

**SUPER SCIO**  
**ЧАСТЬ 10**  
**ПРИМЕЧАНИЕ**

Copyright 1996

*Все коммерческие права сохраняются за автором, который в настоящее время желает оставаться анонимным и поэтому он пишет под псевдонимом «Пилот». Отдельные люди могут свободно копировать эти файлы из Интернета для своего личного пользования и они могут быть сделаны доступными на любом web-сервере, который не взимает за это платы, и который не изменяет содержимого этого файла.*

-----

В этот заключительный документ в этой серии я включу некоторые общие замечания и случайные замечания из моих записей.

**СОДЕРЖАНИЕ:**

1. ПОРЯДОК И ХАОС
2. САМЫЕ ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ
3. ПУТЕШЕСТВИЕ БЫСТРЕЕ СВЕТА
4. ПОТЕРЯ И ЭМОЦИЯ
5. ЧАКРЫ
6. ВСЕОБЩИЕ МАШИНЫ
7. ТЕОРИЯ ЕДИНОЙ СТРУКТУРЫ
8. МЕЖДУЖИЗНЕННЫЙ ИМПЛАНТЫ
9. ОБУЧЕНИЕ УРОКАМ СЕБЯ САМОГО
10. ИГРОВАЯ ШКАЛА ТОНОВ
11. ИГРА ВАЙЛЕНСОВ ДОМАШНЕЙ ВСЕЛЕННОЙ: ТЕРМИНАЛЫ
12. ТЕОРИЯ СБРОСА ВРЕМЕНИ
13. ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОШЛЫХ ЖИЗНЕЙ
14. РАЗНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ
15. ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ТЕХНИК ИЗ ВОСТОЧНЫХ ПРАКТИК
16. КНОПКА ЗАЩИТЫ
17. ЦЕЛИ ОБЛАДАТЕЛЬНОСТИ
18. ВЫБОРЫ
19. КОМПЬЮТЕРЫ
20. ЭТИКА И МОРАЛЬ
21. ПОСТУЛАТЫ
22. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

=====

1. ПОРЯДОК И ХАОС

5 октября 1990 года

Давайте рассмотрим, что может лежать на вершине шкалы. Представьте себе на мгновение, что было бы если бы все на самом деле достигли бы полной свободы и полной способности создавать, изменять и разрушать Материю, Энергию, Пространство, Время, Мысль и Жизнь? Что если бы люди соглашались и не соглашались по своему желанию, независимо от того, что они хотят делать? Что если бы не было никакой физической возможности установить индивиду какие-то ограничения, или навязать какие-то правила или порядок?

Результатом были бы полный хаос и анархия. Но действительно ли это такая плохая штука? Бок о бок с концептом хаоса и анархии идут ужасные картинки опустошения и разрушений. Но эта картинка - имплант.

Получив полную свободу, все мелкие, липкие устремления очень скоро отступили бы (если они уже не были стерты (проодитированы) в качестве части маршрута наверх). Это все - проявления нахождения внизу, в конце долгой и деградированной игры. Имея действительно высокую степень случайности, игры большого мощи, и истинную способность играть в них, нет никакого интереса в том, чтобы пресмыкаться в маленьком темном омуте мерзости (злобности).

Поэтому то, чего мы могли бы действительно достичь, могло бы быть фантастической массой созданий (существ), уровнем тона и АРК, которые превыше человеческого разумения.

НО утверждение о хаосе и анархии по-прежнему остается истинным. Свободное существо будет играть в те игры, которые ему нравятся, а если что-то ему не нравится, он развернется и создаст другую вселенную и пригласит прийти туда своих друзей.

Это означает отсутствие законов, наказаний и правительств. Либо вы получаете согласие всех, либо они просто уходят своей собственной дорогой. Поэтому вы не можете никого сделать неправым или даже принудить к чему-то. Однажды, давным-давно, мы решили эту проблему, создав наказательные вселенные. Но этот фокус дважды подряд не срабатывает. Если ваши пацаны были здесь, внизу, и выбрались отсюда, они уже слишком опытные, чтобы попасться на эту удочку еще раз.

Такое неуправляемое (необузданное) состояние известно как анархия.

Крайне высокий уровень сверх необходимого создания с бесконечностью вещей, появляющихся в и исчезающих из существования с большой скоростью, известен как хаос. Индивид мог бы удерживать свои создания в красивом состоянии порядка, но общее количество всех созданий всех индивидов - это состояние наиболее возможной степени случайности. На самом деле это довольно хорошо. Будучи бессмертным богом, единственное, что могло бы обеспечить достаточно интереса и разнообразия, был бы полный хаос.

Отсюда, хаос и анархия находятся на вершине скалы.

Но низ шкалы имитирует вершину. И на нижнем конце шкалы есть действительно ужасный хаос и анархия. Это хаос полного разрушения. А также здесь есть анархия, порожденная существом, настолько сильно вне АРК со всем, что здесь нет ничего, кроме нереальности. Это место, где анархисты бросают бомбы, и предназначение тех, кто безумно пытаются сделать ничто из всего.

Между этими двумя экстремумами лежит центральная точка полного и абсолютного порядка. Это состояние полной безопасности, которого так жаждет общество. Предположительно здесь то самое место, не может произойти ничего плохого, потому что здесь нет ничего неконтролируемого, нет случайности, и нет непредсказуемого движения. Здесь нет свободы, нет пространства и нет тэты. Это состояние достичь невозможно, так же как и абсолютные бесконечности на обоих концах этой шкалы, но можно очень близко к нему приблизиться.

Тэтан на самом деле не может вынести такого состояния полного порядка. С появлением каждого нового закона у него остается все меньше свободы движения. Его "пространство" сужается. А когда оно сужается, он пытается защищать эти маленькие остатки и вследствие этого поддерживает введение дополнительных законов, которые затем еще больше сокращают его пространство.

Теперь добавим к этой картине еще и существование множества имплантов, которые его уговаривают, и ложные данные, которые он должен поддерживать во имя других людей. Его убедили, что для того, чтобы люди не убивали друг друга, нужны бесконечные законы, и такти образом ему показали, что даже ошибочным законам нужно подчиняться, чтобы общество продолжало нормально функционировать. Его собственная целостность, а она огромная, была повернута против него самого, чтобы удерживать его в повиновении.

Это доходит до крайности в создании государства мысленной полиции (полиции мысли), когда даже плохое мнение о правительстве является огромным проступком и серьезно наказывается. Такие общества не являются обычным продуктом мелких диктатур, типа тех, что мы видим вокруг себя по всему миру. Они могут произойти из обществ такого типа. Эту идею продать довольно просто. Преступления исходят из более ранних злых намерений. Если бы эти злые намерения были "излечены" в самом источнике, мы все могли бы жить в безопасности. Поэтому все должны соглашаться быть загипнотизированными против того, чтобы иметь злые намерения, и должны сообщать в полицию, если они подумают неправильную мысль. Они попробуют это и здесь, если психиатры когда-нибудь разработают какой-нибудь колоссальный метод гипноза. Наше название для такого колоссального варианта - это имплантирование.

Но такие государства мысленной полиции никогда не существуют очень долго. Просто тогда, когда они понимают, что последние остатки свободы исчезли, люди осознают то же самое и цивилизация рушится.

На самом деле мы у нас здесь есть цикл "конвейера"<sup>1</sup>. На вершине позитивной цели имеется имитация бесконечности естественного состояния. Возле вершины все красиво и замечательно, а затем все погружается через все большие и большие барьеры. К концу позитивной цели тэтан не может больше этого переносить и отказывается от этой цели. Он начинает ненавидеть и принимает негативную цель. Затем он впадает в неистовство, где все разрушает. Внизу есть ложное естественное состояние того, что все прошло, потому что он все порушил. Затем он бросается к следующей цели.

Сверх приверженное порядку полицейское государство сочетается с полной потерей пространства внизу позитивной цели. Чтобы получить обратно какое-то пространство, тэтан смещается в негативную цель и начинает рвать все на кусочки. Чем больше он разрушает, тем больше пространства он возвращает себе, до тех пор, пока все не окажется в руинах.

Это на самом деле ловушка огромного коварства. Когда индивид опускается, его пространство сжимается. Как только индивид проходит через переход в негативную цель, его пространство снова расширяется. Иначе говоря, он получает разрешение на то, чтобы пройти остаток пути снизу разрушая (отрицая данность - *not-ising*) все вокруг. Но это не выводит вас из ловушки, это просто переносит вас к следующей цели.

Вот парень со множеством пространства и свободы. Затем мало-помалу появляется все больше правил и ограничений, и его жизнь становится все более регламентированной. Ему со всем это туго приходится, но он старается. Затем, однажды, остановок становится слишком много и он уже не может ни двигаться, ни делать что-нибудь. Поэтому он взрывается. Он говорит: "к чертям все это!" и выходит из соглашения. Теперь он собирается расквитаться и все попереломать. И чем больше несогласий и чем больше он порушил, тем более свободным и менее контролируемым он становится.

Но это смертельная свобода, потому что в ее основе лежит отрицание-данности (*not-issness*). Он преодолевает барьеры, превращая их в ничто (*by making nothing of them*). Он будет уменьшать все это силой, которую вы видите, но это срабатывает не очень хорошо. Все сгорает в языках пламени, и он выбирается оттуда в физических терминах, но он ничего этого не конфронтирует и после этого и навсегда все это остается здесь по-прежнему, вне поля его зрения.

Здесь мы имеем настоящую подавляющую личность. Вот так мы получили Гитлера или Цезаря. Однажды они подошли к крайней черте, все стало нереально, особенно проступки, поэтому они очень быстро перестают сдерживать себя мотиваторами. Они настолько обеспокоены, они служат великой цели избавиться от всех этих ужасных барьеров.

Существо проходит через это снова и снова. Оно начинает с позитивного направления, долгое время движется по нему вперед, и в конце концов скатывается по нисходящей. Он сталкивается с полной остановкой и отказывается от позитивного курса, решает с этим расквитаться и начинает разрушать. Вскоре все становится нереальным и он выбирается со дна. В настоящее время мы возможно проводим только 2,5 % наших жизней в таком инвер-

---

<sup>1</sup> Treadmill - 1) конвейер, 2) однообразный механический труд

тированном состоянии (в результате и получается уровень 2,5 % подавляющих личностей).<sup>4</sup> Каждый раз когда вы проходите через это, закладывается еще один слой отрицания-данности, и таким образом вы становитесь менее способным достигать или справляться с окружением с обеих сторон этого цикла.

Лучшей мерой общего состояния существа могла бы быть скорость того, как быстро он соскальзывает вниз по этому циклу. Зависает ли он на века и только изредка падает, или же каждая трещинка на его пути заставляет его все бросать и начинать разрушать? Если падает на дно быстро, он выстраивает слои отрицания-данности гораздо быстрее обычного. Цикл ускоряется. Чем больше он отрицает-данность, тем он слабее и быстрее опускается, чтобы нахвататься еще большей нереальности.

Теперь давайте рассмотрим применение этой информации.

Для индивида должно быть ключевым стирание (одитингом) наказательных вселенных и особенно прохождение перехода в инвертированную цель. Кроме того, простое осознание этого цикла и знание кое-чего из его устройства может помочь ему оставаться на плаву.

Отбросьте, на мгновение, удовольствие от разрывания всего на кусочки. Получаемое вами разрешение на это является частью ловушки (а пространство, которое вы себе отвоевали, испорчено сопутствующей ему нереальностью).

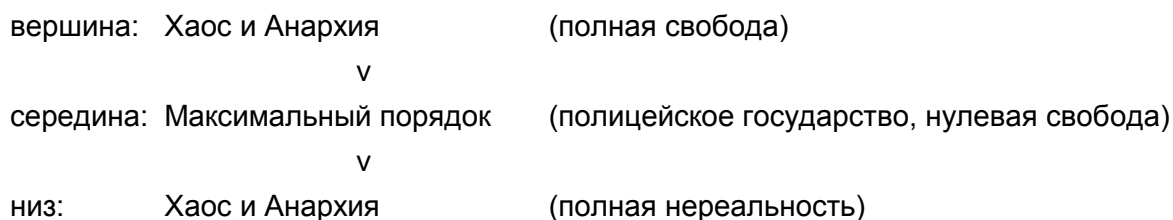
Даже еще более важно отбросить всякое желание расквитаться (свести счеты). Это является пунктом в шаблоне перехода. Вы отказываетесь от позитивной цели, начинаете "их" ненавидеть, за то, что они заставили вас это сделать, и затем решаете расквитаться с "ними", выполняя негативную цель. Это выглядит очень логичным и неизбежным.

Когда это проявляется в жизни, у вас будут по-настоящему хорошие причины, чтобы расквитаться. Ваши собственные позитивные цели были сокрушены реальными противо усилиями. Ваше желание расквитаться по-настоящему оправдано. Но если вы это делаете, все становится нереальным и это еще один гвоздь в крышку вашего гроба.

Теперь вы можете кричать, что это несправедливо. После всего этого у вас есть полное право расквитаться. Ну что ж, вы правы. Это несправедливо. Это просто ловушка, работающая очень-очень хорошо в течении долгого-долгого времени. Вся, что мы здесь обсуждаем, это механика. Игра несправедлива. Если бы она была справедливой, кто-то должен был бы в ней выиграть и она бы довольно давно закончилась бы.

Интересным и полезным процессом, чтобы несколько разгрузить тяжесть этого, это запихивать "Я собираюсь с вами расквитаться" в стены и мебель. Отмечайте объекты в комнате (или в экстериоризованном состоянии) и просто ударяйте их таким намерением. Изменяйте его, выставляя причины для этого: " Я собираюсь с тобой расквитаться за...". Создавайте бессмысленные причины, такие как "за то, что ты заставил поседеть мои волосы", а также используйте реальные причины, если вы чувствуете, что это вам нравится, но будьте уверены в том, чтоб вы направляете их на не заслуживающий внимания объект. Иначе говоря, если вы стукнулись лодыжкой об стол, скажите автомобилю: " Я собираюсь с тобой расквитаться за то, что вы ударил меня по лодыжке".

Теперь давайте рассмотрим это в терминах общества. Основной цикл следующий:



У нас есть общество, которое уже высоко регулируемо. Всякий раз, когда вы добавляем еще один закон, мы несколько человек сталкиваем с последней черты и преступления растут. Чтобы с этим справиться, мы выпускаем еще законы и управляем еще жестче, и тогда еще несколько человек пересекают эту грань, и т.д. до тех пор, пока вы не достигнет точки открытого неповиновения.

Направление вверх шкалы - это избавление от законов. Но если мы просто уберем все законы, высшие хаос и анархия станут недостижимы и люди погрузятся в хаос и анархию

нижней шкалы, и опять результатом будет падение цивилизации.

Правильным улаживанием будет очень медленно и постепенно (так чтобы люди могли овладевать этим и подниматься по тону) плавно удалять законы. Вы хотите что-то типа правила устаревания законов, если только они не обновляются, или ограничение числа законов, так чтобы нужно было аннулировать старые, чтобы выпустить новые и т.д. Заставить правительство уйти их жизни людей и сократить бюрократию. Но не пытайтесь сносить все их сразу, иначе это будет просто еще один виток вниз через негативную часть цикла.

Если хорошо воспитали ребенка вы можете дать ему много свободы. НО если бы вы внезапно стали заботиться о ребенке, которого очень жестоко и неаккуратно контролировали, вы могли бы убрать все запреты сразу и он просто ударился бы в неистовство разрушения. Поэтому вы вводите хороший контроль и потом очень отчетливо (ясно, понятно) начинаете удалять запреты, по одному за раз.

Вашим основным принципом должно быть введение минимального количества правил, необходимых для того, чтобы все функционировало, и направлять столько усилий в определение старых правил, чтобы когда вы вводите новые правила, которые нужно добавить, общая ситуация ослаблялась.

В одитинге мы имеем ситуацию, где сначала нужно много правил. Есть правила для преклира (которые обязательны для нового преклира), и правила для работы одитора с преклиром (которые обязательны для новых преклиров, даже если одитор - тертый калач), и правила для новых одиторов (которые обязательны, пока одитор постепенно продвигается вверх).

Когда и одиторы и преклиры новички - это ситуация, где требуется максимум правил одитинга. К сожалению, такая ситуация и складывается в начале обучения и следовательно все мы начинаем с самой суровой и неумолимой основы действий.

Но эти правила должны постепенно ослабевать по мере того, как вы двигаетесь вверх.

На вершине вы хотите достичь такого состояния, где все можно проодитировать целиком на конфронте и ИТСе, без всякой формальной сессии, Е-метра и процедуры. А на волосок ниже этого вы хотите быть способны мгновенно создавать упражнение или процесс, которые будут что-то рассеивать, и проходить его, стреляя, так сказать, с бедра, безо всяких инструментов или чего-то еще.

Вы не можете прямо сейчас запрыгнуть на этот уровень. Но это существенная цель и она достижима при постепенном снижении зависимости от Е-метра и повышении знания (знательности, способности знать - *knowingness*) и готовности конфронтировать.

Однажды, вы могли быть где-то на полпути к ОТ и плавать где-нибудь без тела, и просто оказаться очень близко к способности создать тело из воздуха. При этих обстоятельствах было бы довольно глупо держать тело только для того, чтобы вы могли держать банки Е-метра, чтобы провести оценивание.

Мы все делаем хроническую ошибку, постоянно вводя порядок, как средство улучшения. Мы всегда вводим новые правила и распоряжения, и никогда не удаляем никаких старых. Рано или поздно это достигает критической массы и взрывается нам в лицо.

Единственные разы, когда мы пытались убрать порядок, были тогда, когда мы были на другой стороне, имея приказ заткнуть нам глотки. Тогда мы думали, что мы были неэтичными и безответственными. Существует ошибочное отождествление, спасибо имплантам, порядка с ответственностью, а беспорядка с безответственностью.

Самый разумный способ - это и добавлять и удалять правила. Идите и вносите порядок в областях (некоторые места безусловно нуждаются в нем), но также для разнообразия добавьте немного свобод и введите небольшой хаос. И когда вы обращаетесь к непросвещенному, помните, что вежливое слово для хаоса - это случайность.

=====

## 2. САМЫЕ ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

Самые ранние наши трудности, похоже должны затрагивать скорее межличностные отношения, чем созидание или отношения я созданиями.

Хотя "Создавать" (*to Create*) было популярно в имплантах и наказательных вселенных, это все лежит на траке позднее, и, похоже, вначале у нас не было больших трудностей с этим. Самые ранние наши трудности должны были быть связаны с отношением друг к другу. Это должно было происходить из бриллианта знания, который по существу обманом и вовлек нас в конфликт.

Самая ранняя серия заряженных целей (подлинные ЦПМ?), которую я обнаружил на траке, похоже имеет дело с АРК и может проистекать из войн реальностей.

Эти цели такие (приблизительно):

- А) Заставить их слушать меня (*To Make Them Listen To Me*)
- Б) Заставить их любить меня (*To Make Them Like Me*)
- В) Заставить их соглашаться со мной (*To Make Them Agree With Me*)

Обратите внимание, что коммуникация является исходящим потоком, в то время как аффинити и реальность - входящие потоки, что должно было гарантировать дисбаланс и приводить к неприятностям.

Я подозреваю, что эти цели в своей основе встречаются у всех людей. Если так, то это должно предполагать наличие некоторого вида импланта.

В этом наборе также может быть цель "заставлять их восхищаться мной" (*To Make Them Admire Me*)

Позднее появляются деградированные и инвертированные варианты, такие как "Заставить их оставить меня в покое" (*To Make Them Leave Me Alone*) или "Быть незамеченным" (*To Be Unobserved*)

Могут также быть своего рода ранние эстетические импланты, использовавшиеся в войнах реальностей для того, чтобы инвертировать эти цели. Например, историческая последовательность, в которой вы преуспели в том, чтобы заставить всех вас любить, а потом они все к вам прилипли и это стало так душить, что вы начинаете воевать, чтобы заставить их оставить вас в покое.

Я еще не все здесь схватил. Текущее улаживание должно быть дальнейшим прохождением 3-го грейда (рАРК) в этой базовой области. Я думаю, что это произошло в моем собственном одитинге, потому что я приближаюсь к стиранию 3-го грейда в этой базовой области.

Я уже могу видеть, что самые ранние основы должны иметь отношение к простой коммуникации (грейд 0), возможно просто решения игнорировать определенных индивидов, и что они предшествуют войнам реальности, и идут от строительного периода самой ранней вселенной, сразу после бриллианта знания. Обратите внимание, что это именно коммуникация, а не треугольник АРК.

Возможно, что сам треугольник АРК является взаимосвязанным состоянием, которое проистекает скорее из войн реальностей, чем является основным механизмом. Почему собственно вы должны входить в согласие или всасываться в реальность чужого, просто чтобы с ним поговорить? Это похоже должно быть аберрацией.

Они могли бы, например, показать вам, что в сущности было несправедливо соглашаться с созданием, которое вам нравилось, если вы не желали разговаривать с его создателем, и поэтому вам нужно было поднимать свою коммуникацию, когда аффинити и реальность увеличивались.

Такая странная идея о взаимосвязанности А, Р и К затем приводит к таким последствиям, когда ваша реальность могла быть загрязнена из-за того, что вы говорите что-то кому-то другому (потому что реальность и согласие будут увеличиваться вместе с коммуникацией). Это смертельно, потому что затем вы начинаете обрезать коммуникации, чтобы защитить себя, и однажды вы заблокируете все коммуникации, тогда вы на самом деле можете попасть в неприятности.

Если бы Гитлер нарисовал прекрасное полотно, почему бы истинному здравомыслию не включить в себя способность восхищаться полотном, в то же время продолжая ненавидеть человека?

Все это слегка умозрительно, потому что у меня все еще есть огромное количество заряда в этой области и из-за этого может быть что-то искажено или получены неверные детали. Но значение этого может быть колоссальным и было бы несправедливо оставить этот материал в личном пользовании.

=====

### 3. ПУТЕШЕСТВИЕ БЫСТРЕЕ СВЕТА

Инциденты типа космической оперы похоже должны быть обычными в этой вселенной перед нашим появлением на Земле. Не похоже, чтобы скорость света служила препятствием к сверхскоростным путешествиям между звездными системами.

Поскольку мне это показалось интересным испытанием, я потратил довольно много времени, прорабатывая теорию специальной относительности Эйнштейна и уравнений, определяющих пространственно-временные искажения, которые происходят во время путешествий со скоростью, близкой к скорости света.

Я убедился, что эти уравнения правильны, и что когда вы наблюдаете что-то при около световой скорости, существуют искривления. Эти эффекты в некоторой степени были доказаны, но только в терминах наблюдений из одной системы координат, наблюдающей искажения, когда они рассматривают что-то в другой системе координат, которая имеет огромное различие в скорости.

Эйнштейн был очень осторожен, говоря, что он определил только наблюдения и измерения, сделанные на около световых скоростях, он не утверждает, что это действительно происходит в реальности.

Стандартная точка зрения заключается в том, что если вы долго ускоряетесь и достаточно сильно, чтобы достичь 4-кратной скорости света в Ньютоновской системе, реально произойдет то, что вам покажется, что вы двигаетесь на скорости, очень близкой к скорости света. Это должно быть что-то типа 0.99 от скорости света, и легче всего это описать, сказав, что это имеет тау-фактор или искривление 4 к одному (записывается как  $1/4$ ) и не беспокоиться о точной десятичной цифре, вы должны понимать, что вы никогда не достигаете скорости света, а просто продолжаете получать все меньшие и меньшие дроби.

С тау равным  $1/4$  космический корабль должен будет совершить путешествие к Альфа Центавра, длиною в 4 световых года, всего только за 1 год по своим собственным часам. Но вместо того, чтобы видеть все движущимся быстрее света, будет казаться (с корабля), что расстояние до Альфа Центавра сократилось всего до 1 светового года.

Согласно стандартной интерпретации, в правильность которой я верю, такое сокращение космического времени является видимостью и корабль потратит 4 года нашего времени, чтобы добраться туда, даже не смотря на то, что за время путешествия его команда станет только на 1 год старше. Идея состоит в том, что время действительно было скорее искажено, чем сократилось, и это должно быть измерительное искажение. В учебнике приведен пример, что если один из близнецов путешествует на быстро летящем космическом корабле, он завершит его, будучи моложе того, кто остался на Земле.

Все это приводит к бесконечной аргументации и сверхсложности у астрофизиков. Первой отговоркой (объяснением) было сказать, что время здесь и на Альфа Центавра могло быть не синхронизировано. Это остается истинным между Землей и быстро движущимся космическим кораблем (и это все, что указал Эйнштейн), но это неверно между Землей и Альфа Центавра (вы можете заставить часы идти быстрее или медленнее и начертить временное искажение и с помощью этого синхронизоваться, по крайней мере в пределах нескольких секунд, но нет никаких оснований для 4-летнего искажения).

Следующим объяснением было возложить вину за все это на период ускорения, потому что он не промоделирован в теории и следовательно оставляет место для того, чтобы эти вещи там происходили. Но если вы одинаковым образом ускоряете множество кораблей

и затем вы оставляете их всех на одной и той же скорости, будете замедлять их одинаковым образом но в разное время, они пройдут разные расстояния и будут иметь различные накопленные искажения (1 год, 2 года или еще что-нибудь), и не похоже, чтобы было логично считать, что одинаковые ускорения и замедления могли бы давать различные поправки, поэтому мы не должны принимать в расчет того, что происходит во время ускорения, как не имеющее отношения к данной проблеме, даже если оно может иметь свои странности в своем поведении.

Потом появляется проблема двух кораблей, оба из которых движутся (и поскольку нет никакой привилегированной системы координат, мы можем считать, что корабль пролетает мимо Земли, и это также можно наблюдать как Земля пролетает мимо стационарного корабля). Истинная природа этого равенства заключается в том, что просто существует разница скоростей и не важно кто из них "движущийся", а кто "стационарный", поскольку это все относительно. Согласно этому равенству обе стороны должны были бы видеть другую сторону как замедляющуюся. Это не двухстороннее искажение, когда один видит другого замедляющимся, а другой смотрит назад и видит первого ускоряющимся. Каждый "замедляется" относительно другого.

Теперь теоретики действительно увлекаются и начинают спорить о том, как замедление одного - настоящее, а другого - видимость. И все ухудшается.

Простой точкой зрения было бы считать это просто измерительным искажением, в этом случае космический корабль достигает Альфа Центавра за один год в нашей системе времени, также как и в своей собственной. Просто они это видят как замедление (4 к одному) и искажение, и мы видим их замедление и искажение, но когда они замедляются и приземляются, все возвращается к нормальному состоянию. Не было экспериментов, которые подтверждали бы тот или иной способ.

Очевидно, что моя точка зрения намного проще. И они ее тоже знают, но они отказались от нее, из-за маленькой ложки дегтя в бочке меда.

Давайте заставим корабль двигаться с тау-фактором 4, минуя Землю и направляясь к Альфа Центавра. Вы видим расстояние в 4 световых года и принимаем радиосигналы 4-летней давности. Высоко пролетающий корабль видит это расстояние как 1 световой год и принимает свет и радиоизлучение только 1-летней давности. Обратите внимания, что здесь нет времени путешествия, они добираются туда раньше нас, но они не принимают их до того, как они были посланы.

Это требует, чтобы скорость света была постоянной относительно наблюдателя, а не источника. Общепринятое мнение заключается в том, что это очевидно невозможно, потому что как мог бы фотон, отправленный с Альфа Центавра, знать двигаться ему быстрее или медленнее в зависимости от того, будет ли он получен нами или быстро движущимся кораблем. Это должно было бы означать взаимодействие между наблюдателем и тем, что он видит.

К сожалению Эйнштейн не любил квантовую механику. Но квантовые теоретики довольно твердо настаивают на том, что наблюдатель является частью уравнения.

Одно из квантовых толкований заключается в том, что фотон выходит одновременно во всех направлениях и движется в волне вероятности до тех пор, пока он не взаимодействует с наблюдателем, в такой точке эта волна разрушается и становится реальной частичкой, движение которой, как мы обнаружим, произошло между точками А и Б (но которая не была реальной до точки наблюдения, поэтому мы можем видеть взаимодействие, вызванное между различными возможными путями, всеми которыми фотон одновременно двигался - это было доказано экспериментально).

Если мы возьмем уравнение условной вероятности волны и добавим другой фактор, представляющий скорость, которая также является неопределенной до момента ее наблюдения, появляется возможность визуализировать фотон, движущийся не только во всех направлениях, но также и со всеми возможными скоростями до наступления момента наблюдения. И мы ограничиваем взаимодействие тем, что оно должно происходить только на скорости света относительно наблюдателя.

Это дает нам космические путешествия без барьера скорости света. И уравнения



Эйнштейна становятся инструментами, необходимыми для навигации со сверхсветовыми скоростями.

Конечно у нас еще остаются классические проблемы ускорения (разгона), топлива и т.д. Чтобы достичь таких скоростей требуется много времени. И даже имея постоянное ускорение и некую супертехнология для разрешения проблем топлива и реактивности массы, эти путешествия будут медленными. Но теперь у нас есть интересный факт, дальнейшее путешествие не будет пропорционально таким же долгим, потому что мы достигаем более высоких скоростей на том же самом уровне ускорения. В этом случае дни путешествия (при постоянном ускорении) должны будут иметь гораздо большее значение, чем действительное присутствующее здесь расстояние. Хотя Рон отвергал все дела со световой скоростью как не имеющие большого значения, до него дошла эта странность использования времени путешествия (на некотором стандартизованном уровне ускорения) в качестве измерения расстояния прохождения инцидентов космической оперы.

Возвращаясь к предмету Саентологии, все ориентированные на восприятия упражнения ОТ начала 50-х годов имели тенденцию работать на некотором взаимодействии со стороны наблюдателя. Это не срабатывает для управления восприятием, когда пассивное восприятие чего-то послано из неуправляемого источника. То что срабатывало, было тем, что вовлекало наблюдателя, так останавливание световых волн, создание (мокап) объекта, который должен быть виден, или отскакивание (подпрыгивание, неустойчивость) своеобразного радара или отскакивание от объектов.

Но наши результаты с практическими тренировками восприятия всегда, казалось, были скорее незначительными, чем эффектными (редкие эффектны внешние восприятия обычно приходили скорее от упражнений по экстериоризации и т.д., чем при работе непосредственно на восприятия). Это подразумевает, что мы подошли близко к границе, но не пересекли ее. Возможно дальнейшее рассмотрение таких вещей как волны вероятности, исходящие из источника и останавливаемые в точке наблюдения, могло бы открыть новое царство упражнений, которые могли бы производить более мощные результаты.

=====

#### 4. ПОТЕРЯ И ЭМОЦИЯ

Мы все еще по-настоящему не распутали область эмоций и потерь.

В Дианетике Рон определил инциденты потери и мисэмоций как вторичные инграммы. Такие вторичные, как было показано, должны были притягивать заряд из более ранних инграмм. Но когда мы удаляем вес инграммного банка (достигая клира и т.д.), вторичные остаются и мы может легко увидеть, что клиры все еще сильно подвержены воздействию потерь и подвержены сильным эмоциям по типу стимул-реакция.

Как я упоминал ранее, инциденты потери могут существовать раньше болезненных инцидентов, потому что существо, которому нельзя было нанести ущерб силой или заставить его почувствовать физическую боль, могут все же терять что-то, что он не способен воссоздать. Настоящим решением для этой ситуации будет быть способным создавать по своей воле, но здесь можно потерпеть неудачу, если вы будете цепляться за это, как за решение, и будете не конфронтировать факт самой потери. Сам по себе неконфронт заставляет вас навязчиво пытаться создавать ситуации потери, и вы будете лезть из кожи вон, даже если вы владеете выдающейся мощью созидания.

Поэтому вам нужно достигнуть готовности конфронтировать как потери, так и способность воссоздавать вещи. Это не означает, что вы отказываетесь от всего или что у вас есть необходимость терять вещи. Это просто означает, что вы не боитесь их потерять.

Ранние эстетические импланты (как те, что использовались в войнах реальностей и т.д.) были особенно горячи в показе потерь и эмоциях, чтобы быть настолько интересными, чтобы заставить вас создавать (мокап) их. Они поощряют такие вещи как прекрасная грусть от потери чего-нибудь. Если вы сможете убедить кого-то, что потеря этого желательна, тогда их можно легко победить.

Из современной Дианетики мы знаем, что вы можете приучить кого-то конфронтиро-

вать силу, используя шкалу постепенности, проходя инциденты, содержащие воздействия, и в конце концов вы получаете "клира", который может конфронтровать силу в умственных картинках. Это в некоторой степени подрезает целиком весь инграммный банк. Если мы будем считать, что существует "вторичный банк" потерь и мисэмоций, то мы могли бы достичь подобного эффекта постепенно проходя вторичные инграммы потерь и получая своего рода "эмоционального клира".

Из клиринг-курса мы также знаем, что вы можете взять ключевой базовый имплант и освободить человека от его создаваемых на основе стимул-реакция умственных картинок, и снова получить своего рода "клира", который больше реактивно не создает картинок силы. И опять это имеет тенденцию подрезать весь инграммный банк. Отсюда можно сделать предположение, что существуют "эмоциональные импланты" или "эмоциональный бейсик", которые можно было бы одитировать, чтобы подрезать создаваемые на основе стимул-реакция эмоции.

Я не достиг на настоящий момент ни одного из таких состояний "эмоционального клира", поэтому я не могу гарантировать, что они существуют или уверенно сказать вам как это получить.

Наказательные вселенные не являются базовыми для эмоций. Они являются базовым источником шкалы тонов, которая выстраивает эмоция в фиксированный набор. Стирание его приносит огромную пользу, поскольку вы прекращаете волей-неволей кидаться от одной эмоции к другой. Но у вас уже должны были быть эмоции прежде чем была установлена шкала тонов, иначе не было бы ничего, что можно было бы навязывать в шаблон.

Во вселенной символов устанавливались эмоциональные пулы (обсуждалось в "Космической Истории"), которые являются частью эмоциональной машинерии, но снова они не могут быть бейсиком. Вам нужно было иметь эмоции и аберрации эмоций прежде чем вас можно было бы заставить устраивать такие штуки.

Я безуспешно искал инцидент или имплант "эмоционального бейсика". На данный момент мне показалось, что должен быть своего рода инцидент, где есть облака эмоций, окружающих вас. Но я не смог добиться его прохождения должным образом. Я подозреваю, что существует что-то немного вне пределов досягаемости, до которых я уже поднялся, для того, чтобы постичь то, что является частью эмоционального бейсика.

Однако я обнаружил, что существует инцидент, который выстраивает эмоциональную машинерию из сущностей и отколовшихся кусочков себя. У меня еще нет всех деталей этого инцидента, но мне удалось собрать список эмоций, и какая машинерия поддерживала их осуществление. Возможно он неполный, но я перечислю здесь то, что у меня есть о такой машинерии.

-----

#### ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ МАШИНИРИЯ

Гнев, ярость ( <i>ANGER</i> )	Эта машинерия питает вас ложными данными по поводу мотивов других людей и внушает вам гневаться. Она говорит, что это все их вина и что они должны страдать. Она говорит, что вы имеете право расквитаться.
Антагонизм ( <i>ANTAGONISM</i> )	Машина убеждает вас, что другие люди вас не любят и смеются над вами за вашей спиной, они лгут вам и обманывают вас. Она говорит вам, что они не достойны вашей дружбы..
Страх ( <i>FEAR</i> )	Машина убеждает вас, что подходит опасность, что что-то собирается на вас напасть, что они за вами и т.д. Она старается создать паранойю.
Скука ( <i>BOREDOM</i> )	Машина говорит, что все бесполезно и что ничего полезного не сделать и вам это все равно не понравилось бы и т.д.
Консерватизм ( <i>CONSERVATISM</i> )	Машина говорит, что вещи должны быть защищены, что они могут потеряться или сломаться и заставляют вас беспокоиться о потере вещей и т.п.

Ревность, зависть ( <i>JEALOUSY</i> )	Машина говорит, что вы это заслужили, а они - нет.
Апатия ( <i>APATHY</i> )	Машина говорит, что все так или иначе бесполезно, поэтому зачем беспокоиться и т.п.
Печаль, горе ( <i>GRIEF</i> )	Машина говорит, что все никогда уже не будет таким же, что потеряно - ушло навсегда и т.п.

-----

### ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИМПЛАНТ

Это может быть или эмоциональным бейсиком, или это может быть инцидент, применяемый для того, чтобы установить перечисленную выше эмоциональную машинерию, или это может быть просто какой-то другой имплант.

Вся эта штука начинается со следующего:

1. БЫТЬ ЭМОЦИОНАЛЬНЫМ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ
2. Вы идете по длинному залу, в нишах вдоль стен находятся статуи. Каждая вводит эмоциональный имплант.

Имплант для каждой эмоции начинается так:

3. БЫТЬ (эмоция) - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ.

Имплант для каждой эмоции демонстрирует вам, что он она является решением проблемы (трудностей с другими людьми и т.д.)

-----

В этой области еще многое нужно изучить, но по крайней мере мы начали.

=====

### 5. ЧАКРЫ

Многие из более продвинутых метафизических практик работают с системой источников энергии в теле (обычно расположенных в определенных точках физического тела, но считающихся частью астрального тела), известных как Чакры. Эта система уходит в прошлое в древнюю Индию и возможно даже еще раньше, и ее можно обнаружить во многих различных практиках. Источником христианского нимба (венца, ореола) (который изначально был скорее золотым кругом, чем тонким кольцом) является восьмая или наивысшая чакра, которая находится над головой и предположительно управлялась Иисусом и использовалась им для того, чтобы совершать свои чудеса.

ЛРХ игнорировал эту систему, и вместо этого работал с системой золотых шаров (или якорных точек ГС - Генетических Сущностей).

Я упражнялся и экспериментировал с обеими этими системами и похоже они обе реальны. Похоже должны быть слои духовных (тонких) или астральных тел и они следуют шаблону нашей физической эволюции на траке. Шаблон чакр, похоже, должен уходить в прошлое к магической вселенной и является почти материальным довольно низкого уровня тэты мокапом, в то время как система якорных точек Рона, по-видимому, должна уходить в прошлое еще раньше, к вселенной конфликтов и первым компульсивным мокапам тел. Более базовым по сравнению с обеими ими является "тэтан" как сфера энергии, которая может проецировать тракторные и прессорные пучки (тянущие и толкающие), что является другой системой, разработанной Роном в технологии лекции 88 1952 года.

Существуют более ранние базовые системы, которые проявляются в виде (даже еще более высоких (менее материальные и более тэта) типов духовных (тонких) тел, которые мы все еще создаем повсюду таскаем с собой. Следующее - это своего рода "символьное" тело, которое датируется в прошлом вселенной символов, и есть связанные с ними "шаблоны" (образцы, лекала) и "пулы" (обсуждалось в другом месте в этих записках), но у меня еще и близко нет хорошего устройства этого, поэтому я пока оставляю это в стороне.

Что касается чакр, якорных точек ГС и энергетического тела тэты, многие упражнения

работают на все три, но ничто не работает потрясающе, и вы не можете проработать<sup>1</sup> любую из этих вещей слишком долго и слишком сильно, потому что это вводит вас обратно в соглашение с энергией и механизмами. Рон рано это осознал и решил отказаться от всего этого материала, потому что кейсы после долгих упражнений могли начать ухудшаться. Но он также получил кое-какие необычные (незаурядные) результаты у преклиров, прежде чем он отказался от этих вещей (подгонка якорных точек, управление энергетическими пучками и т.д.), поэтому я бы мог посчитать, что было ошибочно игнорировать эти области. Просто не ограничивайтесь только ими или не начинайте усердно работать, лучше используйте легкое касание и переходите к чему-нибудь другому всякий раз, когда вы получаете небольшую победу в этих вещах.

Якорные точки ГС (золотые шары) интенсивно обсуждались в лекциях 1953 и 54 годов, поэтому я здесь главным образом обращаюсь к чакрам.

Существуют множество различий в восточной и американской метафизических системах, которые пытаются работать с ними. Меняются номера, описания, цвета и значения, приписываемые им. Большинство систем имеют либо 6 либо 7 чакр, но несколько продвинутых систем считают, что 8-я чакра развивается над головой в своеобразный нимб (ореол) у очень продвинутых душ.

С нашей точки зрения, наблюдая за тем как деградировал тэтан, очевидно, что естественным образом существуют 8 чакр, включая ту, которая над головой, и эта восьмая была сжата и коллапсировала вниз в голову, и нашей первой задачей должно быть отклеить ее и вернуть ее обратно, где ей надлежит быть. Кроме того, из того факта, что некоторые системы рассматривают только 6 чакр, мы можем заключить, что может быть у некоторых людей и 7-я и 8-я чакры коллапсировали вниз на 6-ю чакру. Возможно коллапсирование продолжается, поскольку мы можем наблюдать только очень продвинутых мистиков (посвященных), у которых, как можно ожидать, должны иметь эти вещи в лучшей форме, чем обычно. Возможно большинство людей имеют целые серии сколлапсировавших чакр вплоть до 3-й или 2-й, или даже до 1-й чакры. Поскольку 2-я чакра должна иметь дело с сексом, и рассматривая поведение большинства людей в этом обществе, не было бы большим сюрпризом обнаружить, что большинство сколлапсировало до 2-й чакры.

Также большое значение придается цветам этих вещей, но разные системы не вполне согласны по поводу присвоенных цветов или их значений, хотя здесь есть некое сходство. Что касается меня, я обнаружил, что это лучше всего работать в направлении к белому и затем золотому у всех из них, и удалять любые черные или темные пятна или блики. Другие цвета возможно должны иметь дело с направлением потока, длиной волны и тем, как вы пытаетесь использовать эту чакру, и может быть уместным в некоторых случаях, но золотые энергии имеют тенденцию быть основными у более высоких духовных (тонких) и энергетических тел, и поэтому это хорошо работает с чакрами, и может быть действительно улучшено выше своего естественного состояния. Когда вы поднимаетесь до хорошего уровня золотой энергии, вы можете отметить слабую радугу цветов внутри золотого. Затем это можно проработать еще дальше, так что у вас будет основной золотой цвет, который несет радугу. Поскольку эти штуки вращаются, вид немного похож на золотой CD-диск (но немного толще и крупней), вращающийся с небольшой радугой цветов, отраженных от его поверхности.

Другой момент неполного согласия с небольшими разногласиями в различных системах - это определение каждой чакры. Я изучил разные системы и поигрался с тем, что я смог найти по этой теме, и попытался все это проработать, чтобы сопоставить их с 8-ю динамиками (которые имеют некоторую аналогию) и в конце концов осознал, что они представляют энергию каждой динамики, как динамики интерпретировались в магической вселенной (которая является очень жизнелюбивой, подверженной страстям и эмоциональной) и поэтому у вас есть 4-я чакра (чакра сердца), управляющая энергетическими потоками храбрости, сострадания, лидерства и т.д., которые все можно рассматривать как часть ваших отношений с обществом и человечеством. Есть также некоторое соответствие высшей динамике (с 9 по 16), включенной в каждую чакру.

Простейшие упражнения следуют тем же самым методам, которые применяются для подгонки якорных точек ГС (см. "Создание Способностей Человека" и с 5-го по 9-й АСС) или для работы с энергетическими полями (см. Техника 88, СОП для Клиринга Тэты и ноябрь-

ские лекции 1952 года). Вы можете создавать копии этих чакр снаружи тела и заставлять тело их втягивать, вы можете пропускать через них легкие потоки энергии, до тех пор, пока они не станут видимыми, вы можете слегка добавлять энергию (никогда не действуйте силой и не давите на связанные с энергией структуры тела, всегда требуется нежное касание) и слегка постарайтесь переместить их на место, когда они не на месте. И вы можете удалять из них черные массы, превращая их в белые или золотые. Вы можете также удалять из этих вещей сущностей (и это также работает для якорных точек ГС и т.д.) удалять сущностей, которые удерживают их не на месте или продолжают их создавать (вам не нужна их помощь) или держат их скрытыми. Используя эти техники, вы должны быть способны отклеить коллапсировавшие чакры и поставить все 8 на свои родные места, включая ту, что над головой.

Обратите внимание, что чакры вращаются в разные стороны.

Эти 8 чакр следующие (в моей интерпретации):

Обратите внимание, что многие из метафизических систем работают исключительно с частичными проявлениями или подмножествами доступных полных энергетических полей и зачастую настаивают на том, что все другие системы неправильны.

#### 1-я чакра:

Это энергетический источник 1-й динамики (само тело). Она расположена немного ниже основания позвоночника, ниже и сразу позади области гениталий, прямо там, где вы сидите. Она, более чем чакра живота, связана с энергией потребления пищи и т.п. Она ориентирована скорее на конечный продукт, чем на начало пищеварения. Она заземляет всю энергетическую систему на реальность и местоположение, и это базовый отрицательный полюс всего этого дела. Она снабжает энергией, ориентированной на силу и физическое здоровье. Стойка, используемая в системах боевого искусства типа каратэ, сориентирована вокруг этой чакры и в некоторой степени возбуждает ее энергию. Продвинутые йоги увлекаются выполнением сидячих упражнений (поза лотоса), потому что они стараются овладеть этой чакрой и используют ее в качестве прочного основания. Потоки из этой чакры обычно остаются внутри тела. Она также может сублимироваться в этику или деградировать в обжорство.

#### 2-я чакра:

Это энергетический источник 2-й динамики (секс/дети). Она расположена на уровне половых органов, но немного сзади, поскольку все чакры располагаются друг над другом. Она включает в себя сексуальную, репродуктивную и воспитательную энергии. Она также участвует в излечении и старении (как и первая чакра), благодаря клеточному воспроизводству. В то время как 1-я чакра обеспечивает силу, чтобы бороться с болезнью и поддерживает циркуляцию в пораженных областях, эта чакра вовлечена в реконструкцию поврежденных тканей и т.п. Она выходит за пределы тела только при очень близких личных взаимоотношениях (включая глубокую дружбу, близкое ученичество и т.п., также как и настоящая семья, дети и сексуальные взаимоотношения). Эти энергии циркулируют на основе высокого аффинити (симпатии), любви и восхищения. Она может деградировать в сексуальную тягу, похоть и т.п. Или же она может быть сублимирована в эстетику.

#### 3-я чакра:

Это энергетический источник 3-й динамики (группы). Она расположена на уровне живота и солнечного сплетения. Многие восточные системы читают, что это должна быть "эмоциональная" чакра, потому что они видят, что она связано со злостью, страхом и т.п. Другие системы называют ее "контролирующей" чакрой (и некоторые говорят, что усилия контролировать испорчены и всегда будут неудачными). Правильное определение включает сотрудничество, управление, групповое усилие, конструктивную активность, и общие эмоции (не только злость и страх, но также и энтузиазм и т.п.), потому что все они должны быть задействованы в отношениях с группами людей, с которыми вы связаны. Эта чакра выходит за пределы тела в вашу непосредственную сферу действий, но ее легко можно запихнуть и отдернуть обратно в тело, вызывая эмоцию ужаса, страха в животе. В своей деградированной форме она является стремлением поработить других, а в ее наивысшей форме - это центр конструктивных усилий.

4-я чакра:

Это энергетический источник 4-й динамики (общество). Она расположена на уровне сердца. Она включает сострадание, мужество, преданность, лидерство, этические системы в социальном смысле, суждение (здравый смысл) и интеллект в грубом смысле систем правосудия (в отличии от высокого абстрактного мышления), и различные другие вещи, связанные с принадлежностью к человечеству. Она производит легкую широкую волну, выходящую наружу, но обычно довольно слабую. В своей деградированной форме это энергия ненависти, предубеждений и самодовольства.

5-я чакра:

Это энергетический источник 5-й динамики (жизненные формы). Она расположена на уровне горла или рта. Ее часто называют коммуникационной чакрой. Одна система ограничивает ее использование обращением к богу. Если вы рассмотрите 5-ю динамику (жизненные формы) и отнимите то, что уже покрывается нижними динамиками (еда, секс и т.п.), и затем подумаете о том, что жизнь имеет в общем и что не представлено в неодушевленных объектах (6 динамика), мы вернемся к коммуникации и преднамеренному изменению, как отличительным характеристикам 5-й динамики. Она также должна включать жизненную силу и "единство" с природой.

6-я чакра:

Это энергетический источник 6-й динамики (МЭСТ). Она расположена на уровне глаз. Некоторые восточные системы так сильно отвернулись от физической вселенной, что они пропустили эту чакру и назвали 7-ю 6-й (и если у них есть 8-я, они называют ее 7-й) Иногда ее называют чакрой восприятия (понимания), а некоторые практики связывают ее с находящимся в ней 3-м глазом. По крайней мере одна практика пытается экстерииоризоваться из тела, перемещаясь внутрь этой чакры и затем выплывая из тела через третий глаз. Но эта область была настолько сильно имплантирована, что я бы порекомендовал другие техники. Здесь находится восприятие (осознание, понимание) и проекция физической реальности, а также игра в игры.

7-я чакра:

Это энергетический источник 7-й динамики (тэта). Она расположена на верхушке головы. Она часто называется чакрой мышления. Здесь находится энергия понимания и знания (способности знать), духовные и созерцательные<sup>2</sup> энергии и сила концентрации и т.п. Здесь также находится высокоуровневое проникновение в МЭСТ во имя понимания и телепатические энергии.

8-я чакра:

Это энергетический источник 8-й динамики (бог/бесконечность). Она расположена над головой, хотя часто она обрушена (схлопнута). Это центр созидательной энергии, включающей постоянное создание реальности и это положительный полюс всей системы в целом, соединяющийся с бесконечностью и лежащей в основе всеобщности (всётость - *allness*) базовой статики жизни. Вы можете найти лежащую в основе "божественную волну", пронизывающую все и интересно, что она ласково принимает (признает) все и вся базиса всяких включений (и отсюда можно получить утверждение Иисуса, что Бог - это Любовь, но обратите внимание, что "бог" в этом смысле не является думающим или судящим). В своей деградированной форме вы обнаружите застенчивость и умиротворенное (ищущее прощения) поклонение и разрушительные энергии, и возможно заниматься такими вещами и есть то, кто схлопывает ее.

Вероятно вся система генерирует энергию на дихотомии твердого физического местоположения в реальности с одной стороны и являясь частью не-имеющей-местоположения бесконечности (*location-less infinity*) - с другой.

Когда вы прочистили чакры в теле, вы можете найти более основной набор, который у вас скрыт в некоем смоделированном пространстве где-то сбоку реальности. Они-то и будут

---

<sup>2</sup> [metatative, это meditative ?](#)

ваши базовыми энергетическими источниками, а телесные чакры - только их земная проекция. Вы можете по большей части прочистить этот базовый набор тем же самым способом, как вы прочищаете набор в теле, улаживая черные массы и т.д. Вы обнаружите, что каждая чakra в базовом наборе имеет соединение с соответствующей чакрой в теле. Это соединение тоже можно прочистить и разблокировать и тогда поток энергии увеличится, что улучшит энергетический уровень чакр в теле.

Если вы теперь проследите назад из базового набора, вы найдете линию, ведущую к "универсальному" набору, которым владеем сообща мы все. Я буду упоминать его как "всеобщие машины", и каждый из нас поместил в них частичку себя. Это огромные вращающиеся диски и это там, где происходит перекрестное копирование реальности этой вселенной. Вы вряд ли сможете возиться с ними до тех пор, пока вы не удалите множество сущностей-хранителей со своего пути, поэтому оставьте их существовать до тех пор, пока вы не придете довольно далеко по этому пути.

Все, о чем я упоминал до этого момента было довольно легко и безопасно. Вы можете работать над прочищением индивидуальных чакр без того, чтобы всколыхнуть сразу слишком много. Но следующее упражнение может включить тяжелые соматика и его нужно отложить до тех пор, пока вы не продвинетесь достаточно далеко. До сих пор я попадал в неприятности на следующей штуке, я полагал, что вся система чакр должна быть очень гипотетической (умозрительной) и много поиграл с ней, чтобы получить данные сравнимой величины с системой якорных точек Рона. Следующее, однако же, убедило меня в том, что это реальные вещи.

В йоге существует продвинутая практика, называемая Кундалини (*Kundalini*), где вы заставляете энергии каждой чакры втекать вверх в следующую над ней, начиная с самой первой и продолжая до вершины всего набора. Они предупреждают новичков этого не делать, потому что люди включали боли, длящиеся годами, прежде чем они брали эти вещи под контроль. Я, конечно, думал, что это странно, потому что я вероятно просто моделирую эти чакры каким-то образом, и что даже если бы здесь было что-то реальное, я бы смог справиться с этими энергиями, поскольку я проделал уже столько много других упражнений с энергиями.

Поэтому я начал осторожно уговаривать энергетические потоки подниматься вверх от первой чакры ко второй, и вынуждая вторую содействовать этому потоку, чтобы создать еще больший поток, поднимающийся к третьей и т.д.

Первые три были легкими и приятными и дались мне без проблем. Когда я добрался до 4-й, здесь было небольшое сопротивление, но я смог преодолеть его (как потом оказалось это было ошибкой). Когда я добрался до 5-й, я включил целый массив Тяжелых соматик. Они включали зубные боли, головные боли, боли в груди и т.д. Все они начались одновременно и были довольно интенсивными. Я был поражен. Поэтому я медленно и осторожно заглушил поток (без паники или подавления всей этой области, потому что это могло застопорить что-нибудь или начать действовать импульсивно) и это сократило интенсивность соматик с сильных до умеренных.

Теперь, когда только слабенькая струйка энергии все еще струилась вверх, я повторно рассмотрел 4-ю чакру (которая перед этим появилась в виде золотой с радужным эффектом) и обнаружил, что она полна черными кляксами. Поэтому я сделал эти области золотыми с помощью слабого потока моей собственной энергии и оставшиеся соматика затихли. Затем я немного увеличил восходящий поток и эта чakra начала снова становиться черной и соматика начали возвращаться. Поэтому я полностью прекратил поток, удалил несколько черных масс и начал размышлять о том, что только что произошло.

И я думал о 4-й чакре и 4-й динамике и я осознал, что это как раз тол, где у меня большой заряд. Я действительно довольно в хорошей форме по 3-й динамике. Я мог бы захотеть увидеть как вещи меняются и улучшаются, но я не был действительно заинтересован в мести или в том, чтобы делать других неправыми, или сжигать что-то до тла. Но 4-я динамика - это другое дело. Я свожу счеты с обществом и правительством, и хотя я это хорошо оправдываю, это все же проявления заряда и драматизации.

Я осознал, что когда энергия прошла через чакру (черные пятна и соматика не вклю-

чались до тех пор, пока я не прошел 4-ю чакру и не подошел к 5-й), чакра начала наполнять энергией мои потоки с обществом, а некоторые из этих потоков были застрявшими или инвертированными, и это привело в результате к черноте. И чем больше энергии я пропускал через чакру, тем больше эти потоки возвращались и тем больше черноты создавалось.

Так что я отметил и осознал присутствие заряда на обществе и 4-й динамике, и я его проконфронтровал и удалил несколько вещей, и экстериоризовался из игры, в которую я играл по 4-й динамике (в значительной мере посредством постулата и посредством готовности отпустить (позволить уйти), что было вызвано осознанием того, что мой заряд и это игровое состояние были вредными).

Как только я отбросил все мои игровые состояния и соображения по поводу общества, я снова попробовал это упражнение. На этот раз я был способен пройти через 4-ю чакру и поднялся до 5-й без соматик и черноты и это было вполне комфортное, приятное ощущение и оживление (вливание новых сил).

Поэтому я конечно продрался через некоторое сопротивление на 5-й чакре и заставил поток подняться до 6-й, и включил новый набор тяжелых соматик, и обнаружил черноту на 5-й чакре.

Это происходило на каждой из оставшихся чакрах, когда я прорабатывал весь путь вверх, и на каждой чакре я осматривался, искал и конфронтровал какие-то вещи, и менял свое мнение о них (как я делал это на 4-й чакре) до тех пор, пока все это не было прочищено.

Оглядываясь в прошлое, каждая из чакр, приносивших мне неприятности, имела своеобразный связанный с ней протест, и когда я перестал протестовать, поток очистился. На 4-й чакре это был мой протест по отношению к обществу, зажимающему людей недалекими (ограниченными) правилами, моралью, налогами и т.п. На 5-й чакре это был мой протест по отношению к насекомым и т.п., которые бесконечно воспроизводятся и роятся. На 6-й это был мой протест против бытия пойманным в фиксированной реальности. На 7-й это был мой протест против невежества и глупости других. На 8-й это был мой протест против необходимости навязчивого участия в непрерывном создании этой вселенной.

Я не знаю, будет ли протест всегда такой кнопкой, которую нужно искать, или же это было свойственно текущему состоянию моего кейса. Это определенно дало мне понять, что возможно нам нужен грейд релиза, для проработки предмета протеста в целом.

Прежде чем вы сможете даже рассматривать попытку попробовать это, вашим первым действием должно быть уладить рудименты (проблемы, оверты, расстройства) по каждой из 8 динамик, а также уладить все протесты, связанные с динамиками (то, чему вы протестуете). Затем причинно экстериоризуйтесь из состояния игры, в которой вы находитесь по каждой динамике. И конечно сначала каждая чакра по отдельности должна быть хорошо прочищена.

Интересно здесь то, что это был практический тест на мои взаимоотношения с каждой динамикой и это заставило меня понять тот факт, что я отрицал-данность (*not-ising*) (создавал ничто из) различных областей сильного заряда.

Создавая постулаты отбросить все мои игровые состояния по разным динамикам, я был способен получать легкий поток всю дорогу до самого верха, и потом отражать его обратно вниз от 8-й к 1-й и потом отражать его обратно снова вверх. Это могло бы быть полным упражнением, отражать волну вверх и вниз, а также удерживание системы (особенно на 1-й и на 8-й) в стороне посредством сильного намерения и постулатов (поскольку они будут стягиваться вместе при увеличении потока). До сегодняшнего для я проделал это только в небольшой степени. Мне нужно еще немного прочистить динамики, прежде чем я смог бы попробовать пропускать по этим каналам какие-нибудь сильные потоки. Легкий проход по этому материалу предназначался исключительно для того, чтобы получить представление о том, где что происходит. По-видимому я немного улучшил мой уровень энергетики, но гораздо более драматические эффекты, вызванные даже всего лишь струйкой энергии, повлекли изменения в моем восприятии и ориентации.



=====

## 6. ВСЕОБЩИЕ МАШИНЫ (*The universe machines*)

(Это было написано задолго до того, как я обнаружил процесс "укажи на существо, от которого ты отделился". Без него я не смог довести его до большого КЯ. Я получил некоторые успехи, повозившись с ним, но спустя некоторое время он начал становится все труднее и труднее для улаживания, поэтому я предположил, что был пропущен какой-то ключевой элемент и выбрался оттуда на следующей точке перерыва. С процессом "укажи на" он может наверное быть пройден полностью.

Другая интересная штука в том, что я обнаружил их до того, как я начал играть с чакрами и позднее я был поражен, когда увидел сходство и связь между ними. - Август 1996)

7 июля 1990 года

Всеобщие машины являются наборами из 10 дисков (с выпуклостью в центре - похоже на галактику или летающую тарелку), которые действуют как своего рода гигантский пул для перекрестного копирования, чтобы сохранять вселенную смоделированной. Хотя они имеют некоторые характеристики машинерии, техники улаживания обычной механики или процедуры массового клирования (или клирования масс? - *mass clearing procedures*) не работают (и могут включать соматики).

Каждая из 10 машин окружена кольцом из 128 хранителей. Они являются мокапами позитивных и негативных терминалов наказательной вселенной. Каждый из хранителей состоит из большого числа существ, имплантированных по следующему шаблону. Прежде чем вы спокойно (безопасно) сможете улаживать эти машины, их нужно проодитировать (потому что они будут защищать машины и т.п.). Вы обнаружите, что у вас есть большое количество своих собственных Отколовшихся Точек Зрения в этих хранителях и в самих машинах.

Каждая из 10 машин имеет цель. Мы будем называть их всеобщими целями. Это - "Увековечивать" (*To Eternalize*) (т.е. постулировать данность-как-есть (аз-изнесс - *as-isness*) чего-нибудь, заставляя это заключать в себе все время и пространство без местоположения его в каком-либо времени или в каком-либо пространстве), "Постигать" (*To Conceive*), "Замышлять, разрабатывать" (*To Design*), "Воспринимать" (*To Perceive*), "Коммуницировать" (*To Communicate*), "Эмоционировать" (*To Emotionate*) (т.е. создавать эффекты на других посредством исходящего потока эмоций, или волн высокотоновой эстетики), "Переживать (на опыте)" (*To Experience*), "Получать удовольствие" (*To Enjoy*), "Выживать" (*To Survive*), и "Продолжаться" (*To Persist*).

Пункты составляют шаблон: Выполнять (всеобщая цель) - ЭТО БЫТЬ (терминал) И (действие) (*TO (universe goal) IS TO BE THE (terminal) AND (action)*). Действий 16. Прохождение 16 пунктов действий для определенного хранителя (т.е. терминала наказательной вселенной) будет освобождать существа, застрявшие в этом хранителе. Поскольку в некоторой степени существует перекрестное копирование между одинаковыми хранителями у каждой из 10 машин, прежде чем переходить к следующему хранителю, вы должны также проходить такого же охранника у каждой из 10 машин (т.е. для каждой всеобщей цели).

Иначе говоря, последовательность следующая:

а) Выберите терминал наказательной вселенной (лучше всего проходить начиная со статуи бога из цели "СОЗДАВАТЬ" (*TO CREATE*) вплоть до пирамиды из пункта "Продолжаться" (*TO ENDURE*), перемежая терминалы позитивной и негативной цели).

б) Повторите для каждой из 10 всеобщих целей, начиная с "Увековечивать" и заканчивая "Продолжаться" (*Persist*).

в) Пройдите 16 пунктов действий для терминала и всеобщей цели.

При прохождении 16 пунктов действий недостаточно просто отмечать пункт. Пункты прижаты как первым пунктом импланта, который устанавливает всеобщую цель (первым пунктом является "Выполнять (всеобщая цель) -ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ" (*TO (universe goal) IS NATIVE STATE*)), так и более ранней наказательной вселенной, которая

устанавливает этот терминал.

Следовательно вам нужно отмечать как вершину всеобщей цели, так и вершину наказательной цели. Т.е. когда вы проходите "УВЕКОВЕЧИВАТЬ - ЭТО БЫТЬ СТАТУЕЙ БОГА И ...", вам нужно отмечать как " УВЕКОВЕЧИВАТЬ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ", так и "СОЗДАВАТЬ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ". Кроме того, это помогает отмечать также вселенную соглашения. Это полезно даже для того, чтобы отмечать как заставили расколоться и как имплантировали ложными данными, как это приведено в процедуре проработки контролирующих (управляющих) сущностей, потому что кое-что из того, что поднимается, являются КС.

Тем не менее вы не можете отмечать все эти вещи на каждом пункте действия, потому что вы будете получать бесконечные оверраны у некоторых из существ. Но вам нужно проводить какое-то отмечание или же вы будете оставлять существ неулаженными и расстроенными (создавать пропущенный заряд и включать массы). Единственный выход - использовать стиль старого группового процессинга. Вы называете пункт, который пробуждает некоторых ребят, и заставляете их отмечать что-то еще и тогда некоторые из них уходят, а некоторые - нет, вы называете другой пункт, и заставляете всех отмечать еще что-то, и теперь некоторые из тех, кто не ушел прежде, будут уходить, и т.д. По дороге огромные облака существ (пятна энергии и т.п.) будут появляться и множество материала начнет уходить или разлетаться вокруг или еще что-то. Если вы заберетесь слишком глубоко, некоторые будут попадать в оверран (заставьте их отметить момент, когда они прошли релиз) и вы начнете вытаскивать парней из следующей машины (которая может начать появляться справа в виде огромного диска энергии ). Если вы будете проходить слишком поверхностно (не глубоко) вы начнете ощущать массу из-за слишком большого количества наполовину проснувшихся, но еще не отделившихся. И тот и другой феномен может застопорить стрелку.

Вам нужно сделать вывод о том, сколько дополнительных шагов по отмечанию вы должны сделать. Сначала вам нужно больше, а позднее это начинает распадаться легче и требуется меньше шагов.

Шаблон пунктов всеобщей машины следующий:

УВЕКОВЕЧИВАТЬ ( <i>to eternalize</i> )	ЭТО БЫТЬ (терминал) И ( <i>is to be the (terminal) and</i> )	ВЕЧНО ЭТО СОЗДАВАТЬ ( <i>create this forever</i> )
ПОСТИГАТЬ ( <i>conceive</i> )		ВЕЧНО ЭТО ЗАЩИЩАТЬ ( <i>defend this forever</i> )
ЗАМЫШЛЯТЬ, РАЗРА- БАТЫВАТЬ ( <i>Design</i> )		ВЕЧНО ЭТО ЗАМЕНЯТЬ ( <i>replace this forever</i> )
ВОСПРИНИМАТЬ ( <i>perceive</i> )		ВЕЧНО СОХРАНЯТЬ ЭТО СМОДЕЛИРОВАН- НЫМ ( <i>keep this mocked up forever</i> )
КОММУНИЦИРОВАТЬ ( <i>communicate</i> )		НАВЕЧНО УСТАНАВЛИВАТЬ ЭТО ПРОСТРАН- СТВО ( <i>establish this space forever</i> )
ЭМОЦИОНИРОВАТЬ ( <i>emotionate</i> )		ВЕЧНО ЭТО СКРЫВАТЬ ( <i>hide this forever</i> )
ПЕРЕЖИВАТЬ (НА ОПЫТЕ) ( <i>experience</i> )		ВЕЧНО УДЕРЖИВАТЬ ЭТО ВМЕСТЕ ( <i>hold this together forever</i> )
ПОЛУЧАТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ( <i>enjoy</i> )		ВЕЧНО УДЕРЖИВАТЬ ЭТО НЕИЗМЕННЫМ ( <i>keep this unchanging forever</i> )
ВЫЖИВАТЬ ( <i>survive</i> )		ВЕЧНО СОХРАНЯТЬ ЭТО МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ ( <i>maintain this location forever</i> )
ПРОДОЛЖАТЬСЯ ( <i>persist</i> )		ВЕЧНО СНАБЖАТЬ ЭТО ЭНЕРГИЕЙ ( <i>energize this forever</i> )
		ВЕЧНО ЭТО ЗАЩИЩАТЬ

(*protect this forever*)  
ВЕЧНО ЭТО ЗАТЕМНЯТЬ  
(*obscure this forever*)

ВЕЧНО ЭТО ДЕЛАТЬ ТВЕРДЫМ  
(*solidify this forever*)  
ВЕЧНО ЭТО СТАБИЛИЗИРОВАТЬ (*stabilize this forever*)  
ВЕЧНО ЭТО ОХРАНЯТЬ  
(*guard this forever*)  
ЗАБЫТЬ ЭТО НАВЕЧНО  
(*forget this forever*)

Чтобы проработать терминал проходите 16 пунктов для каждой из 10 всеобщих целей, приведенных выше. Это будет проходиться на 128 позитивных и негативных терминалах наказательной вселенной. Цель наказательной вселенной для того существа-терминала, которого проходят, используется в шагах отмечания в дополнение к всеобщей цели, указанной выше.

Если необходимо, заставьте существ в терминале смоделировать точку следующим образом:

а) Делать (всеобщая цель) - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ

б) Делать (наказательная цель) - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ

б+) ОТМЕТЬТЕ КАК БЫЛИ ЗАСУНУТЫ ВНУТРЬ (В НЕЕ), ЗАПИХИВАНИЕ ДРУГОГО И КАК ДРУГИЕ ЗАПИХИВАЮТ ДРУГИХ В НЕЕ.

в) отметьте вовлечение в согласие, проходя через точку перевернутого треугольника СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ отметьте как вы увидели необходимость в соглашении перед этим.

г) отметьте работу по строительству вселенной согласия

д) укажите на существо, от которого вы отделились (этот шаг был добавлен в августе 1996)

е) отметьте как вас заставили расколоться, отметьте как вы были имплантированы ложными данными, отметьте первый раз, когда вы были имплантированы ложными данными

ж) кто вы (я)

После прохождения нескольких пунктов для определенного терминала/всеобщей цели и после отмечания всего вышеперечисленного по крайней мере один раз, вы можете, как правило, сократиться до простого использования строк б) и время от времени между пунктами - д).

После того как вы проаудитировали (удалили) значительный процент терминалов, вы можете попробовать более широкое улаживание. Это и ускоряет процесс и улаживает проблему других, которые начинают просыпаться на терминалах, и которых вы еще не проаудитировали (или которые были пропущены на терминал, вами уже проработанным).

Для такого объемного улаживания вы хотите пройти всех, кто начал просыпаться в любом из терминалов. Возьмите одну всеобщую машину (т.е. одну из 10 всеобщих целей, перечисленных выше) за один раз и адресуйтесь ко всему кругу терминалов. Называйте строки, используя "терминал" или "наполняющие терминал, которым вы являетесь", а не просто подставляя какой-то конкретный терминал. Используя Р-фактор, объясните это им, прежде чем вы начнете. Проведите шаги отмечания, но концентрируйтесь на вселенной соглашений, потому что у вас нет конкретной наказательной цели, которую вы проходите (используйте ту, которая на вершине, "СОЗДАВАТЬ", один или два раза). Это приведет к уходу значительного количества, но не полностью завершит с терминалами, которых вы еще не проходили, потому что так м способом можно проходить только тех, кто более проснувшийся (без называния их точного пункта).

После объемного улаживания возвращайтесь назад к прохождению конкретных терминалов, как указано выше. Вы обнаружите, что теперь большинство терминалов будут распадаться на первом же пункте.

Обратите внимание на то, что вы не можете начать с объемного улаживания с самого начала, потому что это слишком большой козырь, до тех пор, пока вы сначала не заставите рассыпаться некоторых из них. Но в конечном итоге вам понадобится что-то, чтобы это ускорить, потому что 10 машин на 128 терминалов на 16 действий дает в результате около 20000 пунктов.

=====

## 7. ТЕОРИЯ ЕДИНОЙ СТРУКТУРЫ

Всеобщие цели были получены на основании исследований более ранних вселенных на траке прошлого. Но также было обнаружено, что они соответствуют пунктам импланта, использованного при формировании всеобщей машинерии, которая сохраняет эту вселенную смоделированной. Это в свою очередь ведет к чакрам, которые приводят в действие (питают энергией) тело. Но чакры, по-видимому, должны иметь соответствие с динамиками. Кроме того по-видимому должно быть соответствие между высшими и низшими наборами 8 динамик. Также разные планы вселенной (астральный и т.д.) по-видимому соответствуют по своей природе более ранним вселенным, и слои астральных тел соответствуют моделям тела этих более ранних вселенных. Собранная воедино, с небольшими доработками, эта информация дает нам следующую всеобщую структуру:

Верхнее основание Пластины: Увековечивать (вселенная перед домашней)

Всеобщая Цель	Вселенная	Чакра	Нижняя динамика	Высшая динамика	Тело
Постигать ( <i>To Conceive</i> )	Домашняя Вселенная	Нимб (венчик) над головой	8 динамика - поклонение	16 динамика - созидание	Концептуальное тело
Замышлять ( <i>To Design</i> )	Игры	Верхушка головы	7 динамика - духи	15 динамика - Понимание	Базовый объект
Воспринимать ( <i>To Perceive</i> )	Движение	лоб	6 динамика - МЭСТ	14 динамика - игры	Маска
Коммуницировать ( <i>Communicate</i> )	Символы	рот	5 динамика - жизнь	13 динамика - изменение	Символ
Эмоционировать ( <i>Emotionate</i> )	Мысль	сердце	4 динамика - общество	12 динамика мышление	Энергия
Переживать (на опыте) ( <i>Experience</i> )	конфликты	живот	3 динамика - группы	11 динамика - строительство	Дух/ГС
Получать удовольствие ( <i>To Enjoy</i> )	Магия	гениталии	2 динамика - секс	10 динамика - эстетика	Астральное
Выживать ( <i>To Survive</i> )	текущая	Прямая кишка	1 динамика - выживание	9 динамика - этика	физическое

Нижнее основание Пластины: Продолжаться (Вселенная Грязи)

-----

Это очень умозрительно, не совсем правильно, но довольно близко.

Соответствие такого типа подразумевает существование более базового шаблона, который лежит в основе всего и сам себя повторяет. А это, в свою очередь, заставляет подумать о фракталах и теории хаоса (которые являются новой интересной областью в математике и физике, в настоящее время вышел ряд хороших книг на эту тему).

=====