хорошими. Постепенно Галактическая Империя (миллионы планет в центре галактики) оказалась под их влиянием, начала использовать импланты для разрешения социальных волнений и перестала быть приятным местом.

Эти две группы пришли к столкновению и боевым действиям несколько сот миллионов лет назад, что чуть было не привело галактику к катастрофе. Это в значительной мере привело к их взаимному уничтожению. Можно сказать, что Арсликус победил, потому что они обрушили центр галактики в черную дыру, которая была сформирована следующей более низкой тюремной вселенной (вселенной грязи), где теперь правят остатки Хелатробуса. Но это было Пирровой победой, поскольку Арсликус также был разрушен. Это все закончилось около 167 миллионов лет назад.

Конечно было также множество последующих маленьких империй, которые претендовали на то, что они являются продолжением Хелатробуса (подобно тому, что был Константинополь и Святая Римская Империя занимала видное положение намного позже того, когда Рим пал под нашествием варваров).

С тех пор были только небольшие империи и обычные действия цивилизованных людей. И если вы возражаете против того, чтобы называть эти последующие знаменитые империи "маленькими", пожалуйста осознайте то, что империя с тысячей планет была бы едва больше, чем пятнышко пыли на картине нашей галактики с ее миллиардами звезд.

С тех пор галактика в некоторой степени осталась в темной эре, с мелкими королевствами, ведущими войны и энергично имплантирующими своих граждан.

В конце концов начали приходиться волны завоевателей из магической вселенной, чтобы добавить немного остроты к действиям. Эти силы завоевателей в основном должны были быть сформированы несколькими королями и магами, захватывающими целые планетарные поселения, и ненадолго перемещающими их обратно в магическую вселенную для продвинутого обучения и имплантирования, за которыми следовало возвращение их обратно в команду завоевателей.

В этой вселенной в основном были гуманоидные типы тел (две руки, две ноги и т.д.), но не обязательно человеческие. Это находится в соответствии с замыслами наказательной вселенной, мы имели тенденцию все больше и больше фиксироваться на них. Более экзотические типы тел, которые иногда представляют нам писатели, пишущие научную фантастику, на самом деле навеяны более ранними вселенными, где у нас было немного больше свободы мысли и наши творения были более разнообразными.

Вещи на самом деле не так просты здесь, как они кажутся. Чтобы сделать вещи такой твердью и невосприимчивыми к мысли, все это было создано на очень косвенной (непрямой) основе. Мы несем весь наш опыт более ранних вселенных как багаж и мы скрываем его добрую часть от себя и держим его вне нашего поля зрения.

Реальная структура наших тел фактически несет в себе всю нашу «эволюцию» (или «деградацию»). Эти тела состоят из физического тела, порожденного астральным телом (скрытая нематериальная версия старого типа тела магической вселенной), которое порождено духовным телом (старое тело вселенной конфликтов), которое было создано энергетическим телом (вселенная мысли), которое было создано символьным телом (вселенная символов), которое, в свою очередь, было создано маской (вселенная движения), которая была создана базовым объектом (вселенная игр), который создан из пространства собственного оперирования. Таким образом люди функционируют через множество слоев, чтобы уберечь себя и свои штучки от повреждения. Формы более высших уровней очень тщательно скрыты и существо не может себе позволить даже знать о них из-за страха, что кто-нибудь прочтет его мысли и уничтожит их. Такой человек умирает в физическом теле и потом тупо носится повсюду в «астральном» теле, где ему все еще можно навредить (и все еще таскает повсюду тонны багажа), до тех пор пока он не сможет прицепиться к новому физическому телу.

Если бы человек был достаточно смышлен, он мог бы шагнуть за пределы всей этой грязи (беспорядка, кутерьмы) и снова быть подобным богу. Время от времени некоторые люди так и делают. К сожалению затем они обычно попадают даже в еще большее количество конфликтов и беспокойств, чем раньше, и завершают тем, что оказываются точно в таких же самых неприятностях. Они увековечивают свои ранние aberrации вместо того, чтобы мужественно справляться с ними. Даже боги становятся жертвами своих ранних глупых и самоубийственных идей, таких как ревность и месть. Все из нас проглотили крючок драгоценного камня знания, леску и грузило и верят в это до наших дней.

22. ВСЕЛЕННАЯ ГРЯЗИ

Уже построена следующая еще более низкая тюремная вселенная. Точка входа - через черную дыру в центре нашей галактике. Они уже швыряют людей туда, но его еще только начало, так что большинство людей довольно быстро возвращается оттуда. Большинство тех людей на Земле, принадлежа к причиняющему беспокойства типу, который посылаются на тюремные планеты и т.д., вероятно уже опускались туда однажды или дважды.

Это похоже на то, как Хелотробус структурировал вселенную грязи как их последнее действие в этой галактике. Остатки старой иерархии Хелотробуса могут быть там теперь в полной силе.

Во Вселенной Грязи пространство очень твердое, ощущается как черная патока. Целью этой вселенной является Упорствовать⁷. Обратите внимание на то, что выживание подразумевает продолжение бороться, чтобы жить, тогда как упорствование подразумевает просто зависание как на камне или на чем угодно. Нормальный диапазон тонов (т.е. диапазон тэтан плюс тел0) - от минус 8 до 0. Это - неприятное место.

23. ГДЕ МЫ СЕЙЧАС

В настоящий момент мы не во Вселенной Грязи (хотя возможно многие из нас уже кратко посетили ее). Но мы, похоже, находимся в своего рода местной тюрьме в пределах физической вселенной (космической оперы).

Хотя эта планета могла иметь и какие-то хорошие времена, но она является копией первоначальной Земли и поэтому имеет тенденцию быть выбранной для каких-нибудь гнусных деяний, которые требуются местным космическими империями. Её теперешнее использование в качестве тюремной планеты вероятно является результатом войны для того, чтобы сюда сбрасывать солдат плененной армии. Она также могла быть наградой политическим заключенным, революционерам и настоящим преступникам. Раньше она использовалась для массового имплантирования на той же самой основе, являясь копией первоначальной

⁷ To Persist - 1. упорствовать; настойчиво продолжать (что-л.), 2. оставаться, продолжать существовать, сохраняться.

чальной Земли.

Тюремный механизм должен быть достаточно сложным для того, чтобы удержать узников от простой реинкарнации в нормальном обществе и начать превращать их жизнь в ад.

Продвинутая технология позволяет манипулировать с множеством трехмерных пространств в четырехмерной структуре. Вся солнечная система (с протяженностью около 1.3 световых года) управляется таким образом (есть набор из 12 станций, подобных Зодиаку, окружающих солнечную систему на этом расстоянии).

Вся структура (этой солнечной системы) была скопирована наискосок в 4-мерном направлении, чтобы сформировать «божественный план» с одной стороны от нас и «план преисподней» с другой стороны. Он не очень толстый в 4-мерном смысле и значит является немного эфирным (воздушным), придающим им немного «астрального» (как дух) качества. Они словно положительная и отрицательная пластины, между которыми подвешена наша реальность. Насколько мы знаем, Земля - очень толстая (тысячи слоев) вдоль этих 4-мерных осей, с мертвым местом (точкой) в центре, которая действует подобно зеркалу. То, что мы обычно видим находится в этом зеркале, которое отражает тысячи "реальных" копий во все стороны. Одной из причин почему вы не можете схватывать вещи, является то, что вы мысленно понимаете что на самом деле там, куда вы смотрите, ничего нет. Вам нужно тянуться в совершенно странных направлениях, чтобы ухватить объект своим разумом и двигать его.

Не доверяйте никаким религиям по поводурая и ада, расположенных на дальних концах этой тюрьмы. Это - словно картина на верхнем этаже одного из наших исправительных домов, которая обеспечивает то, что это выглядит как рай в соответствии с легендами, оставшимися от Магической Вселенной. Таким же образом мы можем устроить наш фундамент, чтобы он выглядел как преисподняя. Потом мы раздадим охране костюмы ангелов и дьяволов. Самые лучшие заключенные иногда будут получать увольнительную в рай, а настоящие нарушители спокойствия время от времени попадать в ад. Но всё это - части тюремного механизма и те, кто считаются ангелами и дьяволами на самом деле - охранники, которые трудятся все вместе, чтобы удержать заключенных в замешательстве и под контролем. Эта охрана может играть в игры типа добрый/злой, чтобы самим остаться в замешательстве, но они по существу они охранники и по-настоящему никогда не теряют этого из виду.

Поскольку заключенные так жестоко обрабатываются и имеют такое жестокое промывание мозгов между жизнями, опасность бунта в тюрьме не очень велика. Но также существует вероятность того, что тюрьма может разрушиться. Если бы что-то разрушило Землю, то у них бы внезапно появилось слишком много людей в руках и по крайней мере некоторые из них могли бы удрать в галактику на свободу. Поэтому они вынуждены защищать этот мир от разрушения. И все же они должны были дать нами расширенное научное знание, чтобы мы могли содержать всё возрастающее количество заключенных. Они поощряли научную революцию, чтобы население могло расширяться, и теперь у них постоянные проблемы с нашим саморазрушением и разрушением этого мира разными способами.

Но существует техническое решение этой проблемы, которое дано способностью манипулировать трехмерными пространствами в 4-х измерениях. Вы можете сохранять копии трехмерного пространства сбоку вдоль 4-й оси. Представьте себе, что мы живем на плоском листе бумаги. Бумага постоянно меняется, но время от времени кто-то делает ксероксную копию этой страницы. Если когда-нибудь бумага загорится и сгорит, они достают последнюю ксероксную копию из папки и все продолжается начиная с этого места. Вы наблюдаете нечто подобное, когда вы играете в компьютерную видео игру, которую вы можете сохранить и восстановить. Если игра идет слишком плохо, вы всегда можете вернуться к предыдущей копии. Если вы это пробовали, вы обратили внимание на то, что после восстановления более ранней копии игры, у вас есть некоторое знание «будущего», даже если дела пойдут немного по-другому. Это является реальным объяснением феномена «де жа вю» (воспоминание будущего, которое снова происходит).

Один современный пример имел место в 1963 году, когда президент Ричард М. Никсон развязал ядерную войну, которая разрушила эту планету. Поскольку мы начали дохнуть стадами, тюремный механизм был использован для того, чтобы восстановить копию Земли,

сделанную в 1957 году. Нам всем было предписано вернуться к тому, что мы делали в 1957 году и жизнь восстановилась со второго прохода через период с 1957 по 1963 годы. Конечно, они немножко вмешались и с небольшим перевесом был избран Кеннеди. Поскольку он начал вводить большие изменения и еще потому что каждый подсознательно ожидал, что что-то плохое должно случиться в 1963 году и он погибнет, и вещи начинают улаживаться, приходя к своему нормальному ходу. Никсон позднее даже добирается до президента с менее болезненными результатами.

Эти «резервные» копии земли, похоже, берутся каждые 5 лет в феврале годов, заканчивающихся либо на 2, либо на 5 (т.е. 1952, 1957, 1962 и т.д.).

Когда они восстанавливают более раннюю версию, они не любят возвращаться слишком далеко назад, потому что у них есть проблемы с растущим населением (поскольку все больше заключенных прибавляется). Перевод земного времени слишком далеко назад дает им множество новых заключенных, которым некуда идти. С небольшим их количеством можно справиться, используя тела животных на небольшое время, но большое количество требует устройства «отстойников» на каких-то других копиях земли дальше сбоку вдоль оси 4-го измерения. Это дает нам букет странных «сверхъестественных» земель, которые будут переживать некоторые люди непосредственно перед рождением (и сразу после прошлого раза когда они умерли в этой жизни).

Как вы можете видеть, это создаёт ужасную путаницу в вашей истории. Никто, будучи в здравом уме, ухватив мельком на половину правду, не поверил бы ей, потому что вещи не находятся в простом логическом порядке, который вы должны были бы ожидать. Вас удивляет, почему ваше воспоминание Рождества 1957 года не соответствует фактам? Вы помните тот забавный случай, когда похоже тут должны были быть старые паровые пожарные машины на улицах современного Нью-Йорка, что ж, это гораздо более ранний проход через 50-е годы и вещи были немного другими. Мы переживали 20 век в течение довольно долгого времени (много раз - пер.).

Реальный опыт человека может включать в себя довольно много реинкарнаций на Земле. Но возможно вы проживали последнюю одну или две реинкарнации много раз и он может даже иметь другую реинкарнацию «высоко в будущем», которое он также прошел парочку раз. И в промежутках он возможно посещал небеса, преисподнюю, миры предрождения, и даже несколько обязательных работ («нарядов вне очереди» - пер.), где его заставили работать в административной зоне промежутка между жизнями, чтобы поддерживать все это сложное шоу в действии. Теперь примешайте сюда тонны суровых наставлений, чтобы удержать его в огромном замешательстве, и у вас будет истинная картина человеческого существа сегодняшних дней здесь на Земле.

Всё это рисует нам довольно унылую картину. Но это не более чем знак страшной руки, указывающий удерживать бога насколько замороженным и сбитым с толку, чтобы он не смог вспомнить кто он и что он может.

24. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вот краткий перечень вселенных:

- а) Отделение от статики,
- б) Драгоценный Камень Знания,
 1. Созидательный период,
 2. Неупорядоченные пространства,
 3. Вселенная Соглашений,
 4. Домашняя вселенная,
 5. Вселенная Игр,
 6. Вселенная Движения,
 7. Вселенная Символов,
 8. Вселенная Мысли,
 9. Вселенная Конфликтов,

10. Магическая Вселенная,
11. Нынешняя Вселенная,
12. Вселенная Грязи.

Вполне возможно, что некоторые детали я понял неправильно. Например, для меня не будет неожиданностью, если окажется, что Гилеад был в Магической Вселенной вместо Вселенной Конфликтов. И я намеренно избегал упоминания тех вещей, которые еще остаются слишком спекулятивными (малодостоверными - пер.). так что не принимайте все буквально или не считайте, что это все окончательно. Это самый грубый набросок основ и требуются дальнейшие исследования.

Кое-кто из вас может подумать, что у меня слишком богатое воображение. В таком случае я приглашаю вас получить удовольствие от выше написанного, как от забавного кусочка фантастики. Я надеюсь, что вы начнете свои собственные исследования своего прошлого существования и попытаетесь определить кто вы и что вы. Я не настаиваю на том, что вы получите те же самые ответы, что и я.

Возьмите эту маршрутную карту и используйте ее как предложение взглянуть на эти вещи. Не принимайте этого как предмет веры. Неправильные идеи не вредны до тех пор, пока вы не начнете слепо и упорно утверждать, что они правильны, лучше было бы над ними просто хорошо посмеяться.