
14. РАЗНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Это случайное собрание идей из моих исследовательских тетрадей. Некоторые из них могут иметь огромную ценность, а другие могут быть просто дикими идеями, в действительности не имеющие под собой основы. Я включил их сюда для воодушевления других исследователей.

1. Имплантированное ложное данное: "Если вы действуете одновременно из двух мест, одно из них должно выйти из-под контроля и стать кем-то другим."

2. Интересный процесс:

"В этой жизни, что вы использовали, чтобы переложить вину на других."

3. Эстетика, Сила и Интеллект могут образовывать взаимосвязанный треугольник (как АРК). Общей их суммой могла бы быть сила тэты.

4. Имплантированные ложные данные:

а) всему есть своя цена,

б) изменение всегда болезненно.

5. Из какого-то старого импланта: картинка запирает ваши воспоминания в золотой украшенной драгоценностями шкатулке.

6. Если что-нибудь запихнуть в ваше пространство, ваша естественная реакция - создать его, чтобы взять над ним контроль. Это создает аберрацию по компульсивному созданию (мокапу).

7. Мозг способен делать все, что может делать компьютер. На этой шкале, понижее, тэтан будет использовать мозг, чтобы выполнять множество его "думания" для него (как будто использовать калькулятор, вместо того, чтобы что-то самому вычислять). Он теряет все это когда он бросает тело и поэтому он некоторым образом тупеет, когда умирает. Его умственные способности, пока он спит или пьян, дают вам представление о том, сколько он делает сам без помощи мозга. Попробуйте делать что-то типа заниматься математикой в экстериоризованном положении далеко от тела. Заметьте, что даже когда вы экстериоризованы, существует тенденция накладывать на мозг пучки и вытаскивать ответы из него.

8. Верх шкалы тонов: Гнев (ярость - *Wrath*) выше высокомерия (гордости - *hubris*) и они оба выше радости (веселья - *cheerfulness*).

9. Мы мертвой хваткой тэты держим друг друга. Эти "мышцы" так долго были сжаты, что теперь их трудно расслабить и отпустить. Попробуйте проходить мокапы зажимания других (удерживать их в согласии с реальностью и т.д.) и отпускания.

10. По каждой динамике вы аберрируете себя ошибочной идеей, что это помогает этой динамике. Родители будут аберрировать себя, чтобы помогать своим детям. Священники будут аберрировать себя, чтобы помогать Богу и т.п. Тэтан будет аберрировать себя, чтобы помогать телу.

А) Процесс помощи:

Какую аберрацию ты создал, чтобы помочь другому?

Как это могло бы ему помочь?

(проходится по 5 потокам).

11. Для нежелательного состояния:

"Откуда ты мог бы моделировать (мокап) (или постулировать) это состояние?"

Также "Откуда ты мог бы постулировать это состояние для другого?"

12. Упражнение ОТ:

"Отметьте (или выберите) точку ориентации".

"Что вы могли бы расположить по отношению к ней?"

("Spot (or select) an orientation point". "What could you align to that?")

13. Чтобы улучшить рикол прошлой жизни, о которой вы уже кое-что знаете и имеете некоторую реальность:

а) "Что тебе могло бы нравиться / не нравиться (поочередно) в (предыдущей идентичности)?"

б) "Что могло бы (предыдущей идентичности) нравиться / не нравиться в вас?"

14. Кусочек возможного шаблона импланта:

Цель быть предметом восхищения ← Идея равенства

-----/
/
быть успешным ← быть равным

-----/
/
быть лучше ← все одинаковые

-----/
/
быть другим ← быть как кто-то другой

15. Детское поведение может отражать то, что было не так на раннем траке у ОТ. Мы могли бы проделывать немножечко повторения нашей эволюционной истории каждый раз, когда мы растем. Если так, тогда прохождение незначительных маленьких детских инцидентов и подбирая более ранние подобные, можно открыть ранний трак. Но преклиру нужно быть довольно высоко, чтобы понимать мокапы раннего трака.

16. Чтобы стереть (одитингом) точку входа в игру, вам нужно отметить цели, намерения, надежды и мечты, которые вы проецировали в игру, когда вы решили к ней присоединиться. Это то, что продолжает ее создавать (удерживает ее создаваемой) для вас.

17. Ошибочно веря в ложное данное, что только МЭСТ (а не мысль) может воздействовать на МЭСТ, вы становитесь МЭСТом, чтобы вы могли воздействовать на него.

18. Что бы вы не имели, вы получаете этого еще больше, что бы это ни было, плохое или хорошее. Это закон гравитации. Богатый становится богаче. Вы продолжаете стучаться большим местом и т.д. Следуя квадратичному закону этой вселенной, то, что должно притягиваться, становится сильнейшим магнитом (притягивателем). Это было придумано в качестве ловушки. Вы получаете слишком много того, что у вас есть и слишком мало того, чего у вас нет. Но эти механизмы откликаются скорее на концепты и мокапы, чем на физическую реальность. Если вы сможете действительно поверить, что вы богатый, не смотря на все доказательства в обратном, то вы будете притягивать деньги, и т.п.

19. Иногда вы откалываете кусочек себя и устанавливаете его в качестве некоего ангела-хранителя. Предполагается, что он должен защищать вас или охранять вас когда вы спите, или бессознательны или имплантируетесь или что угодно. Это немного может помочь, но это аберрируется на кнопке "неудавшаяся защита" и затем начинает оказывать воздействие на человека, чтобы он избегал опасных вещей и т.п.

16¹. Процесс: Выбирайте объекты в комнате и поочередно решайте быть расстроенным / не быть расстроенным ими. Также проходите гнев, ненависть, страх, ревность, ощущение мести и т.п.

17. Проходите мокапы людей, аплодирующих вам за выбор иметь отдельную способность.

18. Тело - это символ для тэтана в игре.

19. Вы можете пройти процессы стиля "большое турне"² (как в *CofHA*), используя Рай,

¹ Сохранена оригинальная нумерация автора.

² grand tour - путешествие по Франции, Италии, Швейцарии и другим странам для завершения образования (словарь Multylex). Технический Словарь по Дианетике и Саентологии Хаббарда: 1) процесс R1-9 в книге "Создание Способностей Человека", 2) Большое турне - это Маршрут 1 или экстериоризованная версия отметания точек. Одитор просит преклира быть в описываемой определенным образом точке, такой как его родной город, просит его быть в комнате для одитинга, просит его быть в его род-

Ад, Междужизненный Админ и Землю, как места для нахождения в них. Просто выполняйте "быть в раю", "быть в аду", и т.д., поочередно. Не придавайте этому большого значения или тому, что вы видите, потому что здесь много даб-ина и имплантов, описывающих эти области. Просто сгладьте процесс. Вы можете включать картинки или ощущения спешки по коридорам или через тоннели. Если так, просто сгладьте процесс. Удостоверьтесь, что вы продолжаете процесс до тех пор, пока все ваши реакции не будут сглажены.

20. Затруднение (запутанность) привязано к раннему траку, где вы могли быть подвергнуты остракизму³ от игры, и т.д. Выполняя TR0, вы это проходите, потому что игра продолжается после того, как это затруднение было убрано. Мы вероятно должны были бы сделать больше при проработке затруднения, в виде части грейда по всей теме обесценивания. Основное затруднение нужно определить как быть вне соглашения. Вы голый, когда каждому полагается носить одежду, или вы любите «классики» (детская игра), когда всем полагается любить футбол.

21. В прошлом в магической вселенной кристаллы обычно использовались как фокусирующие энергии, аккумуляторы и т.д. Они популярны сегодня среди метафизических групп. Возможно все они возвращаются к бриллианту знания или более поздним имплантам фальшивого бриллианта и т.д. Мне самому кристаллы вроде нравятся, но я не думаю, что это хорошая идея - стать слишком глубоко согласным с веществом физической вселенной. Был такой старый трюк - заставить тэтана поместить свою энергию в некий объект, потом его сломать и убедить его, что теперь он должен быть слабым. Энтузиастам кристаллов я бы посоветовал, чтобы они лучше проработали моделирование (мокап) кристаллов, чем покупали их в магазине. Мокапы энергетических кристаллов и линз могут быть довольно забавны, особенно, если вы заставляете их вибрировать. Используйте их, чтобы проецировать, фиксировать или манипулировать энергетическими полями. И не забывайте иногда заставлять потоки течь в обратном направлении, чтобы сохранить свою способность не соглашаться.

22. Однажды мне приснился странный сон. Я видел океанские волны и пытался управлять ими, но не мог. Затем я увидел маленький бассейн с мелкими волнами и пытался управлять ими, но не мог. Но потом я использовал мощные волны океана для того, чтобы двигать маленький бассейн и я использовал мелкие волны бассейна для того, чтобы двигать океан, кусочек за кусочком и преуспел в обоих стараниях. Когда я проснулся, я чувствовал, что я вспоминал какое-то обучающее иносказание, которому меня учили в прошлой жизни.

23. Интересный процесс: "Что ты решил (выбрал) никогда не знать?"

24. Быть + Делать + Иметь = Игры. Это похоже на треугольник АРК и в большинстве грейдов будет образовывать 3 процесса. Вы можете иметь своего рода "Разрыв действия" (*Operating Break*), который похож на рАРК и будет оценка на него, используя ту же самую технику *CDEINR*⁴, как при прочистке рудимента рАРК. Эти разрывы действия могут включать сильное неистовство или отказ действовать (т.е. лень и т.п.). В инциденте 2 есть тяжелый разрыв действия и после того как люди проходят ОТЗ, есть сильная тенденция впасть в сильное неистовство без достаточного на то повода.

25. Упражнение ОТ: Посмотрите на объект и заметьте пространство внутри него. Обратите внимание, что все твердые тела являются главным образом пространством, даже в обычном физическом определении.

26. Аксиомы можно было бы переобозначить постулатами и тогда вы могли бы датировать/ определить местоположение создания этих постулатов. Вероятно лучше всего проходить их в обратном порядке. Для аксиомы 1 (жизнь в своей основе является статикой) вы могли бы датировать/ определить местоположение отделения от главного тела тэты.

27. Следующие процессы можно проходить, просто думая их и заставляя стены давать

ном городе, просит его быть в комнате для одитинга. И т.д.

³ ostracized - изгонять из общества; подвергать остракизму

⁴ CDEINR - Curious, Desired, Enforced, Inhibited, No, Refused. - Любопытствовать, Желать, Навязывать, Препятствовать. Не, Отказывать.

подтверждения, повторяя до тех пор, пока они не уйдут и вы больше не будете ощущать навязывания соглашаться с этими идеями. Сознательно решите, что вам больше не нужно этого делать, прежде чем завершить с каждым.

а) Я должен выдавать поток, чтобы я смог впускать поток (*I have to outflow so that I can inflow*)

б) Я должен быть локализован, чтобы я мог переживать что-то на опыте (*I have to be located so that I can experience things*)

в) Проблемы должны быть разрешены (*Problems have to be solved*)

г) Чтобы действовать, я должен иметь тело (*I have to have a body to operate*)

д) Чтобы перемещать что-то, я должен использовать энергию (*I have to use energy to move things*)

е) Чтобы перемещать что-то, я должен прикасаться к этому (*I have to touch things to move them*)

28. Процесс проработки механики из 9-го АСС: Смоделируйте точку, изговорящую неверные времена, места, формы, события и идентичности, и давайте ей подтверждения.

29. Упражнение ОТ для выполнения его, когда вы экстерииоризованы:

Удерживайте стабильное положение и моделируйте шумы, световые молнии, ужасные зрелища и т.д., чтобы испугать вас и вернуть в тело, а вы смеетесь над ними и все равно удерживаете свое положение.

30. Зрение: Глаза удерживают объект неподвижным (чтобы помешать ему прибыть с входящим потоком восприятия) и втягивают изображение. Поэтому заставляйте глаза удерживать объекты, чтобы они не уходили и т.п. Также заставляйте объекты говорить глазам: "я здесь". Другим процессом было бы заставлять глаза мешать изображениям входить в них (дублирование отрицания-данности, нот-изнеса).

31. Ключевой вопрос, задаваемый об оверте: "Перед кем вы оправдали его?" (*Who did you justify that to*)

32. Тэтан может выполнять действие, которое я буду называть "Историзирование" (*Historisizing*) (которое показано в имплантах как цель "Историзировать" (*To Historisize*)). Это действие по продвижению (проталкиванию) истории чего-нибудь от настоящего времени в обратном направлении. Вы все время делаете это во снах. Если вы здесь впервые, вы будете моделировать как вы сюда попали и т.д. Это было сделано в реальности на раннем траке и может быть было сделано в имплантах, и может быть было сделано из-за гипноза, и возможно происходило когда на Земле сбрасывалось время. Упражняйтесь в моделировании объектов и потом распространяйте их истории в прошлое.

33. Имплантированное ложное данное: Это будет продолжается до тех пор, пока вы не выберетесь со дна, поэтому сейчас вы должны полностью погрузиться и покончить с этим.

34. Мы можем составить таблицу аберрирующих факторов по динамикам:

а) боль - это инграмма 1-й динамики

б) потеря - это инграмма 2-й динамики

в) неудача - это инграмма 3-й динамики

г) имплантирование - это инграмма 4-й динамики

д) смерть - это инграмма 5-й динамики

е) нереальность - это инграмма 6-й динамики

ж) зараженность (сущностями) - это инграмма 7-й динамики

з) фрагментация (на кусочки себя) - это инграмма 8-й динамики

(называть их инграммами не вполне правильно, но шаблон правильный)

Заметьте, что они образуют нисходящую шкалу.

35. Расширение - это сила (власть). Сложность - это обладательность.

36. Иногда вы защищаетесь помещая перед собой слабые, старые, уродливые или травмированные мокапы, чтобы заставить других сочувствовать. Сначала вы выставляете их перед собой. Позднее вы чувствуете вину и схлопываетесь в них. Для каждого из них попеременно моделируйте его перед собой и заставляйте входить в него волну жалости, до тех пор, пока что-нибудь не уйдет.

37. Вы можете брать каждого терминала наказательной вселенной и поочередно получать представление, что он есть и что его нет. Это зачастую будет включать восприятие или идею, что в городе есть огромная статуя этого терминала или гигантское лицо наверху в небе. Продолжайте проходить процесс до тех пор, пока это не уйдет.

38. Эмоции являются энергией. Злость и ниже - это черные потоки. Бодрость (радость) и выше - белые. В промежутке - серые. Ниже нуля (стыд, вина, сожаление), эти потоки невидимы. Сохранение этих потоков делает ваше поле черным или невидимым. Чтобы уладить закупоренный кейс с черным полем, найдите чего он боится или теряет или ненавидит. Для закупоренного кейса с невидимым полем, найдите чего он стыдится или о чем сожалеет.

39. Интересный процесс:

а) смоделируйте стену

б) скройте её

в) теперь смоделируйте изображение стены на том же самом месте, чтобы вы могли ее видеть без того, чтобы воспринимать-ее-как-есть (аз-из)

г) скройте эту стену

д) создайте другую и т.д.

Когда я это проходил, я включил прошел через идеи, что реальная стена под изображением была ужасной, опасной и т.п. Затем показалась старая детская стена (с детскими обоями - со слониками и т.п.) и я осознал, что я ударился головой о неё в возрасте около 2-х лет. В конце концов все это сгладилось и ушло.

40. Добро и Зло: На раннем этапе человека убедили, что все должно находиться в равновесии (это - ложное данное). Поэтому он делает какое-то добро и чтобы сбалансировать его он постулирует на некотором расстоянии какое-то зло. Смоделируйте объект, который близко к вам, и другой, вдалеке. Подойдут книга и бутылка или что-нибудь удобное, к чему не прикреплено слишком много значения (важности). Поочередно моделируйте удар по ближнему объекту потоком добра, и одновременно ударяйте удаленный объект тайным, скрытым плохим потоком, и затем выполняйте это в обратном порядке, ударяя ближний объект явным плохим потоком и одновременно направляйте скрытый тайный хороший поток на удаленный объект.

41. Распределение по категориям и определение количества чего-то заставляет его сохраняться (выживать, продолжаться). Например, объект в его истинном состоянии как-есть (аз-из) не имеет никакого размера, потому что размер существует только в связи с другими вещами. Когда мы смотрим в суть, она не большая, не маленькая, она просто есть.

42. Эстетика подразумевает резонанс. Это частичное, но не совершенное совпадение. Это включает в себя похожести и различия, гармонию и дисгармонию, одна вещь отражается от другой, вещи дублируют друг друга на разных скоростях, размерах и т.п. Идеальная справедливость, например, является эстетикой. Эстетика состоит из вещей, которые похожи, но все же различны.

43. Первые непонимания (неверные понимания - НП) касались скорее объектов и энергий (реальных вещей и мокапов), чем слов или символов. Это вещи более основные. Что касается объекта, основное НП могло бы касаться его назначения - это самое важное для обнаружения, что в своей основе не очевидно исходя из простого восприятия. Когда вы конфронтируете новый объект, смоделированный кем-то другим, вы хотите понять что он делает и для чего он. Здесь уже должны быть некоторая необщительность (вне коммуникации) иначе бы вы просто спросили.

Некоторые объекты скрывают свои цели, ловушки выглядят невинными, и т.п. Вы не-

верно понимаете, думаете, что это милая вещица и попадаетесь.

Первое НП имело отношение к назначению бриллианта знания, который намеревался скорее заставить нас самих попасться в ловушку, чем просветить нас.

Неверные понимания по энергии могли бы быть считать, что здесь нет ничего и быть укукошенным или думать, что-то имеет много силы, когда на самом деле это настоящая липа.

44. Вы дубасите более могучего противника, набрасываясь на него все вместе.

45. Сначала динамики не использовались. Были только индивиды и группы и их мокапы. Основной проблемой всегда была индивид против группы. Индивид против индивида или группа против группы на самом деле это скорее игры, чем проблемы. Это дисбаланс между одним и многими, который никогда не был разрешен. НО этот конфликт также был поощряем бриллиантом знания.

Бриллиант знания имел последовательность, где мокапы индивида вспыхивали и гасли (мерцали), а групповые продолжали выживать. Появляется группа и помогает вашему мокапу стабилизироваться и сохраняться когда он мерцает. И поэтому вы знаете, что для выживания вам нужна группа. Но это, как и все в бриллианте, является слегка искаженной идеей, которая приводит к дальнейшим неприятностям.

На самом верху нет подсчета и каждый индивид является полным представлением (образом) тэты. Группирование их не приносит больше тэты. Если целью является добавлять к богатству созидания, то вам лучше быть среди множества индивидов, а не равняться на группу, потому что слишком много выравнивания урезает разнообразие.

Но когда вы погружаетесь вниз по шкале, различные аспекты тэты становятся заблокированными в каждом индивиде и это разрешается путем организации индивидов в группы, чтобы они скрывали (покрывали) слабость друг друга. И такое решение генерирует целый массив новых проблем.

На данной стадии невозможно отказаться от этих вещей, потому что это означало бы, что каждому индивиду нужен был бы полный конфронт всего. Поэтому тут должен быть постепенный подход. Но эта постепенность направлена скорее в сторону более сильных индивидов и более слабых групп, чем наоборот.

Краткосрочно были бы идеальны конгломераты индивидов, которые не очень хорошо организованы или упорядочены, но которые находятся в очень высоком АРК и очень-очень поддерживают друг друга.

46. Существуют игры раннего трака, когда пытались создать мокап, достаточно интересный для группы, чтобы заставить группу подкреплять его и увековечивать.

47. Один из тяжелых эстетических имплантов, применявшихся во время войн реальностей, показывает вам славу (триумф) быть одиноким ОТ, сражающимся против подавляющих случайностей и разбивающих тысячи, прежде чем вы окончательно проигрываете. Это убеждает вас, что вы всегда будете проигрывать, и поощряет вас действовать в одиночку, во имя славы, вместо того, чтобы собрать несколько друзей на подмогу.

48. Сталкиваясь с вероятностью тысяча к одному, одинокий ОТ иногда мог бы разрешать это, раскалываясь на тысячи себя, чтобы его не превосходили численно. По соображениям количества и правиле большинства (идея бриллианта знания) и массовому соглашению, это стало погоней за тем, кто мог стать большим количеством разных людей. НО на самом деле это не работает, потому что все отколотые кусочки имеют одни и те же заблокированные области.

49. Эстетические импланты (войны реальностей). Существовали просто очень эстетические картинки, которые приводили вас в неприятности. Они включали:

а) Прекрасная печаль (грусть) тэтана, который не сопротивляется своему пленению.

б) Тэтан, которые сдуру постулирует лишиться своих способностей и потом не может спостулировать их обратно (это ложная идея). Поэтому вы сопротивляетесь созданию постулатов, что приводит в конце концов в компульсивному их созданию.

в) Смелая жертва одного ради других.

г) Смерть во имя чести.

д) Миф о великом лидере, заботящемся о всех своих гражданах.

е) Настоящая самоотверженная любовь без взаимности. (этот имплант побуждает вас постулировать, что терминал будет пренебрегать вами, чтобы вы могли доказать, что вы любите так глубоко, что она может выдержать отказ).

И т.д.

50. Ошибочно думать, что вы меньше, чем целое. Тэтаны не добавляются и не вычитаются, каждый из них бесконечен.

51. Беспокойство о том, что случайное постулирование лишит его своих способностей или разрушит что-то, что он любит, приводит к тому, что тэтан устанавливает ритуал и постулирует, что его постулаты будут срабатывать только тогда, когда он выполнил этот ритуал. Таким образом он не смог бы случайно неосмотрительно спостулировать что-нибудь. Но в конце концов он достучается до того, что он забывает этот ритуал и тогда он благородно не позволяет срабатывать своим постулатам, чтобы он случайно не мог повредить что-нибудь.

Попробуйте моделировать различные ритуалы, такие как напевать с украшенным звездами флагом, что вы должны проделать прежде, чем вы двинете рукой. Для каждого из них, проделайте его несколько раз. Затем решите двинуть рукой в любом случае, без ритуала, и сделайте это. Повторяйте до тех пор, пока вы не сможете правила типа этого вводить и убирать по своему желанию, и совершенно их менять, когда это необходимо.

52. Чтобы реально помогать людям, вам нужно быть готовыми позволять им быть плохими. Если вы постоянно навязываете добро, вы будете создавать протест и привносить в существование зло. Вы можете помогать другим быть хорошими, но только поощряя и содействуя их позитивным движениям, не пытайтесь вколотить их на путь истинный.

53. Динамики усложняются, когда вы идете от 1-й к 8-й. Седьмая динамика должна быть гораздо более сложной, чем 6-я. 7-я динамика должна удерживать 6-ю и обеспечивать соблюдение физических законов. Наш бесхитрый (упрощенный) взгляд на 7-ю динамику, как на праздных духов и привидений, неправилен. На духовном уровне происходит множество событий. К сожалению, большинство из них автоматически и вне поля зрения.

54. Если бы кто-нибудь когда-нибудь взял область между жизнями под настоящий контроль, правильным действием было бы заменить имплантирующую машинерию образовательными пулами. Учить правде. Между жизнями, вот где люди более всего восприимчивы и жаждут ответов. Они только что умерли и они вышли из игры и они ищут помощи. Тюремная машинерия использует преимущества такой восприимчивости, чтобы обмануть (предать) человека и толкнуть его дальше по нисходящей шкале. Мы могли бы это полностью исправить.

55. Следующий уровень ниже Отвергнут (*Refused*) на шкале ЛЖНП (*CDEI*) - это пойман в ловушку или интериоризован. При использовании ЛЖНП для улаживания разрывов в коммуникации, ниже "Не Коммуникация" и "Отвергнутая Коммуникация" должно быть "Пойман в ловушку коммуникацией". Когда вас уговорили на что-то после отказа в этом, то вы были пойманы коммуникацией в ловушку. То же самое происходит для аффинити и реальности. Этот уровень такой низкий, что зачастую вы теряете из виду рАРК и упускаетесь на самый низ.

56. Следующий уровень спящих существ, которых прорабатывают в НОТах, может быть получен оценением следующего и прорабатыванием каждого, кто откликается:

а) пропала твердость (*gone solid*)

б) нет действия после действия (*no action after action*)

в) утаено существование (*withheld existence*)

г) пытаюсь не быть (*trying not to be*)

д) вытеснен из пространства (*forced out of existence*)

е) скрывающийся (*hiding*)

- ж) несуществование (*non-existence*)
- з) находиться где-то в другом месте (*being elsewhere*)
- и) бытие МЭСТом (*being Mest*)
- к) схлопнут (взорвался внутрь, сжат - *imploded*)

Всегда уравнивайте каждое улаживание с помощью НОТов проработкой собственного кейса преклира, иначе вы получите ухудшение ответственности.

57. Хороший процесс:

Для каждой динамики выберите несколько ключевых вещей, которые представляют эту динамику (такие как секс и дети для 2-й динамики) и пройдите каждую с помощью следующих команд (многократно):

"Если бы вы могли что-нибудь сделать с ..., что именно вы бы сделали?"

"Что бы это разрешило?"

58. Другой кнопкой НОТов является то, что боди-тэтанам сказали "оставайся здесь", что является частью процесса упаковки в массовых имплантах. Такой пункт есть также в конце каждой наказательной вселенной, так что он несет часть ее энергии. Вы можете добавить "сказано оставаться здесь" к корректирующим спискам. Вы можете спросить: "тебе было сказано оставаться (здесь)?" и если да, то вы спрашиваете: "ты должен это?" до тех пор, пока он не избавится от этой идеи (если он настаивает, что да, должен, вы говорите: "Хорошо, но ты **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** должен?")

59. Некоторые аксиомы тэты:

а) Тэта в основе своей является статикой с вниманием (уважением) к физической вселенной.

Имейте ввиду, что проявленная тэта (тэтаны) не являются статикой с уважением к себе, а только с уважением к созданным вселенным.

б) Следовательно физическая вселенная не может оказывать воздействие или сокращать тэту.

в) Физическая вселенная может оказывать воздействие на мысль, следовательно мысль не является тэтой.

г) Тэта создает и воздействует на физическую вселенную через посредство мысли, а физическая вселенная в свою очередь в ответ реагирует на мысль, потому что она является мостом между Тэтой и МЭСТ. Когда они попадают в пересекающиеся цели, в результате получается энтурбулированная (взбудораженная) мысль.

д) Тэта инкапсулирует энтурбулированную (взбудораженную) мысль и изолирует ее от себя. Такая мысль продолжает воздействовать и подвергаться воздействию физической вселенной, но это больше не контролируется тэтой.

е) Единственный способ не конфронтировать что-то - это инкапсулировать его. Эти вещи просачиваются и также воздействуют на физическую вселенную, чтобы было впечатление, что физическая вселенная пытается нажать на ваши кнопки, переделывает вас, предоставляет мотиваторы и т.д. НО на самом деле это просто утечка из вашей собственной инкапсулированной мысли.

ж) Видимая (кажущаяся) твердость, продолжительность (живучесть) и невосприимчивость физической вселенной, проистекает от инкапсулированной мысли, как видимость того, что тэта существо подвержено воздействию физической вселенной.

Реактивный ум является только первым слоем инкапсулированной мысли. Современные уровни ОТ содержат больше слоев. Ни один из них не приближается к тому, чтобы адресоваться к инкапсулированной мысли, которая лежит за непрерывным созданием МЭСТа.

60. Формуле несуществования (найди, что нужно и желательно и т.д.) нужны еще два шага. Это: "определи как производить" и "оцени экономичность и полезность выбранного продукта". Если он не полезен, то повтори шаг "найди".

61. В критическом состоянии (*emergency*) вы не должны заставлять статистику подни-

маться, потому что это будет затемнять то, что идет не так. Здесь вы концентрируетесь на поисках почему. Но если вы соскальзываете еще ниже и попадаете в состояние опасности, тогда вам нужно заставить статистику подняться, прежде чем вы впадете в полное разрушение. Вы это делаете со знанием того, что вы создаете для себя будущие проблемы. Когда вы снова подниметесь до нормального состояния, вы должны выборочно и аккуратно отменить все приказы или решения, которые вы ввели во время состояний критического и опасности, но вы делаете это по одному за раз и внимательно наблюдаете, не является ли один из них ключевым фактором нормального функционирования. Это в точности то же самое, что стирание постулатов, сделанных во время инграммы. Вы могли создать их все за один раз, чтобы выбраться из неприятностей, но вы не должны впоследствии оставлять их на своем месте. И именно неудача в пересмотре критических постулатов и приказов вызывает накопление банка и аберраций.

62. Существуют социальные висхолды (общественные утаивания). Человек создает их, потому что он думает, что раскрытие определенных вещей будет разрушать его линии коммуникации. В подобном духе существуют защитные висхолды, такие как скрывать факт, что вы еврей в нацистской Германии. Это может быть про-выживательная необходимость в висхолде и в поле зрения нет оверта. На самом деле он появляется, потому что у преклира иногда есть что-то, что другие люди сочли бы овертом. Например, быть рожденным евреем Гитлером само по себе считалось овертом.

Но поток висхолда сам по себе является рестимулирующим и аберрирующим, даже когда существует про-выживательная необходимость в висхолде. Поэтому такие вещи нужно улаживать. Но вы не должны проталкивать идею, что есть лежащий в его основе оверт. Преклир утаивает в данном случае потому, что он уже резко протестует против того, что другие люди называют овертом.

Одной полезной кнопкой для прохождения такого рода вещей мыло бы "Кто мог бы думать, что это был оверт?" и позволить преклиру получить с помощью ИТСы какие конкретно терминалы это делали. Даже в нацистской Германии не все поддерживали линию Гитлера. Преклир впадает в обобщения и думает, что все против него, тогда как это не совсем так. И даже еще лучшим вопросом мог бы быть "Кто сделал это овертом?" (*Who mocked that up as being an overt*) и дать ему отметить источник.

Если вам действительно нужно держать рот за зубами (предположим, что вы гомик, а школьный комитет мог бы вас уволить), это лучше всего делать скорее просто ничего не коммуницируя (это не является аберрирующим действием), чем активно утаивая (что является входящим потоком и имеет тенденцию быть рестимулирующим и приводить к нехорошим вещам).

63. Противодействие или конкуренция не предполагают, что противник является ПЛ или что вы становитесь ПИНОм по отношению к нему или что есть третья сторона. Третья сторона не нужна, чтобы заставить две футбольные команды сражаться друг против друга. Существуют игры и существуют разногласия и существуют жизненные интересы (заинтересованные круги). Существование третьей стороны предполагается только нелогичными враждебностью и противоборством.

ПИНство является вашим собственным состоянием кейса, когда вы позволяете какому-то терминалу пагубно манипулировать вами. Обычно это такая ситуация, где он является тайным врагом и вы это не распознали. Но он может быть просто быть опасно глупым и неуступчивым и ваша неверная оценка того, что он делает, заводит вас в неприятности.

Настоящие ПЛ (которых очень мало) - это люди, застрявшие в таком состоянии кейса, когда они нерационально всех считают своими врагами.

Эти вещи не являются синонимами и одно не подразумевает другого.

Если одитор допускает ошибки листинга - нуллинга, преклир станет ПИНОм по отношению к нему (это утверждалось Роном). Это не означает, что одитор является ПЛ. Это просто означает, что он прошляпил момент, когда он стал опасным для этого преклира.

Улаживайте ПИНство как состояние кейса. Не делайте предположений о ПЛлах, основываясь на этом.

Выясните ваших теперешних врагов. Но осознавайте, что это могут быть временные игровые состояния и что это не подразумевает, что они являются подавляющими.

Узнавайте редких настоящих ПЛ (как Гитлер). Но никогда не поступайте так на основе того, что они нападают на вас. Это философия "единственности" (один-единственный). Они могут быть просто противниками в игровом состоянии. Только те настоящие ПЛы, когда они нападают и на друзей также как и на врагов. Когда вы видите, как они перерезают горло своим защитникам, то вы знаете это наверняка. В этом случае вы не можете с ними создать мира или разумности или компромисса, поскольку в его глазах вы всегда будете врагами.

64. Важным пунктом корректирующего списка мог бы быть такой "Вы отвечаете на какой-то другой вопрос?". Это особенно часто происходит, когда вы допускаете превышение списка (оверлист). Человек перечисляет ответы, получает правильный, а аудитор продолжает спрашивать. Тогда преклир решает, что он должно быть неправильно понял вопрос и меняет его на что-то другое, на чем у него есть заряд. Когда вы обнаруживаете, что он на самом деле перечислял, вам нужно восстановить этот список вместо или вместе с тем вопросом, по которому, вы как вы думали, вы проводили листинг.

На последнем процессе грейда 5А мы допустили превышение списка и я драматично искажил вопрос и начал перечислять "Что является моей основной причиной для существования?" (потому что я подумал, что он пытался побудить меня обнаружить это неявным образом). Это привело к настоящей неразберихе, потому что этот список должен быть правильным для одного простого ответа на исходный вопрос, но этот другой вопрос был горячее, чем преисподняя.

Я не знаю, был ли мой измененный вопрос безопасным для использования, он произвел на меня потрясающий эффект. Проблема была в том, что исходный пункт, который я получил, показался мне имеющим огромное значение и смысл, но я на самом деле не понял, что он означал. Пункт был "построить спиральную лестницу" и теперь я уверен, что это был блокирующий пункт (*lock item*) на "Построить Нисходящую Спираль" (спираль деградации), который является чрезвычайно ранней подлинной целью, которую я постулировал во время войн реальностей с целью прикончить моих врагов. Это возможно была первая аберрированная цель, которая была у меня на траке и это мог быть первый раз, когда я решил ловить в ловушку других.

65. Нисходящие Спирали.

Есть множество игр, которые разработаны, чтобы действовать как нисходящие спирали. Обычные виды нисходящих спиралей включают следующие:

а) Ответная реакция (обратная связь - *Feedback*): Чем меньше вы поднимаете, тем меньше вы можете поднять и т.д.

б) Полезная: То, что содействует вашему выживанию, также препятствует ему (наркотики и т.д.)

в) Этичная (самоотверженная): Если высокостаты всегда будут жертвовать собой во имя низкостатов, у нас будет устойчивая деградация.

г) Приемлемая: Если высокостатные люди будут всегда падать до среднего уровня, чтобы оставаться в коммуникации и согласии, тогда средний уровень упадет и следующая группа на верхнем краю почувствует, что они должны падать до среднего уровня и т.д. Таким образом средний уровень продолжает снижаться.

д) Подтверждающая: Вы награждаетесь за то, что были низкостатом / неэтичным (классные парни заканчивают последними).

е) Мощная: Абсолютная мощь (сила, власть - *power*) портится, поэтому вы сокращаете свою мощь.

ж) Накапливающая: Более поздние инциденты выстраиваются на ранних.

Полезным процессом для отмечания нисходящих спиралей, которые вы выстраиваете для себя, мог бы быть "В этой жизни что ты используешь, чтобы сделать себя хуже".

66. Поднимаясь на столб (*Going Up The Pole*)

Что касается отключенных ОТ, Рон иногда описывал это как поднятие на столб. Вот

вы, червяк, ползущий по равнине, каким-то образом вы взбираетесь на столб и можете действительно оглядеться вокруг и увидеть все с высокой перспективы. Но в конце концов вы падаете со столба и снова будете ползать. Но вы помните как все это выглядело.

Я вспомнил состояние большого отключения ОТ, в котором я был, и краткие случайные моменты, когда я возвращался в такое состояние в течении кратких отрезков времени. С одной стороны это было замечательно. С другой стороны также был некоторый дискомфорт, и может быть я по этой причине преднамеренно прекращал его.

Это как в первый раз открыть глаза. Но вы под водой в бассейне с сильно хлорированной водой и она жжет. Или это как будто ваша нога спала и возвращение циркуляции крови довольно болезненно.

Так что вы предвкушаете, что станет лучше, но этого не происходит. И в конце концов вы снова закрываете глаза. Может быть вскоре вы еще раз выглянете, но вы видите, что лучше не становится, так что вы снова прекращаете.

Здесь что-то не так с этим МЭСт. Он неприятный, может быть "злой". Он не похож на правильный.

Это не потому что он слишком твердый. Тэтаны наслаждаются твердостью, это дает реальность и обладательность.

Это не потому что он не отзывается на мысль. Если вы отключенный ОТ и настоящему его схватите, им можно манипулировать.

Во всем этом есть неприятная вибрация, не похожая на нормальный МЭСТ в ранних вселенных. Быть здесь полностью осознающим - это как скрипеть мелом по доске или как тереть наждачной бумагой по вашим ногтям. Это раздражительно. Как повторяющийся снова и снова имплант.

Это может быть из-за природы этого места, как тюрьмы. Структура самого МЭСТА может быть намеренно была разработана, чтобы быть неприятной, чтобы удерживать нас интериоризованными и блокировать состояния ОТ. Возможно индусы были правы, говоря, что это мир был злом. Но может быть это только эта локальная область, а не вся вселенная в целом.

Одним из подходов было бы упражняться в создании мокапов объектов, имеющих неприятность (непривлекательность) внутри своей атомной структуры и дотрагиваться и отпускать их как бы то ни было не смотря на эту непривлекательность.

Настоящим решением для нахождения в бассейне с хлоркой является выбраться из бассейна. Но если вам нужно нырять, вы можете постепенно приучать к нему глаза.

67. Импланты Тел.

По-видимому должен быть имплант, который конденсирует тэтанов в тела и превращает бестелесных ОТ в гуманоидов. Это могло применяться в войнах тэта -МЭСТ. Я получил дату в 56 триллионов лет назад для одного такого, но это может оказаться имплантированной датой.

ОН довольно поздно на цепи и по-видимому должен быть смешан с имплантом парка развлечений и имплантом катастроф. Может быть это из-за намеренного использования материалов из других имплантов. Даже возможно, что это были подразделы таких имплантов тел. Этот имплант также включает разделы типа строителя тела, жевательной резинки, и железной девы, как это описано в "Истории Человека" и на лентах 1952 года. У меня нет его тщательной проработки.

Похоже он должен начинаться с вхождения в тоннель. Затем появляется парк развлечений. Имеется ощущение очень интенсивного интереса, которое предназначено для того, чтобы подцепить вас. Он включает движение, затем секс и затем принятие пищи.

Позднее вы снова проходите через тела + ощущения, и на этот раз тела начинают увядать и присутствует ощущение вырождения, чтобы вы делали тела более твердыми в попытке получить ощущение.

Как только вы хорошенько зацепились и изрядно потрудились над удержанием тел смоделированными, они начинают взрывать их на вас. ([they start blowing them up on you.](#))

В последних разделах имеется множество смертей и это немного похоже на "имплант катастроф". Вы заканчиваете, будучи очень покровительственны по отношению к телам и чувствуете, что вы должны иметь тело.

68. Ключевой процесс:

"Какую ложь ты сказал себе"

"Какую ложь ты сказал другому"

69. Вы можете вытаскивать картинки из того, чего вы боитесь. Расцветываете их и продолжаете доставать другие и т.д. до тех пор, пока страх не ослабнет.

70. Где-то сбоку в направлении 4-го измерения есть "темная стена" с тоннелями и арками по всей их длине. Прохождение через него после смерти, чтобы добраться до небес или еще куда, - это свет в конце тоннеля.

71. Если боль можно стереть (одитингом) и потом вы не сможете ее вспомнить, и если вы не действительную боль, полученную в инграмме во время снов (за исключением того, что физически происходит с телом, пока вы спите), тогда боль не реальна в том же смысле, в каком реальна остальная реальность.

72. Зеркальный имплант

Быть добрым - это творить зло

Быть злым - это делать добро

Быть сильным - это делать других слабыми

Быть слабым - это делать других сильными,

и т.д.

73. Полная шкала тонов.

Шкала тонов повторяется циклически, повторяя шаблоны действия со все меньшими и меньшими движением и силой.

Следующее является просто первым подходом и не совсем верно, но может быть близко к тому.

Любопытный (полная готовность относительно бытия причиной и следствием)

Созидательный (творческий) (тон 40)

Эстетичный

Затвердевающий

Неудовлетворенный

Неодобряющий

Определяющий (абсолютное намерение) (*Determining*)

Коварный, хитрый (непостижимый, таинственный) (*Sly*)

Прогоняющий (*Driving Away*)

Снисходительный

Раскаивающийся (ошибшийся)

Осознание Неудачи

Отказ, оставление (*Abandonment*) (да черт с ним!)

Желать (хотеть чего-нибудь, чтобы заполнить пустоту, оставшуюся в результате оставления)

Экстаз

Любящий

Лояльный (преданный, верный)

Пресыщенный (изнуренный)

Раздраженный

Вцепившийся (*Holding on*)

Притворство, обман

Уход, уклонение (*Departure*)

Подлизывающийся

Страстно желающий (*Craving*)

Непричинный (*Uncausative*)

Нечувствительный (*Unfeeling*)
 Онемевший (*Numb*)
 Отрицание-данности (нот-изнес - *Not-isness*)
 Принуждающий (*Enforcing*)
 Решительный, определенный (*Determined*)
 Полный энтузиазма
 Безрассудный, беспечный (*Reckless*)
 Защищающий (*Protective*)
 Ищущий острых ощущений
 Язвительный (*Needling*)
 Безжалостный
 Манипулирующий
 Защищающийся (*Defensive*)
 Дипломатичный
 Разочарованный
 Испытывающий отвращение (*Disgusted*)
 Избегающий
 Замкнутый (*Inhibited*)
 Незаботящийся (*Uncaring*)
 Радостный (*Cheerful*) (вы больше не беспокоитесь, так что вы даже могли бы раз-
 влечься)
 Мягко Консервативный
 Консервативный
 Скучающий
 Антагонистичный
 Сердитый
 Скрытый (тайный)
 Напуганный
 Умиротворяющий (*Propitiative*)
 Горе (печаль)
 Апатия
 Смерть
 74. Жертвенный имплант
 Современный (?)

Пункт "Жертвовать ____ ради _____" (*To Sacrifice ____ for the sake of ____*)

Каждый пункт из 8 приведенных ниже ставится на место первого пропуска, и каждое из 7 остальных используются в качестве конечных слов, идущих в обратном порядке. Самый первый пункт должен быть "жертвовать богом во имя самого себя" (*to sacrifice god for the sake of myself*). Вторым пунктом должен быть "жертвовать богом во имя любимых" (*To sacrifice god for the sake of loved ones*). Последний пункт (номер 56) должен быть "жертвовать самим собой во имя бога" (*to sacrifice myself for the sake of god*).

- а) Бог
- б) Свобода мысли
- в) Материальные блага
- г) Природа
- д) Общество
- е) Другие
- ж) Любимые
- з) я сам

Обратите внимание, что эти пункты следуют восьми динамикам.

Возможно я привел их в обратном порядке.

Доведите это до точки, когда вы осознаете, что вам не нужно жертвовать одну вещь ради другой.

75. Есть некий странный пункт, который утверждает "Вы можете создавать, только ес-

ли вы спите". Я не уверен откуда он, но похоже он должен иметь некоторое значение.

76. Некий старый имплант, возможно из войн реальностей, показывает вам, что вы пропустите все самое интересное, если не станете деградированным.

77. Чтобы включить цвет в ваших восприятиях, "визуализируйте цвет без массы", визуализируйте массу без цвета", поочередно.

78. Бриллиант Знания: Одна из последовательностей показывает вам, что вы - одно большое существо, которое становится многими-многими существами, которые состязаются, и потом победитель поглощает всех остальных. Поэтому все должны бороться, чтобы стать первым, потому что выживет только один. Конечно это ложное данное.

79. Другая коварная ловушка из бриллианта знания: Вам нужно продолжать отделяться от и выходить из коммуникации с другими для того, чтобы оставаться уникальным.

80. Несколько идей по своим отколовшимся частичкам:

а) При проблемах вы могли бы разделяться и создавать (моделировать) обе стороны.

б) При овертах вы могли бы разделяться, чтобы отделиться от ответственности (это сделала моя рука, а нея, и т.д.)

в) Вы могли подавлять соматики, отделяясь от кусочка себя в пораженной области.

г) Вы - везде. Вы не отдаляетесь от областей. Вместо этого вы разделяете ту часть себя, которая проникает через те области, от которых вы хотите отдалиться.

Такие разделения (по крайней мере некоторые из них) не осознаются как сознательные. Единственно существует осознание способности это сделать. Вы являетесь одним из тех, кто наблюдает за действием, в то же самое время, когда вы совершаете это действие.

81. Процесс: Сознательно моделируйте себя с противоположностью одной из ваших фиксированных идей и проработайте то, что появится.

82. Преклир не может сказать что с ним не так, потому что он отделяется от "неправильных" кусочков себя и бесконечно хоронит их вне поля своего зрения, а они появляются у него, когда он принимает точку зрения, что он не прав.

83. Существует имплант типа Факсимиле 1, но гораздо более ранний (или может быть это и есть Факсимиле 1, но гораздо более сложный, чем я думал). Этот имплант нажимает на все кнопки таблицы отношений и вколачивает вас на дно этой области.

Для каждой кнопки, на вас наплывает шар энергии и когда он вас ударяет, он взрывается, превращаясь в аберрированную реальность.

Последовательность на кнопке "Знать" следующая:

Вы находитесь в супер библиотеке. Вы все знаете и знаете, что вы прочли все книги, и знаете обо всех народах вселенной и т.д. Затем входит странное существо (с серебряной треугольной головой и т.п.) и вы не узнаете эту расу, несмотря на все свои знания. Оно говорит вам что-то, но вы не знаете его языка. Затем вы открываете книгу, чтобы посмотреть про это существо, но когда вы пытаетесь прочесть, вы понимаете, что вы не знаете как это делается. И тогда вы понимаете, что это существо из самой обычной расы и оно говорит на вселенском языке, но вы его не знаете. И тогда вы понимаете, что вы не знаете ничего и никогда не читали никаких книг и что ваше прежняя идея о том, что вы все знаете была выдумкой. Поэтому вы себя убиваете.

84. В математике некоторые операции не всегда производят результаты, которые лежат на реальной числовой оси. Простой пример, возьмите квадратный корень, когда исходные данные могут включать отрицательные числа. Поэтому математики, чтобы справиться с этим, создали мнимые числа. Они могут быть полезными, потому что иногда вы проходите через временную мнимую (вымышленную) стадию и потом возвращаетесь к реальной числовой оси, и такие ситуации являют собой чрезвычайно короткий путь по сравнению с попытками решить ту же самую проблему без допущения мнимых чисел. Так что эти числа иногда очень полезны, не смотря на их несуществование в реальном мире.

Теперь представьте себе операции (такие как квадратный корень), которые могут быть

проделаны и над реальными и над мнимыми числами. Обратите внимание, операция та же самая. Только числовое содержание разное. И некоторые операции могут перемещаться между реальными и исключительно мнимыми наборами чисел.

Давайте попытаемся провести некоторые метафизические параллели. Конечно это полностью умозрительно.

Сны отличаются от "реальности" и оба они отличаются от "мокапов" говоря на языке "данных" (т.е. объектов и т.д.), особенно что касается источника, качества, местоположения и т.п. НО во всех случаях операции (действия) одни и те же.

Это означает, что вы делали бы одно и то же, чтобы левитировать объект во сне или создавать (мокап) как вы делали бы это в реальности.

Вероятно это полуправда. С мокапами легче справиться, чем со снами, а со снами легче, чем с реальностью.

Отметим также, что случающиеся иногда пересечения между реальными и мнимыми числами (и интересующая нас операция, начинающая с реальными числами, проходящая через мнимую стадию, и затем возвращающаяся снова к реальным числам) подразумевают возможность, что существует некий переход туда и обратно между мокапами, снами и реальностью. Если такая параллель содержит истину, то существует гораздо больше соскальзываний из реальности в вымышленную область, чем возвращений в реальность из сферы вымысла, но некоторые вещи происходят и в обратном направлении.

85. Основываясь на вышеописанном, я решил внимательно проверить что я делаю во сне, чтобы левитировать объект.

а) я решаю, что я могу его перемещать, не взирая на любые соображения.

б) я навязываю свою волю

в) Затем это выглядит так, будто я вытесняю что-то со своего пути, чтобы позволить себе достичь пространства объекта.

г) Затем я проникаю и хватаю объект.

д) затем я его двигаю.

Третий шаг, вытеснение чего-то со своего пути, довольно странный, кажется он должен быть нужен, хотя я не уверен, что это такое, то что я вытесняю. Я думаю, что то, что я вытесняю находится внутри меня, и она определенно не находится внутри сна.

В реальном мире, чтобы левитировать объекты, вам может потребоваться что-то убрать с дороги.

86. Подавленное (сдержанное, запрещенное - *inhibited*) созидание является основой потери. Вы только тогда теряете, когда не можете этого создать снова.

Первым подавленным созиданием было запрещение создавать существ.

87. В математике у нас есть то, что мы называем "фрактальные" модели, которые создаются выполнением операции подразделения (разделения на подклассы) и потом повторением этой операции для каждого из подразделений и т.д. Они используются в физике в теории хаоса. Вещи типа снежинок являются фрактальными моделями (потому что одно и то же происходит с каждым кусочком и с каждым кусочком кусочка и с каждым кусочком кусочка каждого кусочка).

Глядя на то, как много в Саентологии групп из трех элементов, я поискал лежащий в основе этого фрактальный шаблон и нашел следующее:

ОПЕРАЦИЯ: Начинаясь с единичности, подразделяется на:

1. распространяющийся (проникающий) аспект (*a pervasive aspect*)

2. аспект типа постоянного изменения (потока) (*a flux like aspect*)

3. фиксированный аспект (*a fixed aspect*)

Начинаясь с бесконечного ничто (*nothingness* - статика), этот шаблон расширяется следующим образом (может быть он не совсем верный):

0. Бесконечное ничто (статика) разделяется на:

1. Тэту (идентичность, мысль)
 2. Время
 3. Физическая Реальность
- Каждое отделившееся и их кусочки разделяется следующим образом:

1. ТЭТА (идентичность, мысль)
 - 1.1. Знание (знательность - *Knowingness*)
 - 1.1.1. Аффинити (симпатия)
 - 1.1.2. Коммуникация
 - 1.1.3. Реальность
 - 1.2. Контроль (управление)
 - 1.2.1. Быть
 - 1.2.2. Делать
 - 1.2.3. Иметь
 - 1.3. Ответственность
 - 1.3.1. Конфронт
 - 1.3.2. Причина
 - 1.3.3. Соединение (достигать - *Connect (reach)*)
2. ВРЕМЯ
 - 2.1. Сейчас (осознанность - *Awareness*)
 - 2.2. Наблюдение
 - 2.1.2. Волны вероятности
 - 2.1.3. настоящее время
 - 2.2. Циклы
 - 2.2.1. Начать
 - 2.2.2. Изменить
 - 2.2.3. Остановить
 - 2.3. Существование
 - 2.3.1. Создавать
 - 2.3.2. Выживать
 - 2.3.3. Разрушать
3. ФИЗИЧЕСКАЯ РЕАЛЬНОСТЬ
 - 3.1. Пространство
 - 3.1.1. точка зрения
 - 3.1.2. протяженность (*dimension*)
 - 3.1.3. местоположение
 - 3.2. Энергия
 - 3.2.1. рассеивание
 - 3.2.2. поток
 - 3.2.3. спайка (*ridge*)
 - 3.3. Масса
 - 3.3.1. газ
 - 3.3.2. жидкость
 - 3.3.3. твердое тело

88. В технике 80 (1952 год) было выяснено, что прекрасная печаль является горячей кнопкой. Возможно она уходит в прошлое к войнам реальностей. Другими кнопками сравнимой величины могут быть:

- а) восхитительная жертва
- б) разрушительное знание
- в) опасная (пагубная, вредная) игра
- г) деградированное созидание.

Заметьте, что все они, когда вы рассматриваете их довольно внимательно, почти (но не совсем) противоречат сами себе.

89. Некоторые определения (умозрительно)
- а) Индивид: Локализованное проявление Бога

б) Индивидуальность (личность): Стилизованное проявление индивида.

Следствие: Индивиды бесконечны и вечны. Они не могут быть уничтожены. Индивидуальности, однако же, могут.

90. Для страха: "Отметь что-нибудь в этой комнате, чего ты не боишься?"

91. При восстановлении плохого одитинга, вы должны отметить постулат созданный во время плохого одитинга.

92. Хороший процесс:

а) Какой оверт ты совершил?

б) Какую проблему ты пытался разрешить с его помощью?

93. Возможно существует еще один набор динамик выше 16-й. Некоторыми из них могли бы быть:

а) индивидуальность (или идентичность)

б) аффинити

в) коммуникация

г) обмен (*exchange*)

е) рост, развитие (*growth*)

ж) восприятие / осознанность (*perception/awareness*)

Заметьте, что они могли бы быть второй гармоникой динамик с 1-й по 6-ю соответственно. Если существует соответствующая серия наказательных вселенных, тогда они могли бы использовать облачные формы вместо физических тел для вайленсов терминалов.

94. После тяжелой вторичной (инцидент потери) человек может отказаться от цели (или компульсивно его постулировать в качестве решения для потери).

95. Несколько упражнение ОТ, вдохновленных 1-м АСС:

95.1. Упражнение по передаче точек зрения:

а) выберите местоположение

б) представьте себе, что вы смотрите из нее

в) выберите другое местоположение

г) передайте этот вид из первого местоположения во второе и наблюдайте из этого второго местоположения, видя (или представляйте что вы видите) то, что видно из первой точки зрения.

д) продолжайте добавлять все больше и больше транслирующих (промежуточных) точек, как описано выше, пока что-нибудь не произойдет.

95.2. Чтобы повысить ваш энергетический уровень, поупражняйтесь в сдвиге точек зрения туда и обратно очень быстро на все большее и большее расстояния.

95.3. Конденсированное пространство - это меньшее расстояние, которое дает меньше движения, что означает меньше энергии. Расширение пространства увеличило бы энергию. Поэтому упражняйте поочередное расширение и сужение пространства.

96. Проработка статусной кнопки:

а) Насколько статус важен

б) Насколько статус не важен (проходится поочередно до осознания)

97. Правильное управление циклами действий не состоит из выполнения одной вещи за раз. Это гарантированно будет слишком медленно и негибко. Если вам нужно доводить циклы до завершения и если вам нужно отслеживать циклы, которые не завершены, не очень полезно начинать множество незавершенных вещей. Если вы были ошарашены или попали в замешательство, правильное улаживание - это завершить как можно больше циклов и концентрироваться на чем-то одном за раз, до тех пор, пока вы не справитесь с этой ситуацией, но это не является нормальным функционированием, это способ справиться с

подавлением.

Существует ряд важных навыков, необходимых для превосходного улаживания циклов действия.

Прежде всего, это способность точно вкладывать циклы. Вы начинаете действие А, обнаруживаете, что нужно Б, и начинаете его, затем узнаете, что также нужно В и начинаете его, и продолжаете его до завершения. Теперь вы завершаете Б и потом возвращаетесь и заканчиваете А. Заметьте, что эти циклы вложены друг в друга. Вам нужно продолжать отслеживать эти вложения, чтобы вы смогли завершать вещи организованным порядком и возвращаться к тому, что вы изначально намеревались довести до конца.

Затем, существует предмет перекрытия (наложения) циклов. Некоторые вещи требуют времени, а вы не можете ждать их завершения. Вы начитаете что-то еще, но присматриваете на незаконченным циклом и продвигаете его, когда это нужно. Это также максимизирует эффективность, посредством комбинирования шагов из разных циклов, всегда когда их можно выполнять вместе. Понаблюдайте за официанткой в ресторане и вы поймете, что я имею в виду.

Главное в этом то, сколько незавершенных действий вы можете продолжать отслеживать без того, чтобы потерять мяч (контроль над ними). Это контролируется вашей терпимостью к замешательству и случайности и вашей способности удерживать свое внимание сразу на многих вещах. Вы можете потренировать эти вещи как ментальные, удерживая 4 или 8 углов комнаты (см. "Создание Способностей Человек") или удерживание стабильного положения в пространстве (ТУ0).

98. Если бы мы имели хорошую анатомию любви, мы могли бы придумать какие-то процессы для отключения потери.

99. Когда человек разрывает АРК, он выходит из коммуникации и поэтому он теряет из виду, что с чем он оказался в разрыве АРК, по крайней мере в некоторой степени. Такое подавление восприятия приводит в результате к тому, что эта область становится ментально "затуманенной", так что он на ней больше хорошо не фокусируется. В результате этого он начнет видеть в этой области вещи в терминах обобщений (утверждений общего характера) вместо конкретики. Это заставляет рАРК расширяться.

В своей основе обобщения происходят из разрывов АРК. Но в конце концов эти обобщения и разрывы АРК становятся настолько тесно связанными, что всего лишь утверждение обобщения может приводить к новым рАРК, потому что оно рестимулирует так много более ранних рАРК.

Пролезание через такие "затуманенности" и отмечание особенностей может остудить эти вещи и восстановить АРК.

100. Не все рАРК происходят из пропущенных висхолдов. Если бы это было так, то мы бы вытягивали пропущенный висхолд в качестве части его улаживания. Из рудиментов рАРК и списка улаживания рАРК L1C должно быть очевидно, что существует множество разных источников, вызывающих рАРК. И неверно говорилось, что преклир, у которого много рАРК, поступает так потому, что у него есть утаивания. Это неверно. Человек постоянно разрывает АРК потому что существует более основной сильно заряженный рАРК большой продолжительности, лежащий в основе кратковременных огорчений.

Это человек на взводе⁵. Этот рАРК БП (большой продолжительности) конечно может происходить от пропущенного висхолда (потому что это подавленная (запрещенная) коммуникация), но это совершенно точно не единственная возможная причина. Предположим, к примеру, что вы кого-то эксплуатируете. Как правило это навязанная реальность. И она создает пропущенный заряд. В основе его будет лежать базовый заряд, когда уничтожают вашу вселенную, пока вам навязывают чужие мокапы. Конечно такой человек легко будет разрывать АРК. И он это будет делать, не совершая никаких овертов.

Как только человек попадает в тяжелый рАРК, он будет вне АРК и очень склонен к совершению овертов и часто чувствует себя оправданным, поступая таким образом. Поэтому

⁵ *This is the person with the chip on his shoulder.*

обычно при наличии тяжелого рАРК вы будете находить оверты и висхолды. Но улаживание овертов/ висхолдов не излечивает от рАРК, если он не является причиной. Вместо этого вы увидите, что в конце концов он снова начнет совершать оверты, потому что основополагающий рАРК остается неулаженным.

Правильным утверждением могло бы быть, что некоторые рАРК происходят из ПВ (пропущенных висхолдов), а некоторые ПВ происходят из рАРК. Эти две области переплетаются и любая из них может быть источником. Найдите какая и урегулируйте ее.

101. Если повнимательнее рассмотреть область О/В и рАРК, то можно заметить, что когда другие совершают оверты по отношению к вам, которые вы не можете выдерживать (переносить), они будут взбудораживать более ранний заряд. Поскольку вы не конфронтуете то, что было сделано вам, этот заряд пропускается (т.е. был рестимулирован, но не был рассмотрен) и в результате приводит к рАРК. Так что у этих вещей есть две стороны медали.

Вы можете ошибочно подумать, что это дает вам лицензию на рАРК, всякий раз когда против вас совершен оверт. Довольно странно, но если вы его конфронтуете и можете его иметь и не совершать рАРК, то похоже на то, что предпринимаемые оверты не будут способны оказывать воздействия на вас, но если вы придаете ему большое значение и доказываете как это было ужасно, вы можете жестоко пострадать от него.

Если ваш конфронт и терпимость очень низки, все, что делают люди, становится овертом по отношению к вам и взбудораженный пропущенный заряд может стать чудовищным. А такой пропущенный заряд является убийцей и превращает вашу жизнь в страдания.

Во время одитинга овертом является все, что преклир считает овертом. Это относится и к тому, что сделал он, и к тому, что было сделано ему. Если преклир чувствует, что одевание синей рубашки является овертом, а вы одеваете синюю рубашку, то вы действительно совершили оверт с точки зрения преклира и вам нужно улаживать его, даже если вы не считаете, что это был оверт с вашей точки зрения.

Вы не уладите его, навязывая преклиру свою точку зрения, что такое действие не было овертом. Это глубоко ошибочно. Вы уладите его, прочищая заряд, который был рестимулирован и пропущен, до тех пор, пока он сможет конфронтировать оверт (в этот момент это перестает быть овертом против него и перестает препятствовать его выживанию). Это не означает, что он начнет ему нравиться или он будет соглашаться с ним, это просто означает, что он перестает рестимулировать более ранний материал и он может его конфронтировать и улаживать его.

Если преклир жалуется на организацию, например, а вы не можете легко найти пропущенный висхолд, просто спросите его, был ли здесь разрыв АРК и урегулируйте его. Это будет либо одно, либо другое (рАРК или ПВ). Никогда не предполагайте, что вы знаете который.

И не имеет значения является ли оверт настоящим или придуманным, ни с вашей точки зрения, ни с точки зрения физической вселенной. Предположим, что кто-то ударяет преклира клюшкой. Вы знаете, что это действительно произошло. И это все же будет овертом, только если преклир так думает. И если он ворчит об этом, то это либо рАРК либо ПВ. И вы не можете предположить какой из них. Даже если вы знаете, что на самом деле произошло. Может быть сначала он что-то сделал им и теперь глубоко внутри он чувствует, что он заслужил этот удар. Или может быть и нет. Поймите, это работает и так и так.

Это не предмет правоты и неправоты. Это предмет конфронта и причины против следствия.

102. История Адама и Евы, вкусивших от древа знания и обнаруживших, что они были обнаженными, покоится на вершине одного из эстетических имплантов, применявшихся в войнах реальностей. Обратите внимание на то, как они были развращены знанием. Этот имплант был нацелен на то, чтобы убедить вас в том, что вам не нужно ничего знать (должны не-знать), чтобы избежать деградации. Но этот имплант работает, только когда вы не рассматриваете его как следует. Это были их собственные суждения и смысл, который они придавали этому знанию, что стоило им невинности и свободы, а не само по себе знание

этого. Мы удивляемся тому, что именно конфронтировал и осознал в пустыне Моисей, что привело его к могуществу. Я не думаю, что это было бы так просто привести человека к вере, как об этом пишут древние писание.

Может быть он начал с того, что осознал, что все скорее создано, чем было механическим проявлением. И спросил кто это создал и обнаружил основополагающую созидательную силу и избрал быть проявлением этой силы. И спросил что этот и нашел ответ "Я есть я" (*I am me*). Затем он рассмотрел куст и увидел пылающую внутри него жизненную силу и осознал энергию и силу внутри всего живого. И увидел, что это соображения были порождены знанием, которое ограничивает человека (Адам и Ева) и отбросил эти суждения (вы не сможете левитировать скалу, потому что вы знаете, что существует сила тяжести и вы верите в нее). И взглянул в лицо предыдущим жизням, когда он пытался спасти жизненные формы (Ной) и увидел, что это было хорошо. И созерцал этику и проходил другие инциденты, до тех пор, пока он не узнал, что он теперь может действовать этично, имея в своем распоряжении могущество. Это могло быть достаточно для того, чтобы создать ОТ, который смог бы сравнять с землей Египетское королевство и освободить людей от рабства.

103. Любая ментальная западня должна содержать семена свободы. Сами по себе барьеры учат вас чему-то, если вы их конфронтуете. Если бы вы действительно понимали силу реки, то вы изучали бы плотины. И поймите, что когда плотина разрушается, высвобожденная сила будет огромной. И чтобы заставить плотину разрушиться, требуется всего лишь одна маленькая дырочка.

104. Мощный процесс:

Смоделируйте способ растрчивать идентичности (особенно имея ввиду свои идентичности, а не других людей).

105. Каждый раз, когда я совершал новый прорыв, банк отключался и казалось будто все можно было исправить и разрешить тем, что я обнаружил. Это происходило с наказательными вселенными, и с улаживанием подлинных ЦПМ, и с улаживанием своих отколовшихся кусочков. В конце концов это отключение и возбуждение проходили и вы видите, что этот прорыв справляется с одними вещами, и не справляется с другими и возвращался к работе. Я полагаю, этот присущий данному предмету феномен⁶. Основываясь на этом, можно понять, почему Рон постоянно чувствовал, что вот, теперь он окончательно это нашел и знает все ответы.

Прямо сейчас я чувствую, что улаживание отколовшихся кусочков себя ("укажи на....") - это окончательный ответ и он разрешает все на свете. НО у меня достаточно опыта, чтобы знать, что это ощущение пройдет. Это просто побочный эффект обнаружения важного кусочка такой огромной головоломки.

106. Что касается этих записок, следующий момент, когда они создадут резервную копию Земли, я полагаю, будет 27 февраля 1997 года. Это могло бы произойти в полночь в Китае, около 9 часов утра по времени Восточного Побережья и около 6 утра в Лос-Анджелесе (17 часов в Москве - пер.). Дата и время основаны на датировании сброса 1957 года и предположения, что копии сохраняются каждые 5 лет.

Я не знаю, будет ли что-то, что можно было бы заметить, но я планирую держать ухо востро. Как минимум, будет не вредно прогуляться в течении часа, посматривая вокруг и обращая внимание на все.

Когда они делают резервную копию, им будет нужно заморозить (остановить) Земное время ненадолго (может быть на время эквивалентное 15 минутам), пока они будут проводить глобальное сканирование. Если вы находитесь в компульсивном согласии с потоком земного времени, возможно вы просто зависнете в оцепенении или во сне. НО если вы можете поработать достаточно внешнего восприятия и несогласия, мы можете что-то увидеть или даже незаметно выскользнуть из этой ловушки. Это подходящее время для побега из тюрьмы.

⁶ Я полагаю, этот феномен приходит с территорией ([I think this phenomena comes with the territory](#))

=====

перевод начат мною в сентябре 1998 и закончен 18 мая 1999 года.(почти 9 месяцев,
как рождение нового существа, ну что ж, живи!)

Смирнов А.С.