

SUPER SCIO

ЧАСТЬ 7

УПРАЖНЕНИЯ ОТ И ПРОДВИНУТЫЕ ПРОЦЕССЫ

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.

Это просто собрание разных интересных процессов ОТ. На мой взгляд, будет лучше, если вы будете переключаться между упражнениями и работой с кейсом, чем специализироваться на чем-то одном.

В материалах Саентологии 1952-54 годов есть много упражнений ОТ. Небольшая их часть содержится в старых ОТ5 и ОТ6, но их можно считать быстрыми (сделанными наспех) уровнями по сравнению с тем, что могло бы быть достигнуто. Имейте ввиду, что старые ОТ5 и 6 были объединены в эру поспешности Саентологии и никогда не расширялись.

Ряд процессов есть в книжке «Создание Способностей Человека». Упражнения, данные в маршруте 1, возможно были любимыми у Рона, но эта книга также содержала процедуру SOP 8C, которая (за исключением открывающей процедуры) загружена процессами ОТ. В технических томах того периода времени есть еще процессы. Особенно интересными являются процессы, данные в лекциях 1-го, 2-го и 3-го ACC. Сессии группового процессинга 3-го ACC являются просто потрясающими.

Я не буду здесь повторять материалы Рона. Вам нужно изучить их в исходном виде, если это возможно. Вместо этого я ограничусь (с несколькими исключениями) теми дополнениями, которые я создал, или значительными улучшениями версий Рона.

СОДЕРЖАНИЕ:

1. МОИ ЛЮБИМЫЕ ПРОЦЕССЫ ЭКСТЕРИОРИЗАЦИИ
2. ПЕРЕСМОТРЕННАЯ ПРОЦЕДУРА SOP 8C
3. НЕКОТОРЫЕ ОЧЕНЬ МОЩНЫЕ ПРОЦЕССЫ
4. SOP 8 для ОТ
5. ПРОЦЕДУРА ЛЕВИТАЦИИ

=====

1. МОИ ЛЮБИМЫЕ ПРОЦЕССЫ ЭКСТЕРИОРИЗАЦИИ

Август 1996 года

1.1. НАЙДИ МЕСТА, ГДЕ ТЕБЯ НЕТ (FIND SOME PLACES WHERE YOU'RE NOT)

Это процесс Рона из его 2-го ACC и шага 1 SOP 8C. Его чистая форма часто включает по крайней мере некоторую слабую степень внешнего восприятия, и существуют много его разновидностей. См SOP 8C.

1.2. ЭКСТЕРИОРИЗАЦИЯ ПОСРЕДСТВОМ ПОПЕРЕМЕННОГО ОТМЕЧАНИЯ

Вы ложитесь и закрываете глаза. Затем:

ОТМЕТЬТЕ (УКАЖИТЕ) 3 ТОЧКИ В ТЕЛЕ.

ОТМЕТЬТЕ (УКАЖИТЕ) 3 ТОЧКИ В КОМНАТЕ.

Эти команды выполняются попеременно.

Это процесс Рона из его 5-го ACC. Он даже использовал его в лекции по групповому процессингу, поскольку это несколько глупо, хранить их взаперти на высших уровнях.

1.3. САМО-АНАЛИЗ В КАЧЕСТВЕ УПРАЖНЕНИЙ ОТ.

Это сделано с использованием книги «Само-Анализ».

Замените каждую команду «Вспомни момент, когда ты...» на команду «Осмотри город и посмотри, не сможешь ли ты отметить (указать)...» (*Look around the city and see if you can spot*). Пропустите все команды, которые не имеют смысла в измененном виде.

Вы берете из книги одну команду, меняете её, как показано выше, закрываете глаза, и потом получаете представление о том, что вы смотрите сверху на город и стараетесь отметить (указать) то, что указано в команде. Выполняйте команду несколько раз, до тех пор, пока вы не почувствуете себя хорошо по этому поводу. Затем переходите к следующей команде.

Не волнуйтесь по поводу того, видите ли вы на самом деле что-то или просто воображаете. Сначала вы возможно будете воображать, но постепенно вы начнете ухватывать реальный материал и получать эти вещи наполовину правильно. По-настоящему ясное и уверенное внешнее восприятие является способом добиться успеха в этом. Не ждите, что это случится одним большим скачком. Время от времени прорабатывайте это упражнение как показано здесь, и постепенно ваше восприятие улучшится.

Также вы можете использовать простые варианты процессов по определению местоположения таким же образом, отмечая то, что вам нравится, или то, на что безопасно смотреть или что-то еще.

Я сам пришел к этим вариациям само-анализа, но у Рона было подобное попеременное использование в 1953 году, что было изменением всех команд с «вспомни» (recall) на «смоделируй» (model), чтобы эту книгу можно было использовать для само-аудита процессов моделирования. Существовала даже печатная версия этого процесса, которая была опубликована как «Само-Анализ в Саентологии», но её больше нет в ЦС, поскольку процессинг моделирования был запрещен БОХСом в начале 60-х.

1.4. ПРОСТО ВЫСКАЛЬЗЫВАНИЕ ИЗ (*SIMPLY SLIDING OUT*)

У Ричарда Монро (*Richard Monroe*) в его книге «Дальние путешествия» (*Far Journeys*) была хорошая методика экстериоризации. Он мог просто лечь, закрыть глаза, и перемещаться (поворачиваться), не перемещая тело, оставляя его.

У Рона была подобная техника в 1-м АСС. Он мог заставить студента, сидящего на стуле, оставаться на стуле, в то время как он заставлял тело подняться и уйти. Этот студент, теоретически, должен был видеть уходящее от него тело.

Техника Монро имела то преимущество, что она не требовала от преклира осуществления моторного контроля за телом, пока тот был отделенным от него.

В обоих случаях мы отделяем движение тэтана и тела, заставляя одного оставаться на месте, пока другой движется.

1.5. НЕ ОЧЕНЬ ХОРОШИЕ ТЕХНИКИ

Многие их техник йоги и метафизики неидеальны.

Они зачастую работают с чакрами (дисками энергии в «астральном» теле) или с третьим глазом (который окружен энергетическими полями) или другими формами тяжелых энергетических потоков.

Иногда они могут кого-то экстериоризовывать, но они трудны и затрагивают различные энергетические поля, которые зачастую затрудняют выход. Возню с этими вещами нужно оставить продвинутым студентам и это будет обсуждаться в другой работе.

Единственное, что я нашел работоспособным, это было очень легкое проведение слабого энергетического потока вверх и вниз по спине и постепенное выскальзывание из (тела), пока вы это делаете. Похоже, что это работает, потому что вы успокаиваете (уговариваете, убеждаете) себя в том, что вы можете сохранять свой контроль и связь с телом, чтобы вы чувствовали себя спокойнее по поводу выскальзывания из.

=====

2. ПЕРЕСМОТРЕННАЯ ПРОЦЕДУРА SOP 8C

Шаги процедуры SOP 8C¹ были одной из лучших коллекций процессов ОТ Рона, но они собирались вместе в самом начале исследований и были в основном скорее общими рекомендациями, чем точно разработанными процессами. От одиторов того времени ожидалось ухватить общую идею и придумать соответствующие команды во время работы с преклиром. В пользу этого подхода можно многое сказать, но он требовал большого мастерства и не подходил ни для само одитинга, ни для применения кем-то, кто не был самым знающим (умным) одитором.

В свете этого, я взял несколько предложений из СОП 8У и превратил их в процедуру современного стиля. Она очень приятно проходит в качестве соло процесса. Он представлен здесь и как полезная процедура и как пример того, как превращать различные шаги СОП 8У в современную мощную процедуру. Множество подобных процессов все еще нуждаются в том, чтобы быть собранными в таком виде.

2.1. УЛАЖИВАНИЕ ПРИКАЗОВ (*HANDLING ORDERS*)

Это проводится в экстериоризованном состоянии.

Получите несколько ответов на каждый вопрос, прежде чем переходить к следующему. Продолжайте таким образом продвигаться по вопросам по кругу до тех пор, пока не получите большую победу.

а) Отметьте (укажите, найдите) людей, которые не отдают вам приказов (*Spot some people who are not giving you orders*)

- б) Отметьте людей, которым вы не отдаете приказов
- в) Отметьте людей, которые не отдают приказов другим
- г) Отметьте людей, которые не получают приказов от других
- д) Отметьте людей, которые не отдают приказов самим себе

Когда закончите, переходите к следующему процессу, который представляет собой те же вопросы, но вместо людей там вещи.

а) Отметьте вещи, которые не отдают вам приказов (*Spot some things who are not giving you orders*)

- б) Отметьте вещи, которым вы не отдаете приказов
- в) Отметьте вещи, которые не отдают приказов другим
- г) Отметьте вещи, которые не получают приказов от других
- д) Отметьте вещи, которые не отдают приказов самим себе

Третий процесс касается мест.

а) Отметьте места, которые не отдают вам приказов (*Spot some places which are not giving you orders*)

- б) Отметьте места, которым вы не отдаете приказов
- в) Отметьте места, которые не отдают приказов другим
- г) Отметьте места, которые не получают приказов от других
- д) Отметьте места, которые не отдают приказов самим себе

Следующий касается групп.

а) Отметьте группы, которые не отдают вам приказов (*Spot some groups that are not giving you orders*)

- б) Отметьте группы, которым вы не отдаете приказов
- в) Отметьте группы, которые не отдают приказов другим
- г) Отметьте группы, которые не получают приказов от других
- д) Отметьте группы, которые не отдают приказов самим себе

¹ SOP 8C - Standard Operating Procedure 8 Clinical - СОП 8У, Стандартная Действующая Процедура, версия для клинических, лабораторных и для применения отдельными людьми.

Четвертый - правительства.

а) Отметьте правительства, которые не отдают вам приказов (*Spot some governments which are not giving you orders*)

б) Отметьте правительства, которым вы не отдаете приказов

в) Отметьте правительства, которые не отдают приказов другим

г) Отметьте правительства, которые не получают приказов от других

д) Отметьте правительства, которые не отдают приказов самим себе

Потом - жизненные формы.

а) Отметьте жизненные формы, которые не отдают вам приказов (*Spot some lifeforms that are not giving you orders*)

б) Отметьте жизненные формы, которым вы не отдаете приказов

в) Отметьте жизненные формы, которые не отдают приказов другим

г) Отметьте жизненные формы, которые не получают приказов от других

д) Отметьте жизненные формы, которые не отдают приказов самим себе

Потом - энергии.

а) Отметьте энергии, которые не отдают вам приказов (*Spot some energies that are not giving you orders*)

б) Отметьте энергии, которым вы не отдаете приказов

в) Отметьте энергии, которые не отдают приказов другим

г) Отметьте энергии, которые не получают приказов от других

д) Отметьте энергии, которые не отдают приказов самим себе

И в заключении пройдите его на духах. (если покажется, что есть на то указания, проведите его на «богах», но у меня есть тенденция связывать их в одну кучу с духами). Это может быть по-настоящему ускоряющим процессом для того, кто медленно продвигается на НОТах или имеет с ними проблемы.

а) Отметьте духов, которые не отдают вам приказов (*Spot some spirits who are not giving you orders*)

б) Отметьте духов, которым вы не отдаете приказов

в) Отметьте духов, которые не отдают приказов другим

г) Отметьте духов, которые не получают приказов от других

д) Отметьте духов, которые не отдают приказов самим себе

2.2. Следование приказам (*Following orders*)

После завершения описанного выше, похоже неплохо будет пройти следование приказам, что дает хорошие результаты.

Отметьте (укажите) момент (случай, время), когда вы выбрали следовать приказам других ради того, чтобы иметь игру. Обратите внимание на несколько вещей, касающихся того времени. Затем отметьте более ранний момент и т.д. до тех пор, пока вы либо получите самый первый момент, либо доберетесь до самого раннего, доступного вам. Если вы еще не почувствовали себя чрезвычайно хорошо касательно этой темы, то посредством поочередного отмечания (что-то в инциденте, что-то в комнате) улаживайте этот самый ранний момент, до тех пор пока вы не почувствуете себя действительно хорошо по отношению к нему.

Затем, отметьте момент, когда вы говорили другим следовать вашим приказам ради того, чтобы иметь игру. Уладьте это как описано выше.

Имейте ввиду, что мы нацеливаемся на состояние, когда у вас была свобода выбора следовать или не соглашаться с приказами, и не следовать им компульсивно, но вы могли выбирать поступать так, если вы заинтересованы в игре, к которой применимы эти приказы.

2.3. Процесс Целей СОП 8У. (*The SOP 8C Goals Process*)

А вот еще один изящный процессик, основанный на СОП 8У.

- а) Отметьте (укажите) цели, которых у вас нет (*Spot some goals you do not have*)
- б) Отметьте цели, которых нет у других
- в) Отметьте цели, которых нет у вас для другого индивида (*Spot some goals that you don't have for another person*)
- г) Отметьте цели, которых нет у другого индивида для вас.
- д) Отметьте цели, которых нет у другого индивида для других.

=====

3. НЕКОТОРЫЕ ОЧЕНЬ МОЩНЫЕ ПРОЦЕССЫ

Август 1996

Это - самые лучшие из того множества, что я придумывал и опробовал.

3.1. ЭКСТЕРИОРИЗАЦИЯ ВСЕЛЕННОЙ (*UNIVERSE EXTERIORIZATION*)

Отметьте (укажите) три точки в комнате.

Отметьте три точки за пределами этой вселенной.

Выполняется поочередно.

Посмотрите, что у вас получится.

3.2. НЕ ДОЛЖЕН ПРИКАСАТЬСЯ (*MUST NOT TOUCH*)

Выберите объект в комнате.

Представьте себе, что вы начинаете помещать на него луч энергии.

Заставьте стены кричать вам «Нельзя прикасаться!» (*Mustn't Touch*), и вы очень быстро отдергиваете пучок обратно.

Повторяйте это для различных объектов, до тех пор, пока вы не почувствуете некоторого облегчения (релиза) и почувствуете себя очень хорошо.

3.3. БЕСКОНЕЧНЫЕ МОДЕЛИ (*INFINITE MOCKUPS*)

Выберите объект в комнате и смоделируйте его копию.

Затем превратите эту копию в бесконечность, вытянув тысячи таких копий на расстоянии с постулатом чтобы эти копии продолжались бесконечно.

Затем размоделируйте ее и повторите с другим объектом.

Когда вы выполняете шаг размоделирования, вы должны быть способны просто решать заставить его исчезнуть и заставить его сделать это. Однако первые несколько раз это может быть немного неприятно и она будет упорствовать, потому что так много обладательности чтобы создавать модели, что вы можете захотеть зависнуть на этом, или другие сущности могут попытаться удержать их на месте. Поэтому, если есть какие-то трудности с разрушением моделей, то просто смоделируйте побольше бесконечных наборов одного и того же объекта, и создавайте их в разных цветах. Когда у вас будет достаточно, вы обнаружите, что вышвырнуть их из существования - это легко.

3.4. ВЛАДЕНИЕ РЕАЛЬНОСТЬЮ (*OWNERSHIP OF REALITY*)

Выберите деталь стены. Сделайте его настолько большим насколько вы можете иметь и комфортно быть ею окруженным, может быть окружить двор или типа того в диаметре.

Выполняйте поочередно:

- а) примите идею, что это вы создаете её (*get the idea that you're mocking it up*).
- б) примите идею, что её создает другой.

Когда это будет сглажено, переходите к следующей паре команд и выполняйте их таким же образом.

- а) примите идею, что это вы создаете её.

б) примите идею, что её создает общество.

Продолжайте, подставляя следующий список терминалов на место общества в команде б), всегда перемежайте идею, что вы ее создаете с идеей, что другая вещь создает ее. Выполняйте каждую пару пока она дает изменения. Вот список:

Жизненные формы	Физическая вселенная
Тело	Механизмы, основанные на согласии
Ваши механизмы	Духи
Сам по себе объект (получите идею, что стена сама себя создает)	Бог.

Как только вы закончили все 10 вышеприведенных процессов, у вас должно быть хорошее осознание того, кто создает эту стену. Если этого нет, по снова пройдите весь набор. Вы можете выбирать при последующих проходах различные стены или крупные объекты (вы должны быть уверены, что они большие и тяжелые).

Я многое узнал, выполняя эти процессы. Одной вещью, из тех что я узнал, было то, что обычно не я единственный, кто это создает, но мог бы им быть. Зачастую никто его не создает, кроме старого механизма, который продолжает заставлять его существовать. Иногда множество людей вносят свой вклад, а иногда кто-то один присваивает все. Все это представляет собой состояние потока с ответственностью и управлением, плавающими вокруг постулата.

3.5. УПРАЖНЕНИЕ НА ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЛУЧИ (*ENERGY BEAM DRILL*)

Я много занимался энергетическими лучами (пучками) без сколько-нибудь значительных результатов и реальности (в некоторой степени этим занимался и Рон в 1952 году), до тех пор, пока я не наткнулся на этот процесс.

Одной из трудностей в работе с лучами является то, что вы стараетесь что-то с ними сделать, а нехватка (отсутствие) реакций физической вселенной является причиной того, что вы обесцениваете этот луч, поэтому вы никогда не добиваетесь больших успехов и почему у вас нет шансов увеличить свою силу. Поэтому ошибочно пытаться помещать луч на что-нибудь и использовать его (до тех пор, пока вы не продвинетесь достаточно далеко). Вам нужен куб (изометрия), где бы вы могли действительно начать что-то ощущать и получать како-то отклик, без необходимости преодолевать реальность физической вселенной. И это именно то, что делает данное упражнение.

Смоделируйте невидимый луч энергии, висящий в воздухе.

Сделайте его длиной около трех футов².

Энергетический луч не излучает энергии. Это своего рода стоящая волна, плавающая внутри себя. Эти лучи используются для того, чтобы хватать что-то, толкать и тащить вещество, но мы в этом процессе этого делать не будем. Здесь мы хотим только чтобы этот луч висел в воздухе, не связанный ни с чем. Вы не должны влезать в его механизмы (заряженные потоки, входящие в и исходящие из его концов, между центром этого луча и его поверхностью, которые имеют разные потенциалы, и это является устойчивым состоянием вечного движения). Просто примите идею, что у вас есть здесь энергетический луч, не имеет значения насколько слабым и нереальным он выглядит.

Теперь поочередно растягивайте его до 3-х метров (10 футов) и сжимайте обратно до 1-го метра (3-х футов). Выполняйте это устойчиво (ровно) туда и обратно. Не моделируйте его поочередно как имеющий разные размеры, это должно быть растяжение и сжатие, именно это заставляет процесс работать. В каждом из этих двух положений вы постулируете, что это тот самый размер, который должен быть, и потом вы каким-то образом растягиваете или сжимаете его.

Скоро этот луч начнет приобретать тенденцию переключаться в одно или в другое положение и будет сопротивляться изменению, но вы все равно заставляете его делать то, что хотите вы, потому что это ваш луч. Вы обнаружите, что иногда вам придется немного

² фут (мера длины; » 30,48 см), соответственно 3 фута - это около метра.

побороться с ним. Всегда заканчивайте в точке, когда вы полностью контролируете луч и чувствуете себя хорошо по этому поводу.

Это не то, что делается в один присест. Это упражнение и как любое упражнение, вы проделываете его понемногу каждый день и наращиваете мышцы. В конце концов вы осознаете, что вы имеете дело с реальной силой и энергией значительной мощности, и это не будет более слабенькой фантазией маленькой штучки.

Продолжать перед лицом отсутствия отклика - это самая трудная часть процесса, но это можно сделать. Однажды я прочел, что есть обычно неиспользуемые мышцы, которые могут двигать ушами. Поэтому я засел и целый час попеременно напрягал и расслаблял эти мышцы, не чувствуя совершенно ничего, абсолютно ничего не происходило, просто одно воображение, если можно так сказать. А потом мускулы задергались, и потом задвигались и в конце концов я мог двигать ушами по кругу. Не очень полезный навык, но очень поучительный.

3.6. РАЗДВОЕННАЯ РЕЛЬНОСТЬ (*DUAL REALITY*)

Базовыми постулатами, лежащими в основе физической материи в этой вселенной, являются «это здесь есть» (*It is there*) и «этого здесь нет» (*It isn't there*). Оба в равной степени верны. Оба в равной степени сильны. И оба - базовые. Удерживание одновременно двух взаимоисключающих постулатов вызывает переход этого мок-апа в состояние вибрации, и это именно то, что мы видим, когда мы исследуем материю этой вселенной.

Одновременно удерживать два этих постулата в одном и том же месте очень трудно. Поэтому нам нужно добраться до этого.

Возьмите два одинаковых объекта. Два карандаша или два кусочка бумаги или что-то еще. Положите их рядышком. Посмотрите на один и поместите в него постулат, что он здесь есть. Посмотрите на другой и поместите в него постулат, что его здесь нет. Поочередно туда и обратно несколько раз. Затем реверсируйте какие постулаты попадали на какой объект (поменяйте постулаты местами - пер.) и выполните несколько команд. Затем вернитесь к первой паре команд и т.д. Когда это станет легким, переходите к следующему шагу.

Теперь постулируйте одновременно, что тот объект, который справа есть здесь, а который слева, того нет здесь. Затем постулируйте одновременно, что тот, который слева, есть здесь, а того, который справа, нет здесь. Продолжайте чередование этих двух команд.

Когда это станет легко, постарайтесь получить одновременно оба постулата в одном и том же объекте. Выполняйте это поочередно на двух этих объектах, а не фиксируйтесь на одном из них. Сделайте так хорошо, как только вы сможете. Остановитесь на победе, даже если это еще не будет полным результатом.

Затем повторите вышеописанное с двумя смоделированными объектами. Затем снова повторите с двумя другими физическими объектами.

Продолжайте чередовать всю процедуру с физическими и смоделированными объектами, до тех пор, пока вы не сможете комфортно удерживать одновременно оба постулата в одном и том же месте.

3.7. БЕДНОЕ ТЕЛО (*POOR BODY*)

Когда тело поранено или убито, человек имеет тенденцию сочувствовать ему, сожалеть о нем и интериоризоваться в него, чтобы попытаться его привести в порядок. Под влиянием умирания люди часто экстериоризуются, а потом они залетают прямым образом в тело, чтобы попытаться его реанимировать. Это не работает. Вы лучше всего можете излечивать тело, оживлять тело и управлять телом снаружи.

Следующие упражнения помогают преодолеть этот импульс, а также являются процессом экстериоризации.

- а) Выберите объект в комнате (лучше большие объекты)
- б) Примите решение, что с этим объектом что-то не так (придумайте, что хотите)
- в) Почувствуйте жалость к этому объекту. Сочувствуйте ему. Скажите: «Ох, моя бедненькая штучка!»
- г) Представьте себе, что вы интериоризуетесь в этот объект для того, чтобы исправить его. Представьте себе, что вы внутри его и его масса полностью окружает вас. Просто до-

бейтесь максимально возможной реальности, она не должна быть совершенной.

д) Осмотритесь внутри этого объекта и осознайте, что здесь нет ничего, что можно было бы привести в порядок, и что вы допустили ошибку.

е) Экстериоризируйтесь из объекта. Представьте себе, что вы смотрите на него сверху. Смоделируйте приведение его в порядок со стороны (извне). Поместите на него луч и скажите: «Это то, что приводит его в порядок» (There that fixes it). Потом позвольте ему уйти из него. (Then let go of it)

Затем выберите другой объект и все это повторите с ним.

Заканчивайте тогда, когда вы почувствуете себя по настоящему хорошо и сможете увидеть, что у вас всегда приводить в порядок получается лучше снаружи (извне), чем когда вы забираетесь внутрь.

Во время второго прохода этого процесса (вы не должны делать его сразу же после завершения первого прохода), выполняйте его с мок-апами, а не с физическими объектами. Начните с большого смоделированного объекта. Как только это упражнение покажется немного комфортным, перейдите к моделированию пораненных тел, и продолжайте до тех пор, пока вы не освободитесь от импульса (побуждения) входить в них для того, чтобы привести их в порядок.

Во время третьего прохода используйте мок-апы мертвых тел. В этом случае на шаге е) вам нужно поочередно, то моделировать как вы успешно приводите его в порядок со стороны (чтобы оно воскресло), то вы решаете, что это не стоит беспокойства и отказываетесь от него. В любом случае, вы видите, что нехорошо возвращаться в него после того, как оно умерло.

Имейте ввиду, что в реальном мире, когда тело умирает от шока (иначе говоря, из-за моментального воздействия, которое могло остановить сердце, а не от необратимого тяжелого повреждения), у вас может быть хороший шанс на его оживление (перезапустить сердце или что-то такое), просто ухватиться за него со стороны и влить в него энергию, может быть даже лучом ударить его в сердце, чтобы заставить его перезапуститься (подобно электрическому удару, который применяется для этого в больницах). С помощью этого у вас по крайней мере может быть шанс, тогда как погружение в тело будет снижать вашу силу и уменьшать вероятность того, что вы вообще сможете что-то сделать.

На последнем проходе, которым можно завершить этот процесс, выбирайте действительные части тела вашего настоящего тела. Придумайте, что может быть не в порядке и погрузитесь в него, чтобы исправить их, а потом вы увидите, что вы лучше сможете привести их в порядок извне.

Немного отклоняясь от темы, хочу сказать, что вы довольно легко можете моделировать лучи в чем угодно. Но на самом деле довольно трудно достичь каких-либо реальных результатов с помощью этих лучей, и это очень высокий градиент. Ваше собственное тело - это самое легкое для получения результата, потому что это ваша собственность и обладательность прочно установлена и всякий согласится, что оно ваше. Следующим шагом являются физические объекты. На самом деле труднее всего с этими лучами посягать на чужое тело, потому что вы столкнетесь со всеми его бессознательными защитными средствами, которые защищают его тело.

=====

4. СОП 8 ОТ

Процедура СОП 8-ОТ (стандартная действующая процедура версия 8 для ОТ) была на вершине раннего моста и была описана в 3-м АСС. Она должна была проводиться после прохождения упражнений ОТ из СОП 8С (СОП 8 для клинического применения). У нее не было формальной процедуры, а был своего рода список (рулон) ваших собственных целей, улаживание всего, что может встретиться на пути к созданию ОТ.

Сначала она состояла в использовании стандартных процедур того времени (мок-апы, обладательность, копирование вещей, преодоление автоматичностей, делая их сознательными и т.д.), чтобы справляться со всем, что могло оставаться, с особым акцентом на ряд целей, таких как конфронт ничто (*nothingness*), конфронт тел, храбрости, способности моделировать любые ощущения для самого себя без тела и т.д.

Но несмотря на нехватку (отсутствие) всеохватывающей процедуры, множество процессов было приведено в лекциях, и здесь я попытался собрать вместе некоторые из них. Я воспользовался своей свободой их некоторой модернизации и формализации, поэтому это моя собственная интерпретация. Это еще далеко не полный список, особенно что касается сессий мощного группового процессинга, которые входят в лекции.

Конечной целью было избавиться от всего этого материала (вы могли бы уйти и сейчас, но вы этого не сделаете, потому что тогда вы потеряли бы все), а не оставаться здесь, в этой вселенной, в качестве ОТ. Но Рон полагал, что если бы вы справились с этим, вы должны были бы оставить свою копию вместо себя, так, чтобы ваши друзья и др. Не расстраивались.

1. Правда/Неправда (*Truth/Untruth*)

Выполняется поочередно.

а) отметьте (найдите, укажите) три вещи, которые являются правдой (*spot 3 things that are true*)

б) отметьте три вещи, которые не являются правдой

в) отметьте три вещи, которые являются правдой для другого

г) отметьте три вещи, которые не являются правдой для другого

д) отметьте три вещи, которые являются правдой для других

е) отметьте три вещи, которые не являются правдой для других

2. Предоставление прав (*Granting rights*)

Лучше всего проводить в людном месте вне дома, но также можно и в комнате или в лесу и т.д. Тогда его нужно выполнять в экстериоризованном состоянии.

Выполняйте каждую команду по несколько раз, особенно концентрируясь на первых двух и будьте очень определенными (точными, конкретными) по поводу точных прав, предоставляемых вами. Потом повторите весь набор команд.

а) Предоставьте вещам/людям право быть здесь (*Grant things/people the right to be there*)

б) Предоставьте вещам/людям право делать то, что они делают (в настоящий момент)

в) Заставьте их дать вам право предоставлять права. (*Have them give you the right to grant rights*)

г) Предоставьте другим право предоставлять права (*Grant others the right to grant rights*)

д) Заставьте других предоставить вам право предоставлять права (*Have others grant you the right to grant rights*)

3. Неправильность (*Wrongness*)

Прогуляйтесь по улице и найдите что не так. Если нет ничего, что очевидно не так, тогда найдите то, что является неблагоразумно неправильным, например, то, что аллея не меняет цветовую окраску, чтобы похвалить девочку в новом платье и т.д. Выполняйте это минимум час.

Затем сделайте это в экстериоризованном состоянии, плавая по городам и сельской местности, начиная с вашего собственного района.

4. Уверенность (*Certainty*)

Для каждой динамики отметьте (укажите, найдите) то, в чем вы больше всего уверены.

5. Несогласие (*Disagreement*)

а) отметьте три вещи, с которыми вы не должны быть согласны (*spot 3 things you don't have to agree with*)

б) отметьте три вещи, с которыми вы не должны общаться (*spot 3 things you don't have to communicate with*)

в) отметьте три вещи, к которым вам не нужно испытывать симпатию (*spot 3 things you don't have to like*)

6. Растрачивание (*Wasting*)

Каждую команду проходить как отдельный процесс:

Если вы делаете это соло, то записывайте ответы для каждого вопроса до тех пор, пока вы не почувствуете себя хорошо.

- 6.1. Смоделируйте способ растрачивать знание о чем-то (*Mockup a way to waste knowing about things*)
- 6.2. Смоделируйте способ растрачивать восприятия (*perceptions*)
- 6.3. Смоделируйте способ растрачивать энтузиазм (*enthusiasm*)
- 6.4. Смоделируйте способ растрачивать гнев (*anger*)
- 6.5. Смоделируйте способ растрачивать враждебность (*hostility*)
- 6.6. Смоделируйте способ растрачивать страх (*fear*)
- 6.7. Смоделируйте способ растрачивать горе (*grief*)
- 6.8. Смоделируйте способ растрачивать усилие (*effort*)
- 6.9. Смоделируйте способ растрачивать боль (*pain*)
- 6.10. Смоделируйте способ растрачивать чувства (*sensation*)
- 6.11. Смоделируйте способ растрачивать символы (*symbols*)
- 6.12. Смоделируйте способ растрачивать мышление (*thinking*)
- 6.13. Смоделируйте способ растрачивать принятие пищи (*eating*)
- 6.14. Смоделируйте способ растрачивать секс (*sex*)
- 6.15. Смоделируйте способ растрачивать тайну (*mystery*)
- 6.16. Смоделируйте способ растрачивать материю (*matter*)
- 6.17. Смоделируйте способ растрачивать энергию (*energy*)
- 6.18. Смоделируйте способ растрачивать пространство (*space*)
- 6.19. Смоделируйте способ растрачивать время (*time*)

7. Владение (*Having*)

Выполняется поочередно до тех пор, пока вы не почувствуете себя очень хорошо.

- 7.1. отметьте (укажите, найдите) 3 тайны, которые могли бы быть интересны. (*spot 3 mysteries that would be interesting*)
- 7.2. отметьте 3 людей, с которыми вы не возражали бы иметь секс. (*spot 3 people you wouldn't mind having sex with*)
- 7.3. отметьте 3 продукта, которые вы были бы не против съесть (*spot 3 foods you wouldn't mind eating*)
- 7.4. отметьте 3 идеи, которые вы не возражали бы иметь (*spot 3 ideas you wouldn't mind having*)
- 7.5. отметьте 3 символа, которые вы не возражали бы продемонстрировать (*spot 3 symbols you wouldn't mind displaying*)
- 7.6. отметьте 3 чувства, которые вы не возражали бы иметь (*spot 3 sensations you wouldn't mind having*)
- 7.7. отметьте 3 усилия, которые вы не возражали бы предпринять (*spot 3 efforts you wouldn't mind doing*)
- 7.8. отметьте 3 эмоции, которые вы не возражали бы ощущать (*spot 3 emotions you wouldn't mind feeling*)
- 7.9. отметьте 3 звука, которые вы не возражали бы слышать (*spot 3 sounds you wouldn't mind hearing*)
- 7.10. отметьте 3 вещи, которые вы не возражали бы видеть (*spot 3 things you wouldn't mind seeing*)
- 7.11. отметьте 3 вещи, которые вы не возражали бы знать (*spot 3 things you wouldn't*

mind knowing)

(В процессе 7.2. Рон использует «3 разновидности секса, которые вы не возражали бы иметь.»)

8. Настоящее время

Выполняется поочередно.

а) ненавидеть настоящее время (*resent present time*)

б) желать настоящее время (*desire present time*)

9. Барьеры

Выполняется поочередно.

а) отметьте барьеры, которых нет перед вами (*spot some barriers that are not in front of your face*)

б) отметьте барьеры, которых нет позади вас

в) отметьте барьеры, которых нет справа от вас

г) отметьте барьеры, которых нет слева от вас

д) отметьте барьеры, которых нет над вами

е) отметьте барьеры, которых нет под вами

10. Чернота (*Blackness*)

а) выберите объект в комнате

б) смоделируйте гребень темноты перед ней (*mockup a ridge of blackness in front of it*)

в) поочередно несколько раз направьте свое внимание на эту черноту и уберите свое внимание с нее. Продолжайте до тех пор, пока не почувствуете себя комфортно, не имеющим тяги к черноте и могущим игнорировать ее и смотреть сквозь нее.

Затем повторите все это с другим объектом и т.д.

Затем закройте глаза, смоделируйте гребень черноты, и поочередно фиксируйте на нем и расфиксируйте свое внимание, как описано выше. Повторите, помешая гребень в разных направлениях.

11. Слои Черноты (*Layers of Blackness*)

Закройте глаза и смоделируйте вокруг себя множество слоев черноты. Поочередно смотрите сквозь каждый слой, чтобы увидеть следующий за ним.

12. Созидание (*Creation*)

Заставьте объекты осуждать вас за то, что вы не создаете их. Подтверждайте их и говорите им, что они неправы.

13. Объективная экстериоризация.

а) Отметьте объект в комнате

б) Примите идею об интериоризации в объект и бытие им. Моделируйте бытие в объекте как можно основательнее и по-настоящему войдите в него настолько, насколько сможете.

в) Затем экстериоризуйтесь из него.

Повторите много раз.

Это можно также проделывать в экстериоризованном состоянии, отмечая объекты в городе и т.д.

14. Эмоция

Почувствуйте одну эмоцию, а тело заставьте чувствовать другую.

15. Интериоризация

Моделируйте экстериоризацию и запихивание себя обратно в. (*Mockup exteriorizing and pushing yourself back in*)

Продолжайте до тех пор, пока у вас не останется стремления входить в.

16. Помеха (*Occlusion*)

Закройте глаза.

а) отметьте помеху или черноту (*spot an occlusion or blackness*)

б) попеременно будьте в ней и будьте здесь, до тех пор, пока она не ослабнет (*alternately be in it, and be here, until it lessens*)

Повторите.

17. В порядке (*Alright*)

а) отметьте три вещи в теле, которые в порядке (*spot 3 things in the body that are alright*)

б) отметьте три вещи вне тела, которые в порядке

18. Живость, бодрость, энергичность (*Aliveness*)

Заставьте стены говорить попеременно «вы должны сделать меня живой» (*you must make me alive*) и «вы не должны делать меня живой» (*you mustn't make me alive*)

19. Мысль

Произведите на свет мысль и смоделируйте эффект её возвращения.

Повторяйте до тех пор, пока не почувствуете себя хорошо.

20. Ничто/Что-то (*Nothing/Something*)

Поочередно производите на свет вокруг себя ничто и что-то (*Alternately put up nothing around yourself and something around yourself*)

Когда вы моделируете что-то вокруг себя, сознательно слегка изменяйте его, как минимум один раз, чтобы убедиться, что это вы являетесь причиной этой модели, а не просто залезаете в старую картинку.

Можете начать делать это в теле, моделируя вещи типа воды, воздуха, пудинга, облаков энергии, хлопка, древесины, гранита, стали вокруг себя.

Затем сделайте это в экстериоризованном состоянии, включая создание стульев, столов, символов, базовых объектов и тел. Особенно с телами, обязательно нужно изменять их несколько раз, потому что будет тенденция создавать старые тела, которые у вас уже были, или которые вы видели по телевизору и т.д.

21. Зеркала

21.1. Посмотрите в зеркало и отшатнитесь.

После того как вы сделаете это много раз, выполняйте попеременно:

21.2.

а) Посмотрите в зеркало и отшатнитесь)

б) Посмотрите в зеркало и увидите своё идеальное я

На шаге б) вы моделируете свой идеал и смотрите на него, а не на изображение в зеркале.

21.3. Посмотрите в зеркало и увидите ничто (не увидите ничего) (*Look in the mirror and see nothing*)

После того как закончите все это, выбирайте объекты (стены и т.д.), которые незеркальны и смоделируйте будто они - зеркала и повторите приведенное выше упражнение.

22. Отшатывание (*Flinching*)

22.1. Смотрите вокруг, отмечайте вещи и отшатывайтесь от них.

Затем повторите этот процесс в экстериоризованном состоянии, осматриваясь в городе.

23. Порхание³ (*Flutter*)

Смоделируйте порхание, которое похоже на золотые искорки (или белые искорки, если

³ По-видимому имеется в виду движение, которое можно наблюдать как пляску частичек пыли в луче солнечного света. - пер.

вам трудно с золотыми).

Направляйте волны порхания на объекты и обратно (*Push waves of flitter against objects and pull it back*)

Это нацеливается на улучшение восприятия.

24. Тела животных (*Animal Bodies*)

Выберите не человеческое тело, такое как льва или лошади. Представьте себя в виде этого живого существа и визуализируйте как вы могли бы двигать конечностями и т.д. Затем экстериоризируйтесь из этого тела.

Повторите несколько раз.

25. Бытийность.

а) Какого рода объектом вы могли бы уверенно быть (*What kind of object can you be for certain*)

б) Будьте им и переживайте его (*Be it and experience it*)

Повторите много раз.

Затем сделайте то же самое для «какого рода энергией». После этого - «какого рода пространством».

26. Память

Выполняется попеременно.

а) Прикажите себе забыть что-нибудь

б) Вспомните это как получится (*Remember it anyway*)

27. Восприятие (*Perception*)

Оставляя глаза открытыми, осмотрите комнату, но не видите её, когда вы это делаете (*Leaving your eyes open, look around the room but don't see it while you do so*). Изучайте предметы очень тщательно, но не видите их (*Inspect things very carefully, but don't see them.*)

Теперь закройте глаза и изучайте комнату без смотрения на нее. (*Now close your eyes and inspect the room without seeing it*)

28. Терминалы

В каждом процессе проходите попеременно два вопроса.

28.1.

а) найдите 2 частицы, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас вместе (*find 2 particles that you don't object to having together*)

б) найдите 2 частицы, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас порознь (*find 2 particles that you don't object to having apart*)

28.2.

а) найдите 2 объекта, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас вместе

б) найдите 2 объекта, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас порознь

28.3.

а) найдите 2 животных, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас вместе

б) найдите 2 животных, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас порознь

28.4.

а) найдите 2 людей, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас вместе

б) найдите 2 людей, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас порознь

28.5.

а) найдите 2 пространства, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас вместе

б) найдите 2 пространства, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас порознь

29. Аффинити

Найдите то, что держится вместе и поймите как это здорово. (*Find some things which are holding together and get how nice that is*)

30. Падение вверх (*Falling Upwards*)

Смоделируйте падение вверх и другие вещи падающие вверх в противоречии с тяготением. (*Mockup falling upwards and other things falling upwards in disagreement with gravity*)

31. Механизм Черноты (*Blackness Machinery*)

Моделируйте механизмы, создающие черноту и отбрасывайте их. (*Mockup machines that make blackness and throw them away*)

32. Исправление Обладательности (*Remedy of havingness*)

Смоделируйте приемлемую копию Земли и затем ухудшайте ее до тех пор, пока она не развалится. (*Mockup an acceptable copy of the Earth and then deteriorate it until it snaps in*) Повторить.

33. Механика (*Machinery*)

а) Найдите механику, которой вы можете быть (*Find a machine you can be*)

б) теперь будьте ей и выполняйте её функцию (*now be it and perform its function*)

Выполняйте это в виде моделирования для механики физической вселенной, такой как автомобили и сверлильный станок.

Затем проделайте это для умственной механики.

Затем проделайте это для той механики, которая прекращает (останавливает), такой как та механика, которая заставляет вас забывать, не воспринимать и не позволяет осуществлять способности ОТ.

Затем проделайте это для «размоделирующей» механики, которая размоделирует ваши мок-апы и т.п. Вы создаете картинку, потом вы будете размоделирующей механикой, которая разрушает её и заставляет её исчезнуть и т.п.

Затем проделайте это для механики компульсивного созидания, которая воздвигает здесь стены и т.п.

34. Удовольствие и Восхищение (*Enjoyment and Admiration*)

Смоделируйте удовольствие в разных местах.

Поместите облака удовольствия над разными городами.

Смоделируйте толпы людей, восхищающихся вами.

35. Благородство (*Nobility*)

Помещайте благородство в стены.

Идите в людное место и постулируйте благородство разным людям.

Затем помещайте облака благородства над разными городами.

36. Ужас (*Terror*)

а) помещайте ощущение ужаса в стены

б) Заставьте ваше тело кувыркаться как будто от боли и ужаса (*Make your body flip flop around as if in pain and terror*)

в) Затем отрабатывайте мок-апы кувыркающегося тела (*Then do mockups of the body flip flopping around*)

37. Смелость (*Courage*)

Легче всего проходить смелость на расстоянии от тела, поэтому начните процессинг таким образом.

37.1. Моделируйте облака смелости над разными городами.

37.2. Идите в населенное место и постулируйте смелость определенным индивидам.

37.3. Моделируйте способы растрачивания смелости.

37.4. Помещайте ощущение смелости в стены.

Затем смоделируйте ощущение смелости перед чернотой (перед лицом черноты) и повторите с 37.1 по 37.4, используя этот вариант смелости.

Затем смоделируйте невозмутимый и высокомерный вид смелости и повторите с 37.1 по 37.4, используя этот вариант смелости.

Затем возьмите невозмутимую и высокомерную смелость и поочередно моделируйте её вокруг себя и вокруг других.

38. Еще больше смелости (*More on Courage*)

Смоделируйте частички силы, разлетающиеся в пространстве (*Mockup force particles out in space*)

Поочередно моделируйте себя и других, находящимися здесь и смелыми по отношению к ним. (*Alternately mockup yourself and others being there and being courageous about them.*)

Повторяйте это с различными подробностями, такими как световые бури (*lightning storms*), взрывы, столкновения планет (*planets being thrown around*) и т.п. Выполняйте это вдали от тела.

39. Побольше Интериоризации (*More on Interiorization*)

Интериоризуйтесь в и экстериоризуйтесь из зданий, гор, планет и солнц.

40. Расщепление (*Splitting*)

Моделируйте расщепление надвое, как в теле, так и в экстериоризованном состоянии.

=====

5. ПРОЦЕДУРА ЛЕВИТАЦИИ

20 сентября 1990 года

1. Введение

На самом деле от нее не ожидается, что она будет работать. В конце концов каково было бы почтальонам, если бы пакеты плавали от одного к другому через всю страну... Она могла бы многих лишит работы и всех расстроить. Поэтому давайте ненадолго отложим наше намерение удивить соседей и сделать неправыми полицейских и отбросим идею активного перемещения МЭСТа на расстоянии.

Но левитация представляет собой очень-очень интересную тему и в неё встроено множество скрытых стандартов. Это делает её очень заманчивой областью для тренировки ОТ, потому что она порождает много энтузиазма. Это просто своего рода штука для того, чтобы раззадорить кого-то, чтобы он отбросил некоторые свои животные aberrации и немножко больше вырос. Поэтому действительной целью этой процедуры не является левитация, в которой мало проку, а скорее это восстановление способности действовать как существо.

Мы не должны полностью концентрироваться на кейсе. Вы увидите, что при глубоком прохождении наказательных вселенных иногда уходит так много, что вам нужны своего рода упражнения ОТ или обладательность, чтобы расшириться и занять освободившееся пространство. Для этого у нас есть все процессы на обладательность и «Создание Способностей Человека», и тонны других материалов 50-х годов. У нас также есть упражнения по левитации, приведенные здесь. Мы можете использовать эту процедуру время от времени, но не концентрируйте исключительно на ней. Используйте также и другие упражнения ОТ, и концентрируйтесь на клировании главных инцидентов раннего трака (наказательные вселенные и т.п.), поскольку эти aberrации нужно будет проходить прежде, чем вы позволите себе иметь большое могущество.

Эти записки содержат, я полагаю, много того, что имеет отношение к данной теме, но возможно есть еще что-то, что может быть тут обнаружено.

-- Общая информация --

Предполагается, что когда вы левитируете некий объект, это будет легко и без усилий.

В нескольких моих опытах с этим я никогда не замечал никакого напряжения или расхода энергии. Поэтому не нужно напрягаться на этих упражнениях и работать до седьмого пота. Так ничего не выйдет.

Я сам наблюдал несколько раз и слышал от других, что обычно это происходило нечаянно, непреднамеренно, без обдумывания. Просто на какой-то момент забывается, что это недопустимо для него и просто что-то двигается. Так что это должно быть главным образом предметом суждения.

Вследствие этого, похоже на то, что мы могли бы опустить проблему обладания достаточного количества энергии для того, чтобы левитировать объект. Но это не означает, что мы можем проигнорировать предмет энергии, поскольку суждения об использовании энергии все же могут оставаться сдерживающим фактором. Имейте ввиду, что простое поднятие в воздух пепельницы, даже если вы делаете это чисто посредством постулата, без создания энергии, добавляет потенциальную энергию во вселенную МЭСТ (пепельница с грохотом упадет, если вы её отпустите).

В качестве предварительного шага для сбора этого материала, я записал и проверил свои ранние собственные опыты с левитацией в этой жизни. Эти записки включены сюда в качестве фундаментальной информации.

-- Основы --

Большинство из моих нескольких ранних опытов с левитацией были одним из видов сверхъестественных случаев, которые нельзя было повторить или с которыми можно было бы поэкспериментировать. Однако было исключение в форме сеансов опрокидывания стола (*Table Tipping seances*), которые практиковала моя семья дома, когда я был подростком. При этом толпа сидит вокруг стола (обычно легкий картонный столик), монотонно повторяя «Стол, встать!» в течении многих-многих часов, до тех пор, пока стол не поплывет вверх (либо полностью опрокинется, либо поплывет). Это действительно работает. Однажды я даже попробовал с двумя другими детьми, чтобы проверить, не дурачат ли нас взрослые. Имейте ввиду, что в это дело никогда не было вовлечено никого из профессиональных медиумов. Это можно сделать, если вы последовательно и достаточно долго настаиваете на этом (но это действительно долго). Мы никогда не знали, притягивали ли мы нашими телами какого-то духа, или просто получали неизвестный групповой эффект. Мы могли задавать столу вопросы (заставляя его опускаться один раз для «да» и два раза - для «нет»), но в его ответах было мало правильного.

Я не очень-то рекомендую вам эту практику (вы можете вытащить нежелательных духов или запутаться с другими необъяснимыми штуками, в этом мало пользы для вашего кейса), но было пару вещей, которые я при этом наблюдал.

Первым делом, могло не быть ни единого толчка (ничего, что бы этому могло способствовать) для большей части времени, потраченного на монотонное повторение. Иначе говоря, мы могли быть здесь 90% времени и ничего не происходило. Как только мы получали первый настоящий толчок, то могло быть только несколько минут подергиваний и потом стол мог явственно подняться в воздух совершенно аккуратно, совсем без потряхиваний и качки. Если кто-то убирал хотя бы один палец со стола, он мог рухнуть как камень. Иногда кто-то из нас мог оставаться поблизости, но не участвовать в сеансе. В этом случае мы зачастую могли попросить его подойти и попытаться надавить на стол. Когда я это попробовал, было такое ощущение, будто я давил на пробку, плавающую в воде. Требовалась значительная сила, чтобы заставить его опуститься вниз на один-два дюйма.

Также была некоторая странность в ощущении энергии и ощущении стола и в том, как он двигается. Это совсем не похоже на то, как будто его поднимал кто-то невидимый, или будто он двигался с помощью механических средств. Это не было также и захватом сильного магнитного поля, но он имел некое подобие с движениями, вызываемыми легкими электростатическими зарядами в лабораторных опытах, которые я проводил в школе. Поскольку ни у кого волосы дыбом не стояли, то это на самом деле не могло быть электростатическим полем, а скорее это подобие подразумевает некое энергетическое поле. По моим ощущениям это скорее некое поле, которое проникает в стол и двигает его, а не какой-то приходящий луч (пучок), который его поднимает. Можно ощутить легкий поток энергии через свои руки к столу и небольшое притяжение между столом и руками (вам нужно сильно оттянуть свои руки, чтобы разорвать контакт).

Исходя из этого я мог бы заключить, что хотя может быть и можно поднять пепельницу с помощью пучка энергии, может быть легче было бы проникнуть в пепельницу и поднять ее таким способом.

Другой вывод - это то, что толчков не будет до тех пор, пока вы не пройдете свой путь на 90%. Это не очень хорошо для одитинга. Предположим, что прямо сейчас вы можете схватить тэта способом и поднять ее на 5%⁴. Затем вы проделываете какие-то упражнения и вы поднимаетесь до поднятия ее на 20%. Но эта пепельница даже не дергается, поэтому вы можете обесценить свои успехи и упасть обратно до своих 5%, которые вы имели несколько раньше.

Я думаю, что это всегда бывает, когда кто-то пытается левитировать предметы. Вы можете добраться до уровня 80% и все еще не видеть результатов своих усилий и просто все обесценить. Очень трудно оттренировывать что-то, что «невозможно» потому что вы не получаете достаточно побед и потому что эта вселенная постоянно доказывает вам, что вы ничего не добиваетесь.

Я не думаю, чтобы вес или размер играли какую-то роль, до тех пор, пока вы не выберете что-то большее того, что вы можете сдвинуть своими руками (что принесет дополнительные доводы в пользу невозможности). Я полагаю, что когда вы находитесь на уровне 20%, вы становитесь причиной над 20% данности (*is-ness*) спички или пепельницы или 20 фунтов⁵ веса. Следовательно брать более легкие объекты не помогает. На самом деле это может оказаться даже труднее, если объект слишком легкий, поскольку он может понизить вашу обладательность. Поэтому работайте с объектами, которые имеют некоторый вес, а не с кусочками бумаги и т.п.

Также, я не думаю, что вы увидите какое-нибудь влияние шкалы веса до тех пор, пока вы не подниметесь до уровня 90%, потому что объект находится в рамках соотношений МЭСТа и в согласии с ними, и ведет себя соответственно, до тех пор, пока вы не достигнете такой большой причинности по отношению к нему, что сможете отменять все это.

ТУ8 применяет красивый фокус, чтобы это преодолеть. Заставляя вас перемещать пепельницу, вы получаете победы и повышаете свою причинность. Мой опыт говорит, что когда это делается хорошо, вы начинаете чувствовать, будто вы двигаете пепельницу постулатом и скорее только сохраняете физическую линию коммуникации со своими руками, чем двигаете её посредством тела. Само по себе это может быть 40-50% уровень причинности. У вас должно быть достаточно здравого смысла, чтобы не обесценить победу такого рода, даже если она достаточно далеко от того, чтобы действительно поднимать объекты в воздух.

Другим саентологическим процессом в этой области являются левитационные упражнения, приведенные в Докторантском Курсе (*Doctorate Course*). В этих упражнениях вы экстериоризируетесь и помещаете пучок на свой палец и понимаете палец с помощью него. Иногда вы видоизменяете это, создавая мок-апы левитации. Как только это хорошо отработано, вы переходите к движению руки, плеча и т.д. См. ленты на эту тему.

Мой опыт с упражнениями по левитации из ФДК (*PDC*) говорит, что мышцы тела удобно выравнивают нормальную силу тяжести даже когда они расслаблены. Иначе говоря, когда вы физически удерживаете палец полностью расслабленным (и не пользуетесь своими мышцами для того, чтобы двигать им или удерживать его в неподвижности), он настолько же невесом как и при левитации. Пока вы используете только естественные (природные) движения (которые возможны для тела) и присутствует это состояние, вы можете воздействовать на тело пучком и довольно легко двигать его.

Само по себе это не приведет вас к тому, что ваше тело будет парить в воздухе. В этом упражнении тело по большей части все еще продолжает иметь свой собственный вес. Но вы совершенно определенно можете передвигать части тела с помощью того, что похоже только на 20% уровень причинности. Это дает вам победы и позволяет вам наблюдать как применяются эти пучки и дает вам шанс сориентировать этот пучок нужным образом (а не просто поменять вектор) и т.п. Вы также увидите, что вы можете ощущать комфортные потоки энергии в частях тела, когда вы это делаете, это помогает при излечении и т.п. Это

⁴ ...you can grab an ashtray theta-wise and lift 5%.

⁵ фунт - англ. единица веса = 453,6 г., 20 фунтов - это около 9 кг.

на самом деле улучшает состояние тела, возможно потому, что немного ослабляет постоянное 100% противодействие силе тяжести.

Однажды я очень интенсивно тренировал это и довольно многого достиг. Тогда я забавлялся с другими людьми, помещая пучки на их руки и побуждая их помещать пучки на меня. Это срабатывало, если человек полностью расслабит свою руку и позволит другому человеку управлять ей. Когда кто-то помещает пучок на мою руку, ощущение было довольно приятное и это тянущее усилие было очень легким. Я мог позволять своей руке двигаться вместе с этим пучком и перемещаться с ним, но я по-прежнему нес большую часть веса руки. Если один человек будет таким образом двигать руками другого, он может увидеть, что руки другого человека будут двигаться туда, куда он захочет, хотя он ничего и не говорит этому человеку. Это подтверждает тот факт, что они производят некоторый эффект, даже не смотря на то, что они далеки до того, чтобы могли двигать ими против воли другого человека или переносить мертвый вес вопреки силе тяжести.

Другое наблюдение касается двух случаев, когда я двигал объект, не думая об этом. В одном случае я сдвинул пачку сигарет, а в другом - я повернул конфорку на печи. В обоих случаях не смотрел на объект, когда мое внимание перепрыгнуло на него и я получил очень ясный, очень близкий (несколько дюймов) внешний (полноцветный, очень реальный) вид объекта и просто придавал ему толчок без размышлений. Один из этих случаев произошел во время перерыва сессии, когда я проходил старый ОТ6, другой произошел через несколько недель после получения процессинга силы.

Может показаться, что самыми важными целями могли бы быть те факторы, которые повышают желание преклира левитировать, и которые улучшают его досягаемость и ответственность, и устраняют остановки, которые могут мешать ему это делать. Они могут быть еще важнее, чем пытаться увеличить мощь его энергетических пучков или чего-то типа этого. Эти редкие случаи перемещения объектов имеют тенденцию показывать, что человек уже достаточно мудр, чтобы управлять небольшими объектами, так что недостаток могущества не является истинной причиной.

Дополнительная теория будет включена в процессы, описывающие процедуру ниже.

-- Процедура Левитации - Команды --

Вся эта процедура должна повторяться многократно, но не в быстрой последовательности. Выполните одиночный проход от предварительного шага до конца (включая несколько проходов через последующие шаги, как это указано) в качестве главного действия. Позднее, когда покажется, что это уместно, повторите целиком всю процедуру.

Главное - это выполнять эту процедуру легко, подтверждать первую победу, которая происходит во время процесса, и переходить к следующему шагу. Не старайтесь проверять, можете вы левитировать или нет, используя это в качестве скрытого стандарта для оценки ваших успехов. Вам может потребоваться сделать множество и множество сотрясающих землю успехов и побед, прежде чем что-то хотя бы сдвинется. Если вы решаете, что вы являетесь причиной над объектом, то вы ей и являетесь, даже если он не двигается. Не верьте тому, что говорит вселенная, верьте себе. Вселенная исходит из того, чтобы одурачить вас и удерживать все на своих местах.

Если вы обесценили или начали чувствовать, что это невозможно, поищите сущности (БТ, МЗС, КС и т.д.), которые обесценивают и справьтесь с ними с помощью подходящей техники.

В целом буквы используются для того, чтобы обозначать отдельные команды, которые выполняются поочередно внутри одного процесса, в то время как цифры используются для обозначения процессов.

Эта процедура предназначена только для выполнения соло. Одитор не может достаточно быстро проговаривать вербально команды, для того чтобы получать хорошие результаты на большинстве упражнений ОТ или процессов моделирования (мок-апов). Кроме того, эти техники являются экспериментальными и могут быть значительно вне градиента или просто опасны если одитор будет слишком сильно давить на преклира. Выполнение их соло добавляет дополнительный защитный фактор работы полностью под своей собственной причинности.

Предполагается, что вы можете легко экстериоризоваться и выполнять без проблем

процессинг моделирования. Если это не так, то СОП 8У или подобные процедуры могут быть лучшей стартовой позицией. Имейте ввиду, что все ссылки на СОП 8У ссылаются скорее на процедуру ОТ (формулы с 1 по 8), чем на открывающую процедуру (см. «Создание Способностей Человека»).

2. Процедура Левитации. Предварительные Шаги

Этот раздел содержит главным образом субъективные процессы. Некоторые из них могут приводить к главным КЯ, которые возможно нужно будет скорее реабилитировать, чем просто проходить что-то еще при последующем проходе.

Теоретически, это должны быть в основном 4-х поточные (квадро) процессы, но во многих случаях это не кажется уместным. Процессы середины 50-х годов часто использовали скобки (множественные потоки), но не всегда, поэтому я использовал здесь такой подход, добавляя потоки везде, где это кажется правильным, но не следуя им неукоснительно. Если вы почувствуете, что нужно пройти дополнительные потоки в каком-то конкретном процессе, или вы получили пропущенный заряд на пропущенном потоке, чувствуйте себя вправе добавить еще поток к процессу.

На этом предварительном шаге перед тем как начать, получите ПС (пройдите рудименты и все что нужно).

2.1 Рудименты для Левитации

Пройдите рудименты разрывы АРК (рАРК), проблемы настоящего времени (ПНВ), пропущенные утаивания (ПУ), оценивание и обесценивание по поводу левитации.

Также проверьте на наличие сущностей (боди-тэтанов и т.д.) с разрывами АРК, ПНВ или ПУ по поводу левитации и уладьте с помощью соответствующей техники. Имейте в виду, не закапывайтесь тут по уши, просто получите те, которые легки. В этой процедуре есть множество процессов, которые прочистят более тщательно все эти области.

2.2 Прямой Провод Левитации (*Levitation Straightwire*)

Каждую из этих команд нужно выполнять несколько раз до ПС или победы, как вы делали это с вопросами самоанализа. Вы можете проработать целиком весь список второй раз, если в этом есть необходимость. Вся эта область должна быть доведена до классного КЯ. Если вы попадете в неприятности, используйте предпоследний список из самоанализа.

а1) Вспомните момент, когда вы наслаждались левитированием чего-нибудь (*Recall a time when you enjoyed levitating something*)

а2) Вспомните момент, когда вы наслаждались тем, как другой левитировал что-нибудь

а3) Вспомните момент, когда другой наслаждался тем, как другие левитировали что-нибудь

б1) Вспомните момент, когда вам не нравилось левитирование чего-нибудь (*Recall a time when you disliked levitating something*)

б2) Вспомните момент, когда вам не нравилось, когда другой левитировал что-нибудь

б3) Вспомните момент, когда другому не нравилось, когда другие левитировали

в1) Вспомните момент, когда вы левитировали что-то, потому что было важно это сделать (*Recall a time you levitated something because it was important to do so*)

в2) Вспомните момент, когда вы чувствовали, что для другого было важно левитировать

в3) Вспомните момент, когда вы чувствовали, что для других было важно левитировать

г1) Вспомните момент, когда вы левитировали что-то, чтобы произвести хороший эффект (*Recall a time you levitated something to create a good effect*)

г2) Вспомните момент, когда вы чувствовали, что левитирование другого произвело хороший эффект (*Recall a time you felt it created a good effect for another to levitate*)

г3) Вспомните момент, когда другой чувствовал, что левитирование других произвело хороший эффект

д1) Вспомните момент, когда вы могли что-то левитировать и выбрали не делать этого (*Recall a time you could levitate something and choose not to*)

д2) Вспомните момент, когда другой мог что-то левитировать и выбрал не делать этого

д3) Вспомните момент, когда другие могли что-то левитировать и выбрали не делать этого

е1) Вспомните момент, когда вы левитировали что-то и это улучшило коммуникацию (*Recall a time you levitated something and it improved communication*)

е2) Вспомните момент, когда другой что-то левитировал и это улучшило коммуникацию

е3) Вспомните момент, когда другие что-то левитировали и это улучшило коммуникацию

ж1) Вспомните момент, когда вы левитировали что-то и это повысило аффинити

ж2) Вспомните момент, когда другой что-то левитировал и это повысило аффинити

ж2) Вспомните момент, когда другие что-то левитировали и это повысило аффинити

з1) Вспомните момент, когда вы левитировали что-то и это было по-настоящему реально

з2) Вспомните момент, когда другой что-то левитировал и это было по-настоящему реально

з3) Вспомните момент, когда другие что-то левитировали и это было по-настоящему реально.

2.3 Решения

Теперь давайте избавимся еще от некоторых суждений и решений в этой области.

2.2.1 Вспомните решения, которые вы приняли по поводу левитации (*Recall some decisions you've made about levitating*)

2.2.2 Вспомните решения, которые другой принял по поводу левитации

2.2.3 Вспомните решения, которые другие приняли по поводу левитации

2.2.4 Запишите плохие последствия, которые вы могли создать левитацией. (*Write down some bad effects you could create by levitating*)

2.2.5 Запишите хорошие последствия, которые вы могли создать левитацией

2.2.6 Запишите игры, которые могли быть испорчены, если бы вы левитировали (*Write down some games it would spoil if you levitated*)

2.2.7 Запишите новые игры, которые вы могли бы иметь, если бы вы левитировали

2.4 Обладательность

Походите по комнате и физически прикасайтесь и отпускайте объекты.

2.5 Помощь

Человек возможно удерживает себя от левитации потому, что его убедили в том, что не делать этого - это способ выручать других людей. Нам нужно удалить одитингом эти соображения о помощи путем нелевитирования, и потом пройти более раннюю часть трака, когда левитирование могло быть помощью.

2.5.1 Как ты мог бы помочь другому посредством нелевитирования? (*How could you help another by not levitating*)

2.5.2 Как мог бы другой помочь тебе посредством нелевитирования

2.5.3 Как мог бы другой помочь другим посредством нелевитирования

2.5.4 Как мог бы другой помочь себе самому посредством нелевитирования

2.5.5 Как мог бы ты помочь самому себе посредством нелевитирования

2.5.6 Как ты мог бы помочь другому посредством левитации

2.5.7 Как мог бы другой помочь тебе посредством левитации

2.5.8 Как мог бы другой помочь другим посредством левитации

2.5.9 Как мог бы другой помочь себе самому посредством левитации

2.5.10 Как мог бы ты помочь самому себе посредством левитации

2.6 Проблемы и Решения

2.6.1

а) Отметь (укажи) проблему, которую могло бы решить нелевитирование (*Spot a problem that not levitating would solve*)

б) Как это могло бы быть решением? (*how would that be a solution?*)

2.6.2

а) Отметь проблему, которую другой или другие могли бы решить посредством нелевитирования

б) Как это могло бы быть решением?

2.6.3

а) Отметь проблему, которую ты мог бы решить посредством предотвращения левитации других

б) Как это могло бы быть решением?

2.6.4

а) Отметь проблему, которую ты мог бы решить за других посредством нелевитирования (*Spot a problem that you might solve for others by not levitating*)

б) Как это могло бы быть решением?

2.7 Проблемы и Соппротивление (противодействие)

Теория: Чтобы иметь ПНВ, преклир должен противодействовать другой стороне и делая так, питать его энергией. Я превратил это в команду, которая работает как динамит. Она может применяться и к другим областям, не только к левитации.

Выполняйте команду б) несколько раз для каждого ответа на команду а).

2.7.1.

а) Отметьте (укажите) проблему, которую вы могли бы иметь с левитацией

б) Чему вы могли бы противодействовать, чтобы сделать это проблемой (*What would you have to resist to make that a problem*)

2.7.2.

а) Отметьте проблему, которую другой мог бы иметь с левитацией

б) Чему он или она могли бы противодействовать, чтобы превратить ее в проблему

2.7.3.

а) Отметьте проблему, которую другие могли бы иметь с левитацией

б) Чему они могли бы противодействовать, чтобы превратить ее в проблему

2.8 Проблемы сравнимой величины

Поскольку левитация могла бы уладить слишком много ваших существующих для вас проблем, чтобы выдержать это пройдите следующее:

2.8.1 Отметьте (укажите) проблемы сравнимой величины с неспособностью левитировать (*Spot some problems of comparable magnitude to being unable to levitate*)

2.8.2 Отметьте проблемы, которые другие могли бы считать сравнимой величины с неспособностью левитировать (*Spot some problems that others would consider to be of comparable magnitude to being unable to levitate*)

2.9 Присоединенность (*Connectedness*)

2.9.1 Отметьте объекты в комнате, с которыми вы могли бы хотеть быть связанными. (*Spot objects in the room that you would be willing to connect with.*)

2.9.2 Отметьте объекты в комнате, которыми вы могли бы хотеть сделать связанными с вами. (*Spot objects in the room that you would be willing to make connect with you*)

2.10 Обесценивание

Это просто рудименты обесценивания, проведенные на тему левитации. Однако, эта область предрасположена к само-обесцениванию, поэтому мы распространим ее на 6 потоков. Проходите их посредством ИТСы, и более ранней подобной ИТСы, просто как обычный рудимент обесценивания.

2.10.1 Что касается левитации, вы обесценили себя? (*On levitation, have you invalidated yourself*)

2.10.2 Что касается левитации, другой или другие обесценили себя?

2.10.3 Что касается левитации, вас обесценил другой?

2.10.4 Что касается левитации, вы обесценили другого?

2.10.5 Что касается левитации, другой обесценил других?

2.10.6 Что касается левитации, вы заставили (сделали так, что) других обесценивать себя? (*On levitation, have you gotten another or others to invalidate themselves*)

2.11 Сопротивление

2.11.1 Отмечайте объекты в комнате и в каждый из них помещайте противодействие тому, чтобы его левитировали (*Spot objects in the room and into each one put a resistance to being levitated*)

2.11.2 Отмечайте объекты в комнате и в каждый из них помещайте готовность к тому, чтобы его левитировали

2.12 ПредОценивание (*Prepcheck*)

Если не обеспечить достаточную линию ИТСы, то оно будет расшевеливать слишком много заряда. Из всех процессов этой процедуры, этот - единственный, который завяз, когда я его пробовал (прежде чем одитировать, я записал целиком всю процедуру для себя как своего рода указания К/С, хотя я ранее сам их придумал и отдельные процессы опробовал). Сейчас возможно я мог бы пройти их легко (после того, как однажды прошел целиком всю процедуру), поэтому может быть этот процесс принадлежит второму проходу. Или если у вас под руками есть одитор, мы могли бы заставить его провести ее вам. Если вы проходите ее соло, то просто пропустите её.

Пройдите кнопки предоценивания «что касается левитации». Подбирайте каждое дающее чтение Более Раннее/Подобное до ПС. Также как вы делали это с рудиментами, мы просто проходимся по легкому материалу и надеемся на то, что другие процессы подберут остальное, а не топчемся бесконечно на этих кнопках.

Кнопки следующие:

Подавлено (*Suppressed*)
Озабочен (*Careful of*)
Не обнаружил (*Didn't reveal*)
Отрицание данности (*Not-ised*)
Предполагал (*Suggested*)
Было сделано по ошибке (*Mistake been made*)
Возражал (*protested*)
Беспокоиться о (*anxious about*)
Решил (*decided*)
Отстранился от (*Withdrawn from*)
Достиг (*Reached*)
Игнорировал (*Ignored*)
Утверждал (*Stated*)
Помогал (*Helped*)
Вносил изменения (*Altered*)
Обнаружил (*Revealed*)
Заявлял (*Asserted*)
и Согласился с (*Agreed with*)

2.13 Причина и Вина (*Cause and Blame*)

Это взято из 3-го ACC. Выполните несколько команд а), потом несколько команд б), потом опять а) и т.д.

2.13.1.

а) Отмечайте объекты в комнате и заставьте каждый из них исправиться (поднять глаза) и предоставить вам право быть причиной (*Spot objects in the room and have each one look up and grant you cause*)

б) Отмечайте объекты в комнате и заставьте каждый из них исправиться и обвинять вас

2.14 Оверты

Оверты являются веской причиной для самоограничения.

На каждом из этих процессов отмечайте оверт, затем проясните его, используя соответствующие кнопки (как в рудиментах овертов), включая идти к более раннему, если это необходимо, потом возвращайтесь к главному вопросу и отметьте другой оверт и т.д. Доведите главный вопрос до большого осознания, ПС, ОХП. (это модернизированная версия предоценивания посредством системы утаиваний).

2.14.1 Отметьте оверт причинения ущерба чему-то посредством левитации.

2.14.2 Отметьте оверты препятствования другим в левитации

2.14.3 Отметьте моменты, когда вы сожалели о том, что заставили что-то левитировать. Если нужно, просканируйте инцидент в обратном направлении. Отметьте оверт и уладьте его.

2.14.4 Отметьте моменты, когда вы были оправданы за то, что не позволяли левитировать другим. Запишите эти оправдания. Проверьте, нет ли более раннего оверта и уладьте его (либо оверт против того терминала, которому вы помешали, либо подобный оверт против себя, особенно если вы думаете, что вы на самом деле были оправданы за их остановку).

2.15 Оправданная Неспособность (*Validating Inability*)

Если преклир не левитирует, то он, возможно получает вознаграждение, чтобы этого не делать.

2.15.1 Как ты мог бы оправдать кого-то за не-левитирование? (How could you validate someone for not levitating?)

2.15.2 Как мог бы другой оправдать вас за не-левитирование? (How could another validate you for not levitating?)

2.15.3 Как могли бы другие оправдать других за не-левитирование? (How could others validate others for not levitating?)

2.16 Оверты и решения (Overts and solutions)

Человеческая левитация вызывает так много проблем, что нам нужно хорошенько потрудиться, чтобы предотвратить это. После удаления некоторого заряда с нисходящей спирали деградации, результатом чего является превращение позитивно-негативной цели в конвейер (treadmill), мне пришло в голову, что мы сами себя изматываем, пытаясь разрешить проблему других, совершающих оверты. Так и возник этот процесс. Он также должен быть работоспособен для других областей, а не только левитации.

Поток 1

а) Запиши оверт, который ты мог бы совершить против другого или других посредством левитации (Write down an overt you could commit against another or others by levitating.)

б) Как это можно было разрешить или предотвратить (How could that be solved or prevented.)

Поток 2

а) Запиши оверт, который мог бы совершить другой против вас посредством левитации

б) Как это можно было разрешить или предотвратить

2.16.3 Поток 3

а) Запиши оверт, который мог бы совершить другой против других посредством левитации

б) Как это можно было разрешить или предотвратить

2.16.4 Поток 0.

а) Запиши оверт, который ты мог бы совершить против самого себя посредством левитации

б) Как это можно было разрешить или предотвратить

2.17 Дотронься и отпусти (Reach and withdraw)

2.17.1 Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них ментально дотроньтесь и отпустите его 3 раза.

2.18 Постулаты

2.18.1 Вспомните постулаты, которые вы сделали, по поводу левитации

2.18.2 Вспомните постулаты, которые сделал другой, по поводу левитации

2.18.3 Вспомните постулаты, которые сделали другие, по поводу левитации

2.18.4 Вспомните постулаты, которые вы сделали другие, по поводу левитирующих других или другого. (Recall some postulates you have made about another or others doing levitation)

2.19 Вайленсы

Возможно есть один или более вайленсов, в которых вы считаете себя способным к

левитации, но в которых вы не желаете этого делать. Мы проясним это с помощью «безопасной» команды SOP8D (См. «Создание Способностей Человека»).

2.19.1

а) Отметьте (укажите) кого-то, кому нужно было помешать левитировать. (Spot someone who should be prevented from levitating).

Это не должны быть листинговые вопросы. Каждый раз, когда вы получаете ответ, который хорошо читается, обобщите этот терминал (если он уже не в общем виде) и многократно (повторяя многократно) пройдите этот вопрос.

б) Отметьте места, где этот (терминал) мог бы быть в безопасности (Spot some places where (terminal) would be safe)

2.20 Прав/Неправ (Right/Wrong)

Могут быть также какие-то старые сервисные факсимиле, связанные с этой областью. Я не знаю хорошего способа их здесь перечислить, но мы можем попробовать некоторые возможности и посмотреть, дают ли они чтение.

Проверьте каждую следующую пару вопросов на чтение. Если вы получите чтение на одном из вопросов пары, пройдите её (поочередно), в противном случае не делайте этого.

2.20.1

а) Как вы могли бы сделать себя правым посредством не-левитации? (How could you make yourself right by not levitating)

б) Как вы могли бы сделать других неправыми посредством не-левитации?

2.20.2

а) Как вы могли бы сделать себя правым посредством воспрепятствования левитации? (How could you make yourself right by preventing levitation.)

б) Как вы могли бы сделать других неправыми посредством воспрепятствования левитации (How could you make others wrong by preventing levitation)

2.21 Процессинг Готовности (Willingness Processing)

Одной из причин, по которой вы останавливаете себя от левитации, является то, что вы не хотите, чтобы другие это делали, а также потому что вы боитесь летающих повсюду бесконтрольных вещей и т.п.

Вы не будете готовы левитировать до тех пор, пока вы не будете готовы также побуждать к этому других. Избегайте одитинга в направлении неигрового состояния, это нужно перемежать с командой типа «готовность для себя самого».

2.21.1

а) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели двигать (Look around and find an object you'd be willing to move)

б) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели, чтобы его двигал другой (look around and find an object you'd be willing for another to move)

2.21.2

а) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели двигать

б) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели, чтобы его двигал дух (look around and find an object you'd be willing for a spirit to move)

2.21.3

а) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели двигать

б) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели, чтобы его двигал бодитэтан

2.21.4

а) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели двигать

б) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели, чтобы он сам себя двигал (look around and find an object you'd be willing to have move by itself)

3. Продвинутые процессы (Пространство и т.д.)

3.1 Экстериоризация

Это великий процесс экстериоризации 1953 года. Он особенно хорош в том, что он повышает восприятие (особенно когда проводится в то время, когда вы уже экстериоризованы) и может использоваться многократно.

3.1.1. Отметьте (укажите) места, где вас нет. (Spot some places where you are not)

3.2. Отрицательное местоположение (Negative Locational)

Все мы возможно полностью перегружены автоматическими механизмами этого места, которые передвигают вещи, удерживают их неподвижно и т.д. См. общую теорию СОП8-К и дополнительные данные в 2-м и 3-м АСС.

3.2.1 Отметьте (укажите) места, где вам не нужно левитировать (Spot some places where you don't have to levitate)

3.2.2 Отметьте места, где другому не нужно левитировать

3.2.3 Отметьте объекты, которые вам не нужно левитировать (Spot some objects you don't have to levitate)

3.2.4 Отметьте объекты, которые не нужно левитировать другому (Spot some objects another doesn't have to levitate)

3.2.5 Отметьте людей, которых вам не нужно удерживать от левитирования предметов (Spot some people you don't have to stop from levitating things)

3.2.6 Отметьте людей, которых другому не нужно удерживать от левитирования предметов (Spot some people another doesn't have to stop from levitating things)

3.2.7 Отметьте объекты, которые вам не нужно удерживать неподвижно (Spot some objects you don't have to hold still)

3.2.8 Отметьте объекты, которые другому не нужно удерживать неподвижно

3.3 Нельзя Прикасаться (Must Not Touch)

3.3.1 Отмечайте объекты в комнате и когда вы их отмечаете, каждый из них побуждайте сказать «Нельзя Прикасаться» (Spot objects in the room and as you spot them, have each one say "Mustn't Touch")

3.3.2 Отмечайте объекты в комнате и когда вы их отмечаете, говорите им «Нельзя Прикасаться» (Spot objects in the room and as you spot them, you say to them "Mustn't Touch")

3.3.3 Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них, помечайте на него пучок (луч) и, когда вы это делаете, побуждайте стены вопить вам «Нельзя Прикасаться» (For each one, put a beam on it and as you do so, have the walls yell "Mustn't Touch" at you)

3.3.4 Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них, помечайте на него пучок (луч) и, когда вы это делаете, вопите стенам «Нельзя Прикасаться» (For each one, put a beam on it and as you do so, you yell "Mustn't Touch" at the walls)

3.4 Оверты по отношению к МЭСТ (Overts on Mest)

Вселенные, основанные на согласии, разделяются с другими людьми. Хотя вы можете сказать, что МЭСТ не чувствует боли и ему нельзя причинить вред, вы все же можете совершать оверт, проходя этот материал. Представьте себе озеро с детишками, утками, растительностью и другими штучками, и какими-то духами, защищающими их и т.п. Иначе говоря, это озеро, которое в основном является частью 6-й динамики, является про-выживательным для целого ряда других динамик. Теперь пойдем дальше и совершим оверт против воды, что-то типа загрязнения или еще что-то. В основном это оверт по порче игро-

вого поля. Такого рода вещи заставляют вас ограничивать себя от достижения и управления МЭСТом.

Один из самых ранних овертов, возмжно даже бейсик, в эпоху домашних вселенных – это было испортить окружение разделяемой всеми вселенной. Может быть вам что-то в ней не понравилось и вы уничтожаете это просто как будто бы это была ваша собственная личная вселенная. Это немного огорчает других пользователей этой вселенной, которым мог нравиться тот мок-ап, который вы уничтожили. Чтобы разрешить эту проблему были построены наказательные вселенные (хотя очевидно, что они не работают).

Поэтому нам нужно прояснить оверты против 6-й динамики, чтобы высвободить нашу способность достигать и справляться с этим.

Первая группа процессов основана на R2-61 из Создания Способностей Человека.

3.4.1

а) Отметь точку (место), где ты решил защищать МЭСТ (Spot a spot where you decided to protect Mest)

б) Отметь точку в комнате

3.4.2

а) Отметь точку, где ты решил, что ты испортил пространство (Spot a spot where you decide that you'd messed up the space)

б) Отметь точку в комнате

3.4.3

а) Отметь точку, где ты решил, что ты разрушил какой-то объект (Spot a spot where you decided that you'd ruined some object)

б) Отметь точку в комнате

3.4.4

а) Отметь точку, где ты решил, что ты неправильно использовал энергию (Spot a spot where you decided that you'd misused some energy)

б) Отметь точку в комнате

3.4.5

а) Отметь точку, где ты решил, что ты испортил будущее этой области. (Spot a spot where you decided that you'd messed up the future of an area)

б) Отметь точку в комнате

3.5 О/В по отношению к МЭСТ (O/W on Mest)

Теория та же самая, как в п.3.12.

3.5.1

а) Что ты сделал окружению (What have you done to an environment)

б) Что ты утаил от окружения (What have you withheld from an environment)

3.5.2

а) Что другой сделал окружению

б) Что другой утаил от окружения

3.5.3

а) Что другие сделали окружению

б) Что другие утаили от окружения

3.6 Оверты/Оправдания на тему МЭСТ (O/J on Mest)

Теория та же, как и в п.3.12

3.6.1

а) Что ты сделал объектам

б) Как ты это оправдал

3.6.2

- а) Что ты сделал энергиям
- б) Как ты это оправдал

3.6.3

- а) Что ты сделал пространствам
- б) Как ты это оправдал

3.6.4

- а) Что ты сделал будущему окружения
- б) Как ты это оправдал

3.7 Причина Овертов/Висхолдов по отношению к МЭСТ (Cause O/W on Mest)

3.7.1

- а) Что могло случиться с объектом, чему ты был причиной? (what could you cause to happen to an object)
- б) От чего (сделать объекту) ты мог удерживаться? (What could you hold back from doing to an object)

3.7.2

- а) Что могло случиться с объектом, чему был причиной другой? (what could another cause to happen to an object)
- б) От чего (сделать объекту) мог удержаться другой? (What could another hold back from doing to an object)

3.7.3

- а) Что могло бы случиться с энергией, чему ты был причиной?
- б) От чего (сделать энергии) ты мог бы удержаться?

3.7.4

- а) Что могло бы случиться с энергией, чему был причиной другой?
- б) От чего (сделать энергии) мог бы удержаться другой?

3.7.5

- а) Что могло бы случиться с пространством, чему ты был причиной?
- б) От чего (сделать пространству) ты мог бы удержаться?

3.7.6

- а) Что могло бы случиться с пространством, чему был причиной другой?
- б) От чего (сделать пространству) мог бы удержаться другой?

3.7.7

- а) Что бы ты мог постулировать в будущее объекта? (What could you postulate into an object's future)
- б) Что мог бы ты утаить от постулирования в будущее объекта? (What could you withhold from postulating into an object's future)

3.7.8

- а) Что мог бы другой постулировать в будущее объекта?
- б) Что мог бы ты утаить от постулирования в будущее объекта? (What could another hold back from postulating into an object's future)

3.8 Последствия (Consequences)

Левитация чего-то может иметь последствия.

- 3.8.1 Запишите несколько способов, как можно повлиять на общество, если бы люди могли левитировать. (Write down some ways in which it might affect society if people could

levitate)

3.8.2 Смоделируйте бессмысленные (глупые) последствия, которые могли бы произойти из-за левитации людей (Mockup nonsense type consequences that could result from people levitating) (т.е. все станут голубыми и т.д.) Закатайте каждый мок-ап в шар и затолкайте его в стены.

3.9 Объекты

Основано на формуле 5 СОП 8К и лекции от 2.5.54 3-го АСС.

Сначала экстериоризуйтесь, если можете.

3.9.1 Отметьте (укажите) объекты, которые не стреляют в вас. (Spot some objects which are not shooting at you)

3.9.2 Отметьте объекты, которые не входят через вас (Spot some objects which are not coming in at you)

3.9.3 Отметьте объекты, которые не стараются сторониться других объектов (Spot some objects which you're not trying to keep away from other objects)

3.9.4 Отметьте объекты, которые не стараются покинуть эту вселенную (Spot some objects which you're not trying to get to leave the universe)

3.9.5 Отметьте объекты, которые не стараются появиться в этой вселенной. (Spot some objects which you're not trying to get to appear in the universe)

3.9.6 Отметьте объекты, которые вам не нужно озаглавливать (Spot some objects which you don't need a deed of title to)

3.9.7 Отметьте объекты, на которые вы бы не возражали смотреть, когда они внезапно появляются. (Spot some objects which you wouldn't mind looking at if they appeared suddenly)

3.9.8 Отметьте объекты, которые, когда они внезапно появляются, не будут немедленно прогонять вас прочь. (Spot some objects which, if they appeared suddenly, wouldn't immediately drive you away)

3.9.9 Отметьте объекты, которые вы не возражали бы, чтобы они исчезли. (Spot some objects which you wouldn't mind having disappear)

3.9.10 Отметьте объекты, которые вы не возражали бы, чтобы они остались в вашем пространстве. (Spot some objects which you wouldn't mind having remain in your space)

3.10 Ужасные Последствия (Horrible Consequences)

Если бы вы на самом деле передвинули какой-то объект, могло бы возможно случиться что-то ужасное и вы испытывали бы сожаление, что вы это сделали. Поэтому, глубоко внутри, вам нужно удостовериться, что вы не нарушите правил и не попадете в неприятности. В конце концов может отключиться звонок будильника или распутаться эта вселенная и т.д. Поэтому, давайте сотрем (проодитируем) эти ужасные последствия, которых вы ожидаете.

3.10.1.

а) Что ужасного может случиться, если бы вы левитировали объект? (What horrible thing might happen if you levitated an object?)

Записывайте ответы. Если ответ хорошо читается, продолжайте работать с ним, когда он сглажен, возвращайтесь к первому вопросу.

а) Поместите прямо перед собой мок-ап того ужасного, что случается из-за этого. (Put a mock up of the horrible thing happening out in front of you.)

б) Сделайте его более твердым.

в) Скопируйте его много раз и сделайте копии более твердыми.

г) Создайте еще побольше копий, на этот раз меняя цвета и перемещая все в этом мок-апе и т.д.

д) Начните запихивать некоторые из этих мок-апов в тело, а некоторые выбрасывать

прочь и т.д. Продолжайте создавать все больше и больше и распахивайте их повсюду (в тело или выбрасывайте или делайте с ними, все что хотите).

е) Продолжайте до тех пор, пока вы не почувствуете огромное облегчение или внезапную уверенность в причинности, или полное знание (total knowingness) об этой ситуации.

Затем переходите к вопросу а).

Кстати, приведенные выше процессы работают всегда, когда у вас есть представление о том, что должно произойти что-то ужасное. Они позволяют вам удалить дурацкую реакцию, которая вас пугает, а также проодитировать (стереть) реальные инциденты, которые готовы вот-вот произойти (висящие здесь на постулированном траке будущего), чтобы они не произошли. Очень редко, когда предстоящий инцидент отказывается уничтожаться (размоделироваться), данный процесс придаст вам достаточно уверенности и знания, для того, чтобы избежать этого нежелательного события.

3.11. Моделирование Отшатывания (Mockups of Flinching)

3.11.1. Отметьте объект в комнате. Смоделируйте себя, решающего, что вы собираетесь левитировать этот объект. Смоделируйте себя, помещающего на него пучок (луч) и потом отшатывающегося и говорящего «никак (ничего не получается)», размоделируйте этот пучок, не передвигая при этом объекта. (повторите со многими разными объектами).

3.11.2. Отметьте объект в комнате. Смоделируйте кого-то другого и заставьте его решить, что он собирается левитировать этот объект. Смоделируйте его, помещающего на него пучок (луч) и потом отшатывающегося и говорящего «никак», размоделируйте этот пучок, не передвигая при этом объекта. (повторите со многими разными объектами).

Иногда объекты устроены таким образом, чтобы взрываться, когда вы к ним прикасаетесь, или в качестве ловушки, или в качестве части импланта, чтобы сократить вашу силу.

3.11.3. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них помещайте на него пучок и смоделируйте будто бы он взрывается.

3.11.4. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них смоделируйте кого-то другого, кто помещает на него пучок и заставляет его взорваться перед ним.

3.11.5. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них помещайте на него пучок и смоделируйте будто бы он взрывается внутрь (схлопывается).

3.11.6. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них смоделируйте кого-то другого, кто помещает на него пучок и заставляет его взорваться внутрь перед ним (как будто внутри был вакуум).

3.12. Местоположение (Locational – имеющий местоположение в пространстве)

3.12.1. Откуда вы могли бы левитировать объект

3.12.2. Откуда мог бы другой левитировать объект

3.13. Растрачивание (Wasting)

3.13.1. Смоделируйте способ растратить способность левитировать.

3.14. Еще остановки

Проверьте каждый из них на чтение. Если читается, то проведите ИТСу и ИТСу более раннего подобного до ПС.

3.14.1. Вы делаете так, чтобы кто-то перестал левитировать ваши вещи, убедив его в том, что вы можете левитировать только то, что вы сами создали.

3.14.2. Вы решаете, что раз уже вы не можете левитировать, вы должны быть уверены в том, что никто другой также не может этого.

3.14.3. Вам приказано левитировать то, что вы не хотите и вы избегаете этого, доказывая, что вы на самом деле не умеете это делать.

3.14.4. Вас убедили в том, что вы не должны этого делать, потому что это подает дур-

ной пример другим, которые могли бы попытаться сделать это с плохим управлением и все испортить.

3.15. Исправление Обладательности.

Пройдите это на прямоугольном кубе из

1) Стекла, 2) Дерева, 3) Пластика, 4) Стали.

Смоделируйте копию этого объекта. Сделайте его таким большим и таким массивным как только можете. Делайте эту копию все более и более позорной до тех пор, пока она не сломается (snap in). Теперь смоделируйте множества и множества копий этого создания в разных направлениях и заставьте их продолжать разрушаться как можно дольше.

Как только они не смогут больше разрушаться, тогда смоделируйте еще большее их количество со всех сторон вокруг тела и запихните их в него. Продолжайте делать это до тех пор, пока вы не почувствуете себя по-настоящему хорошо и ваша обладательность будет высокой. Также выбрасывайте их. Если сможете получите большую лавину копий этого объекта, втекающую и вытекающую из тела. Иногда изменяйте цвета и делайте эти создания более твердыми.

Затем выберите точку, чтобы оттуда действовать, где-то в космосе (пространстве). Переместитесь в эту точку и осмотритесь. Посмотрите на звезды, светящиеся издалека. Теперь смоделируйте множество этих позорных копий этого объекта и продолжайте запихивать их в эту точку действия ото всюду (со всех направлений). Будьте и в точке получения этой массы и в точке в которую запихивают эту массу со стороны. Иногда также выбрасывайте некоторые копии.

Когда вы не будете больше обрушивать проклятия на эту массу объекта, делайте эту копию все красивее и красивее до тех пор, пока она либо снова не развалится или не покажется очень интересным и ценным её иметь. Затем переходите к следующему процессу.

Продолжайте это до тех пор, пока вы не сможете легко иметь или не иметь чрезвычайно прекрасные, замечательные, эстетичные копии этого Объекта.

4. Энергия

Также потребуется небольшая приборка на предмет энергии. Предполагается, что это не будет законченным улаживанием, все это само по себе могло бы быть полной программой.

4.1. Рудименты

Прочистите рудименты рАРК, ПНВ и Пропущенные Утаивания «На предмет использования Энергии»

4.2. Прямой Провод (Straightwire)

4.2.1. Вспомните управление Энергией (Recall controlling Energy)

4.2.2. Вспомните управление Энергией другим

4.2.3. Вспомните управление Энергией другими

4.3. ПредПроверка

Если вы одитируете соло, пропустите этот шаг (см. мое раннее обсуждение).

Пройдите кнопки ПредПроверки «Что касается Энергии». Подбирайте каждое чтение (более раннее подобное) до ПС.

4.4. Начинание и останавливание энергии (Starting and stopping energy)

Походите по дому и начинайте и останавливайте потоки энергии, включая и выключая различные вещи. Обращайте внимания на поток, когда вы что-то включаете и отсутствие потока, когда вы что-то выключаете. Начните с водопроводного крана, где этот поток видимый, и потом выполняйте с выключателями света и т.д. до тех пор, пока вы не почувствуете себя хорошо относительно начинания и прекращения потоков энергии.

4.5. Оверты.

Оверты являются большой причиной для само-ограничения.

На каждом из этих процессов, отмечайте оверт, затем прочистите его, используя соответствующие кнопки (как в рудиментах овертов), включая прохождение более ранний подобный, если необходимо, затем возвращайтесь обратно к главному вопросу и отметьте другой оверт и т.д. Используйте главный вопрос до большого осознания, ПС, ОХП. (это модернизированная версия предпроверки посредством системы утаиваний).

4.5.1. Отметьте оверт причинения вреда чему-нибудь посредством создания энергии.

4.5.2. Отметьте оверты по недопущению того, чтобы другие создавали энергию.

4.5.3. Отметьте моменты, когда вы раскаивались в том, что создали какую-то энергию. Если нужно, просканируйте этот инцидент в обратном направлении. Отметьте оверт и уладьте его.

4.5.4. Отметьте моменты, когда вы были оправданы за то, что вы удерживали других от создания энергии. Запишите оправдания. Проверьте на наличие более раннего оверта и справьтесь с ним (не важно, это оверт против того терминала, которого вы остановили, или подобный свой собственный оверт, особенно если вы думаете, что вы на самом деле были оправданы за их остановку).

4.6. Местоположение (Locational)

4.6.1. Отметьте (укажите) места, где нет энергии.

4.7. Оправданная Неспособность (Validating Inability)

Если преклип не создает энергию, он возможно получает вознаграждение, чтобы этого не делать.

4.7.1. Как вы могли бы оправдать кого-то за то, что он не создает энергию? (How could you validate someone for not creating energy?)

4.7.2. Как мог бы другой оправдать вас за то, что он не создает энергию?

4.7.3. Как могли бы другие оправдать других за то, что они не создают энергию?

4.8. Оверты и объяснения (Overts and solutions)

Создание энергии людьми вызывает так много проблем, что нам нужно очень основательно попотеть, чтобы воспрепятствовать этому.

4.8.1. Поток 1

а) Запишите оверт, который вы могли совершить против другого или других, создавая энергию.

б) Как это можно было бы разрешить или помешать этому.

4.8.2. Поток 2

а) Запишите оверт, который мог совершить другой против вас, создавая энергию.

б) Как это можно было бы разрешить или помешать этому.

4.8.3. Поток 3

а) Запишите оверт, который мог совершить другой против других, создавая энергию.

б) Как это можно было бы разрешить или помешать этому.

4.8.4. Поток 0

а) Запишите оверт, который вы могли совершить против себя самого, создавая энергию.

б) Как это можно было бы разрешить или помешать этому.

4.9. Обладательность

Эти две команды выполняются поочередно.

4.9.1

а) Отметьте (укажите) энергию в этой комнате. (Spot some energy in the room)

б) Отметьте энергию вне этой комнаты

4.10. Вайленсы

Возможно существует один или больше вайленсов, которые, как вы полагаете, способны создавать энергию, но которыми вы не хотите быть. Мы проясним это с помощью «безопасной» команды SOP8D (см. «Создание Способностей Человека»).

4.10.1. а) Отметьте кого-нибудь, кому нужно помешать создавать энергию (Spot someone who should be prevented from creating energy).

Предполагается, что это не будет листинговым вопросом. Когда вы получите ответ, который дает хорошее чтение, обобщите этот терминал (если он уже не выражен в общем виде) и многократно пройдите следующее:

б) Отметьте (укажите) места, где бы (терминал) был в безопасности.

4.11. Растрачивание Энергии

Преклип возможно не может израсходовать (выдать) пучок (луч), потому что он не может растрачивать или позволять потерять сколько-нибудь энергии, ему нужно цепляться за каждую её каплю. Следующая команда основана на Процессе Денег.

4.11.1. Смоделируйте способ растранивания энергии.

4.12. Еще энергетические процессы

Фантазия на тему теории СОП 8К.

4.12.1. Отметьте места, где нет энергии.

4.12.2. Отметьте энергию, которая не ударяет вас прямо сейчас (Spot some energy that is not hitting you right now)

4.12.3. Отметьте места, куда вы не помещали энергию.

4.12.4. Отметьте энергию, которую вы могли бы иметь.

4.12.5. Отметьте энергию, которой вы могли бы позволить оставаться там, где она есть.

4.12.6. Отметьте энергию, которой вы могли бы позволить исчезнуть.

4.12.7. Отметьте энергию, с которой вы могли бы не соглашаться.

4.12.8. Отметьте энергию, которая, если бы она неожиданно появилась, не могла бы немедленно прогнать вас.

4.13. Исправление Обладательности.

Пройдите исправление обладательности, как оно приведено в последнем процессе раздела 3 на больших массах энергии (большие глобулы, шаровые частицы силы) и источники энергии типа солнца.

---- Еще энергетические процессы ----

(В августе 1996 года, когда я выполнял эту программу, я придумал еще несколько процессов на тему энергии и попробовал их. Я откопал их в своих записях и добавил сюда. Самым лучшим было упражнение на энергетические пучки, которые я уже включил в один из предыдущих разделов этой работы).

4.14. Собственность (Ownership)

Энергия, по-видимому, должна лучше реагировать на процессинг собственности (ownership), чем обладательности (havingness), из-за очень глубоко укоренившейся идеи о том, что вся энергия принадлежит ко вселенной МЭСТ.

а) Отметьте (укажите) какие-то энергии, которыми вы могли бы владеть (Spot some energies that you could own)

б) Отметьте какие-то энергии, которые вы могли бы не возражать, чтобы ими владел другой (Spot some energies that you would be willing for another to own)

в) Отметьте какие-то энергии, которые вы могли бы не возражать давать другому (Spot some energies that you would be willing to give to another)

г) Отметьте какие-то энергии, которые вы могли бы не возражать, чтобы другой давал их вам (Spot some energies that you would be willing for another to give to you)

е) Отметьте какие-то энергии, которые вы могли бы не возражать, чтобы другой давал

их другим (Spot some energies that you would be willing for another to give to others)

Выполняется поочередно.

4.15. Помещение энергии в стены.

Простое помещение мысли тепла, холода, электричества или радиации в стены, не очень хорошо работает, потому что эти вещи являются реальными проявлениями движения частиц в пространстве. Поэтому когда вы так делаете, вы ВСЕГДА создаете (мок-ап) идею частиц, находящихся в движении, в дополнении к концепту энергии как таковой. До тех пор, пока я не просек эту хитрость, пытаюсь постулировать тепло или что угодно в стены, у меня была сильная тенденция впадения в аналаб. Когда вы просто помещаете идею тепла в стены, это вызывает автоматический механизм создания (мок-ап) движения для вас, а это в данном процессе нежелательно.

Запихивайте волны разного рода энергии в стены и объекты во всевозможных направлениях, особое внимание уделяя постулированию частиц в движении, которые и будут вызывать эти эффекты. Выполняйте это как в комнате, так и в экстериоризованном виде над городом.

Прodelайте это со следующими видами энергии (можно добавить еще):

- а) частицы в движении
- б) тепло
- в) холод
- г) электрическая
- д) взрывные вибрации (множество крошечных взрывов, создающих сильную вибрацию, включая звук и сотрясение)
- е) радиационная (начните со света, затем также поработайте с ядерной)
- ж) гравитационная (как множество крошечных схлопываний, создающих засасывающую волну вакуума)

4.16. Трио. (Trio)

а) отметьте (укажите) энергию, которая могла бы вам понравиться (spot some energy you could like)

б) отметьте энергию, которой вы могли бы разрешить продолжаться (spot some energy you would permit to continue)

в) отметьте энергию, которой вы могли бы разрешить исчезнуть (spot some energy you would permit to vanish)

Выполняется поочередно.

4.17. Командное Значение (Command Value)

Энергетические волны интенсивно использовались при импланитировании, что является одной из причин того, почему мы не хотим больше ничего с этим делать. Поэтому, давайте отделим эти мысли от аберрирующей силы.

Отмечайте (указывайте) различные энергии в физической вселенной и создавайте (мок-ап) ее, говоря при этом разные бессмысленные вещи.

4.18. Положительное Значение (Positive value)

Мы ошибочно считаем энергию разрушительной.

Посмотрите вокруг и найдите полезные или конструктивные энергии. Выполняйте это, используя тело, до тех пор, пока вы не почувствуете себя счастливым по поводу существования энергии. Затем снова проделайте это, уже экстериоризовавшись, паря над городом и сельской местностью.

---- конец вставки ----

5. Управление Гравитацией и другие Продвинутое Явления (Handling of Gravity and other Advanced Phenomena)

5.1. Экстериоризация.

Этот процесс экстериоризации 1954 года, который помимо других мест, использовался и в 5-м АССе.

5.1.1. Поочередно отмечайте 3 точки в теле и 3 точки вне тела.

5.2. Неудавшиеся Взлеты (Falling Upwards)

Основан на теории из 2-го АСС.

5.2.1. Создавайте объекты (коробки, банки, автомобили, самолеты и т.д.) на земле вокруг и заставляйте их падать вверх в небеса и вниз в космосе (Mockup objects on the ground outside and have them fall upwards into the sky and out into space.)

5.2.2. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них, создайте мок-ап его, падающего вверх, брошенного на потолок и вниз прямо с неба. (For each one, do a mockup of it falling upwards threw the ceiling and out through the sky)

5.2.3. Экстериоризуйтесь и отмечайте большие объекты по всему миру; высокие здания, горы, монументы и т.д. Для каждого из них, заставьте его падать вверх в небо.

5.2.4. Создавайте разбитые вдребезги мертвые тела, лежащие на земле (мужские, женские, старые, молодые и т.д.). Для каждого создавайте его собирающимся воедино и падающим вверх в небеса (т.е. проходите падение и наоборот - разбивание) (Mockup squished dead bodies lying on the ground. For each one, mock it up as pulling back together and falling up into the sky (i.e., run falling and going splat in reverse)

5.2.5. Создавайте нахождение очень высоко в воздухе в мясном теле и падение вниз на землю и расплющивание. Затем всплывайте вверх из тела и говорите: "О! Было так здорово! Давайте еще раз!" Прodelайте это с различными типами мясных тел. Продолжайте до сглаживания. Вы должны пройти через получение удовольствия (веселья) от расплющивания разных видов тел, до тех пор, пока вы не сможете легко брать и покидать их.

5.3. Дотронься и Отпусти с Гравитацией (Reach and Withdraw from Gravity)

5.3.1.

а) Достигни центра Земли (Reach for the center of the Earth)

б) Позволь уйти оттуда (Let go of it)

5.3.2.

а) Заставь других достигнуть центра Земли (Have others reach for the center of the Earth)

б) Заставь их позволить себе уйти оттуда (Have them let go of it)

5.3.3.

а) Отмечайте объекты в комнате. Заставляйте каждый из них достигать центра Земли и позволять себе уйти оттуда (Have each one reach for the center of the Earth and let go of it)

5.4. Удержание Земли, чтобы не уходила (Keeping the Earth from Going Away)

5.4.1.

а) Достигните Центра Земли и удерживайте его, чтобы он не уходил (Reach for the Center of the Earth and keep it from going away)

б) позвольте уйти от него (let go of it)

в) Заставьте Землю дать вам подтверждение за то, что вы это делаете. (Have the Earth acknowledge you for doing this)

5.4.2.

а) Заставьте Землю удерживать вас, чтобы вы не уходили (Have the Earth keep you from going away)

б) дайте Земле подтверждение за это и получите подтверждение конца этого цикла (acknowledge the earth for this and have the acknowledgment end the cycle)

в) Побудите Землю почувствовать облегчение (Have the Earth feel relieved)

5.4.3.

а) Побудите других достичь Центра Земли и удерживать его, чтобы он не уходил (Have others reach for the center of the earth and keep it from going away)

б) побудите их позволить уйти от него (*have them let go of it*)

в) Заставьте Землю дать им подтверждение за то, что они это делают. (*Have the earth acknowledge them for doing this*)

5.4.4.

а) Заставьте Землю удерживать других, чтобы они не уходили (*Have the earth keep others from going away*)

б) Побудите других дать Земле подтверждение за это и получить подтверждение конца этого цикла (*Have others acknowledge the earth for this and have the acknowledgment end the cycle*)

в) Побудите Землю почувствовать облегчение (*Have the Earth feel relieved*)

5.4.5.

а) Заставьте объекты на поверхности Земли удерживать Землю, чтобы она не уходила (*Have objects on the surface of the earth keep the earth from going away*)

б) Дайте им за это подтверждение и побудите их позволить уйти (*You acknowledge them for this and have them let go*)

в) Побудите Землю дать им подтверждение за позволение уйти (*Have the earth acknowledge them for letting go*)

5.4.6.

а) Заставьте Землю удерживать объекты на её поверхности, чтобы они не уходили (*Have the earth keep the objects on its surface from going away*)

б) Дайте Земле подтверждение за это и получите подтверждение конца этого цикла (*you acknowledge the earth for doing this and have the acknowledgment end the cycle*)

в) Побудите Землю почувствовать облегчение (*Have the Earth feel relieved*)

5.5. Процессинг Значения (*Meaningness Processing*)

В качестве предварительного шага проведите или реабилитируйте помещение значений в стены. Это сделано в лекции по групповому процессингу Конгресса Анатомия Духа Человека (*the Anatomy of the Spirit of Man congress, ASMC-6, 1955*), этот конгресс был повторен во всем мире как "Октябрьский Конгресс" в 1969 году. Процесс следующий:

5.5.1. Помещайте "Это значит..." (*"This Means"*) в стены, пол и потолок. Вы заполняете это пустое место. Придумывайте что-то типа "это значит - вторник" или "это значит - я голоден" и т.д.

Последующие вариации направлены конкретно на улаживание гравитации.

5.5.2.

а) Побудите центр Земли говорить вам "Это значит..." и подтверждайте это.

б) Говорите центру Земли "это значит..." и побудите Землю дать вам подтверждение.

5.5.3.

а) Побудите центр Земли говорить другим людям "Это значит...". Заставьте их это подтверждать.

б) Побудите других людей говорить центру Земли "это значит..." и побудите Землю давать им подтверждение.

5.5.4.

а) Побудите центр Земли говорить объектам на поверхности "Это значит...". Заставьте все объекты вместе подтверждать это. (*Have the Center of the Earth tell objects on the surface "This means ...". Have the objects all acknowledge it together*)

б) Побудите объекты на поверхности все вместе говорить центру Земли "это значит...". Побудите Землю давать им подтверждение. (*Have the objects on the surface all say together "This means ..." to the center of the earth. Have it acknowledge them*)

5.6 Восприятие (*Perception*)

Это может помочь улучшить восприятие человеком тех объектов, которые он старается перемещать. Это в действительности принадлежит программе восприятий, но мы, как бы то ни было, можем его использовать и здесь.

Ранняя технология полагала, что поле черноты или невидимости происходит из тех инцидентов, где человек смотрит на черноту и т.п. Это не самая главная причина (хотя иногда это бывает и так). Главная причина, по которой у преклира есть черное поле, заключается в том, что он постулировал черноту, чтобы отрицать данность (*not-is*) чего-то, что он не желает видеть. Его усилие заставить вещи быть черными гораздо главнее любых других мотиваторов черноты.

5.6.1. Отмечайте объекты в комнате с открытыми глазами. Для каждого из них помещайте на него черноту и потом снова убирайте с него черноту, так 3 раза.

5.6.2. Повторите 5.6.1. с закрытыми глазами.

5.6.3. Отмечайте объекты в комнате с открытыми глазами. Для каждого из них помещайте на него невидимость и потом снова убирайте с него невидимость, так 3 раза.

5.6.4. Повторите 5.6.3. с закрытыми глазами.

5.7. Системы Взглядов (*Frames of Reference*)

Вы можете считать систему взглядов (ценностную ориентацию, точку зрения) способом видеть жизнь (*way of looking at life* - жизненные взгляды) или сплетенный воедино набор суждений. На самом деле здесь еще много чего, что будет раскрыто в отдельной работе.

5.7.1.

а) Отметьте (укажите) какие-то системы взглядов, с которых для вас могло бы быть вполне разумно левитировать объект. (*Spot some frames of reference from which it would be reasonable for you to levitate an object*)

б) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых для вас могло бы быть неразумно левитировать объект.

5.7.2.

а) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых могло бы быть вполне разумно левитировать объект для другого.

б) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых могло бы быть неразумно левитировать объект для другого.

5.7.3.

а) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых для вас могло бы быть вполне разумно создавать энергию. (*Spot some frames of reference from which it would be reasonable for you to create some energy*)

б) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых для вас могло бы быть неразумно создавать энергию.

5.7.4.

а) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых могло бы быть вполне разумно создавать энергию для другого.

б) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых могло бы быть неразумно создавать энергию для другого.

5.8 Стены

5.8.1. Отмечайте объекты в вашем окружении. Для каждого объекта поместите на него пучок (луч), затем побудите стены, потолок и пол говорить вам "Ты разучился это делать" (*Spot objects in the environment. For each object, put a beam on it, then have the walls, ceiling, and floor tell you "Your degraded for doing that".*)

5.8.2. Поменяйте поток. Прикасайтесь пучками к объектам в окружении и говорите сте-

нам, полу и потолку: "Вы разучились это делать" (*Touch objects in the environment with beams and you tell the walls, ceiling, & floor "You're degraded for doing that".*)

5.8.3. Прикасайтесь пучками к объектам в окружении и заставьте стены, пол и потолок засмеяться и сказать: "Ты не умеешь этого делать".

5.8.4. Поменяйте поток. Прикасайтесь пучками и потоками смеха к объектам в окружении и помещайте "вы не умеете это делать" в стены, пол и потолок, в то время когда вы это делаете. (*Touch objects in the environment with beams and flow laughter and "you can't do that" into the walls, ceiling, and floor while you're doing it*)

5.9 Быть безопасным (*Being Safe*)

5.9.1. Как могло бы не левитирование сделать вас безопасным? (*How could not levitating make you safe*)

5.9.2. Как могло бы не левитирование сделать безопасным другого?

5.9.3. Как могло бы не левитирование сделать безопасным других?

5.10 Ужас (*Terror*)

В старые времена, когда какой-то объект начинал перемещаться, это могло быть предвестником начала атаки какого-то невидимого духа. Во времена тета-МЭСТ войн, людей в телах доносили свободные тэтаны, и первым признаком того, что один из этих тэтанов был где-то неподалеку, могло быть то, что внезапно какой-то объект срывался и падал на вас. В эпоху магии вражеские колдуны могли начать перемещать вещи в вашем пространстве или какой-нибудь демон мог показаться и долбануть вас ко всем чертям. В нынешние времена, движущийся объект может означать, что привидение или какой-то неумерший или что-то такое где-то поблизости и "собираются с вами разделаться" (*'gonna get you'*).

В результате с перемещением объектов связан страх (ужас) и у вас есть всевозможные оборонительные средства, выстроенные для того, чтобы не допустить, чтобы это произошло. Если бы вы заставили какой-то объект дернуться, вы бы вероятно напугались до смерти. Тело может по-настоящему слишком перепугаться.

Начнем с риколов.

5.10.1. Вспомните как другой пугает вас, левитируя что-то в вашем пространстве (*Recall another scaring you by levitating something in your space*)

5.10.2. Вспомните испуг другого из-за левитации чего-то в его пространстве (*Recall scaring another by levitating something in their space*)

5.10.3. Вспомните как другие пугают других, левитируя что-то в пространстве друг друга (*Recall others scaring others by levitating things in each other's space*)

5.10.4. Вспомните как вы сами испугались левитации чего-то (*Recall scaring yourself by levitating something*)

5.11. Дальнейшая работа со страхом левитации (*Further handling of fear of levitating*)

5.11.1. Помещайте страх левитации в стены, мебель и другие объекты в комнате. Заставьте это подняться до реального ощущения ужаса. Продолжайте, пока это не станет забавным.

5.11.2. Отметьте объект в комнате. Смоделируйте идею, что он начинает дергаться. Затем заставьте стены и мебель перепугаться и подавить это движение. Повторите.

5.11.3. Отметьте объект в комнате. Смоделируйте идею, что он начинает дергаться. Теперь смоделируйте, что вы перепугались и подавляете это движение. Повторите.

5.11.4. Отметьте объект в комнате. Смоделируйте идею, что он начинает дергаться. Смоделируйте толпы людей повсюду в городе, замечающих это на подсознательном уровне, перепуганных и подавляющих это движение. Повторите.

5.12. Улаживание всех, кто боится. (*Handling whoever is afraid*)

Проверьте на наличие боди-тэтанов, МЗС и т.д. кто мог бы испугаться, если бы что-то левитировало и справьтесь с этим, используя соответствующие техники.

5.13 Разорванная Реальность (*Tearing Reality*)

На раннем траке человек мог разрывать устройство пространства-времени вселенной историй (*story universe*) и испортить ее (как он иногда рвет красивую книжку). Поскольку вне этой истории не могло быть постулировано ничего другого, об должен был бы обнаружить в этом разрыве только черноту.

Более поздние импланты пытались помешать людям левитировать что-то, имплантируя ложные данные, чтобы убедить вас, что эта реальная вселенная была вселенной истории, которая могла бы порваться, если бы вы ее испортили.

5.13.1. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого смоделируйте помещение на него пучка и дергание его. Моделируйте дыру, появляющуюся между этим объектом и тем, на чем он стоит. Заставьте черноту начать просачиваться из этой дыры. Затем вы совмещаете их обратно и оставляете так. (*For each one, mockup putting a beam on it and pulling at it. Mockup a tear appearing between the object and whatever it is sitting on. Have blackness start poring out of this tear. Then you push it all back together and leave it alone*)

5.13.2. Укажите моменты, когда вы разорвали вселенную историй. Отмечайте любые сожаления и ощущения стыда в этом инциденте. Отмечайте не были ли бы обесценены за это. Отмечайте не пытались ли вы скрыть факт того, что вы сделали. Отмечайте любые решения или постулаты, которые вы сделали в то время.

5.13.3. Отмечайте моменты, когда вы обесценивали других за разрывание вселенных историй.

5.13.4. Отмечайте моменты, когда другие обесценивали других за разрывание вселенных историй.

5.14. Расстраивание Игры (*Spoiling the Game*)

5.14.1. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них примите решение левитировать его. Затем измените свое решение и примите решение не делать этого, потому что это могло бы испортить игру.

5.15 Доверие (*Trust*)

5.15.1. Укажите людей, которым вы могли бы доверить способность левитировать. (*Spot some people you could trust with the ability to levitate*)

5.15.2. Укажите людей, которые могли бы быть в безопасности, если бы вы имели способность левитировать. (*Spot some people who would be safe if you had the ability to levitate*)

5.16. Экстериоризация-Интерииоризация (*Ext/Int*)

В данном и следующем разделе процессы основаны на лекциях 48 и 49 3-го АСС от 1 февраля 1954 года.

5.16.1. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них интериоризуйтесь в него и экстериоризуйтесь из него несколько раз.

5.16.2. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них смоделируйте (мок-ап) других тэтанов, интериоризующихся в него и экстериоризующихся из него несколько раз.

5.16.3. Экстериоризуйтесь и осмотрите страну. Ничего страшного, если ваши восприятия довольно смутные, просто получите то, что сможете. Отмечайте большие массы, такие как здания, горы и т.п. Для каждой из них интериоризуйтесь в нее и экстериоризуйтесь из нее несколько раз.

5.16.4. Экстериоризуйтесь и осмотрите страну. Отмечайте большие массы, такие как здания, горы и т.п. Для каждой из них смоделируйте (мок-ап) других тэтанов, интериоризу-

ющихся в него и экстериоризирующихся из него несколько раз.

5.16.5. Проводится поочередно на Земле и на Луне. Несколько раз интериоризуйтесь в центр этой планеты и экстериоризуйтесь из нее.

5.16.6. Проводится поочередно на Земле и на Луне. Смоделируйте (мок-ап) других тэтанов, несколько раз интериоризирующихся в центр этой планеты и экстериоризирующихся из нее.

5.17 Процессинг Уверенности (*Certainty Processing*)

См. процессинг уверенности в "Создании Способностей Человека"

5.17.1.

а) Добейтесь уверенности в том, что объекты можно левитировать. (*Get the certainty that objects can be levitated*)

б) Добейтесь уверенности в том, что объекты нельзя левитировать. (*Get the certainty that objects cannot be levitated*)

5.17.2.

а) Добейтесь уверенности в том, что вы можете левитировать объекты. (*Get the certainty that you can levitate objects*)

б) Добейтесь уверенности в том, что вы не можете левитировать объекты. (*get the certainty that you cannot levitate objects*)

5.17.3.

а) Добейтесь уверенности в том, что другие могут левитировать объекты.

б) Добейтесь уверенности в том, что другие не могут левитировать объекты.

5.17.4.

а) Добейтесь уверенности в том, что вы можете генерировать силу (*Get the certainty that you can generate force*)

б) Добейтесь уверенности в том, что вы не можете генерировать силу.

5.17.5.

а) Добейтесь уверенности в том, что другие могут генерировать силу

б) Добейтесь уверенности в том, что другие не могут генерировать силу.

5.17.6.

а) Добейтесь уверенности в том, что вы должны левитировать предметы (*Get the certainty that you must levitate things*)

б) Добейтесь уверенности в том, что вы не должны левитировать предметы.

5.18 Обладательность

Смоделируйте (мок-ап) копию Земли. Сделайте её настолько большой и массивной, насколько сможете. Делайте эту копию все более и более позорной, до тех пор, пока она не развалится. Теперь смоделируйте множество копий этого мок-апа со всех сторон и заставьте их продолжать разваливаться так долго, как сможете.

Как только они не могут больше разваливаться, смоделируйте еще множество копий со всех сторон вокруг тела и запихните их в него. Продолжайте делать так до тех пор, пока не почувствуете себя хорошо и ваша обладательность не станет высокой.

Затем найдите точку, из которой можно действовать откуда-то из внешнего пространства. Переместитесь в эту точку и осмотритесь. Увидьте вдали звезды. Теперь смоделируйте еще множество из этих позорных копий Земли и продолжайте запихивать их в эту точку функционирования со всевозможных направлений. Будьте как в точке, принимающей эту массу, так и запихивающим эту массу в нее извне. Иногда также выбрасывайте какие-нибудь копии Земли.

Когда вы больше не будете извергать проклятий по поводу этой массы Земли, делайте

эту копию все красивее и красивее, до тех пор, пока она снова не развалится или не покажется очень интересной и стоящей (ценной). Затем продолжите этот процесс.

Продолжайте выполнять его до тех пор, пока вы не сможете с легкостью иметь или не иметь чрезвычайно прекрасных, замечательных, эстетичных копий Земли в огромных количествах.

6. Процессинг Станций Объединения (*Union Station Processing*)

Он проводится в многолюдных местах. Эти процессы основаны на R2-46. Этот шаг можно было бы отложить и выполнить между шагами 5 и 6 или между шагами 6 и 7, если это более удобно.

6.1. Постулируйте людям (в людей) неспособность левитировать (*Postulate an inability to levitate into people*)

6.2. Постулируйте людям способность левитировать.

6.3. Предоставляйте людям право левитировать (*Grant people the right to levitate*)

6.4. Заставьте людей предоставить вам право левитировать (*Have people grant you the right to levitate*)

6.5. Постулируйте людям недостаток энергии (*Postulate a lack of energy into people*)

6.6. Постулируйте людям избыток энергии (*Postulate lots of energy into people*)

6.7. Постулируйте людям быть источником энергии (*Postulate being a source of energy into people*)

6.8. Предоставляйте людям право создавать энергию (*Grant people the right to generate energy.*)

6.9. Заставьте людей предоставить вам право создавать энергию.

6.10. Постулируйте людям недостаток обладательности. (*Postulate a lack of havingness into people.*)

6.11. Постулируйте людям избыток обладательности

6.12. Постулируйте людям быть источником обладательности (*Postulate being a source of havingness into people.*)

6.13. Предоставляйте людям право создавать материю (вещество) (*Grant people the right to create matter.*)

6.14. Заставьте людей предоставить вам право создавать материю (вещество).

6.15. Постулируйте людям недостаток пространства (схлопнувшееся пространство) (*Postulate a lack of space (collapsed space) into people*)

6.16. Постулируйте людям избыток пространства

6.17. Постулируйте людям быть источником пространства (*Postulate being a source of space into people*)

6.18. Предоставляйте людям право создавать пространство (*Grant people the right to generate space*)

6.19. Заставьте людей предоставить вам право создавать пространство.

6.20. Постулируйте людям нехватку времени (времени недостаточно) (*Postulate a lack of time (not enough time) into people*)

6.21. Постулируйте людям избыток времени (*Postulate lots of time into people*)

6.22. Постулируйте людям быть источником времени.

6.23. Предоставляйте людям право создавать свое собственное время (независимое от времени МЭСТ) (*Grant people the right to generate their own time (independent of Mest time)*)

6.24. Заставьте людей предоставить вам право создавать свое собственное время.

7. Механика и Другие Остановки (*Machinery and Other Stops*)

7.1. Проверьте на наличие любых ЗМС (Запрограммированных Механических Сущностей), которые являются:

- а) механизмами левитации
- б) сломанными механизмами левитации
- в) механизмами, которые препятствуют левитации

Проработайте (уладьте) все, что обнаружите (отметьте состояние превращения в механизм, отметьте первый раз, кто ты). Если, пока вы это делаете, обнаруживаются КС (контролирующие сущности) или сущности любого другого вида, также проработайте их.

Обычно бывает довольно много такой механики, особенно на месте 3-го глаза на лбу.

Имейте ввиду, что нежелательно использовать механизмы, построенные из существ, даже если их можно заставить работать должным образом (обычно они все равно так или иначе сломаны или неподконтрольны).

7.2 Исправление Обладательности

Удаление ЗМС механического типа снижает обладательность когда эти механизмы уходят, поэтому вам нужно компенсировать это с помощью обладательности. Вы должны быть способны смоделировать любую, какую вам угодно механику, чтобы она была вокруг вас и заставить ее продолжать существовать, если вы того желаете.

Поэтому проведите исправление обладательности путем моделирования механизмов левитации, делайте их более твердыми, и затем запикивайте их в тело. Начните со сломанных левитационных механизмов (делайте их достаточно дряхлыми, чтобы захватывать их в тело). Затем постепенно улучшайте этот механизм, до тех пор, пока он не станет очень эстетичным, хорошо работающим механизмом. Выполняйте это со всевозможных направлений (сверху, снизу, спереди, сзади и т.д.), а также запикивайте их в тело вверх из прошлого и вниз из будущего, и с разных сторон нефизической вселенной. Механизмы левитации выглядят так, как вы считаете, они должны выглядеть. Имейте в виду, что после того, как вы проходите это некоторое время, появляется тенденция осознавать, как должна выглядеть механика высокого качества. Время от времени, вдобавок к запикиванию ее в тело, также растрачивайте немного механики (выбрасывайте её в пространство и т.п.). В материалах 50-х годов можно отыскать много теории на эту тему.

Как только это сгладится, вернитесь назад и пройдите снова шаг 7.1. Если вы прогнали значительное количество ЗМСов, то снова пройдите по циклу 7.2. и еще раз пройдите 7.1. Продолжайте до тех пор, пока вы не перестанете находить много материала на шаге 7.1.

7.3 Энергия

Проверьте на наличие любых ЗМС, которыми могут быть:

- а) механизмы, которые испускают энергетические пучки
- б) сломанные механизмы энергетических пучков, и
- в) механизмы для блокировки энергетических пучков.

Проработайте все, что обнаружите, как и в шаге 7.1.

Имейте ввиду, что вполне вероятно, что всякий раз когда вы помещаете пучок на какой-то объект и пытаетесь его поднять, равный по величине и противоположно направленный пучок испускается ЗМС, чтобы удержать этот объект на месте.

7.4 Исправление Обладательности

Теперь пройдите исправление обладательности на механизмах энергетических пучков, начиная со сломанных механизмов и т.д. как и в шаге 7.2. Пройдите по мере необходимости по циклу несколько раз шаги 7.3. и 7.4.

7.5. Проверьте на наличие любых «наблюдателей», любых других боди-тэтанов, Контролирующих Сущностей (КС) или чего угодно, что тайно наблюдает за вами, чтобы докладывать о вас, когда вы делаете что-то ОТишное, типа левитации, или другую деятельность, нарушающую правила.

Проработайте с помощью обычных техник (для КС отметить состояние превращения в

КС, отметить состояние расщепления, отметить состояние имплантации ложными данными, отметить первый раз, когда вы были имплантированы ложными данными, кто ты – см. работу по КС).

Имейте ввиду, что это является реальностью, расположенной за пределами «ужасных последствий». О ваших нарушениях будет доложено и тогда на вас будут направлены большие орудия (см. следующий шаг).

7.6. Проверьте, нет ли еще чего-нибудь, наравленного на вас издали, для того, чтобы помешать левитации, созданию энергии или другим способностям ОТ.

Зачастую, когда вы что-то левитируете, или каким-то иным образом нарушаете физическую реальность, наблюдатель докладывает о вас, а устройство типа «подавителя» будет на вас направлено со своеобразной станции имплантации или управляющего центра. Обычно они стараются только заблокировать эту способность, хотя иногда они могут попытаться также сделать вас больным.

В большинстве случаев эти «подавители» представляют собой имплантирующие машины, содержащие ЗМСы или другие сущности, для того, чтобы моделировать телепатическое соединение, необходимое для того, чтобы достать вас издали. Обычно эти штучки похожи приходят довольно издали (с других планет или других солнечных систем), а также они могут быть на астральном плане или что-то типа того, что находится за пределами обычной реальности.

Просто отметьте это местоположение (обычно вы просто знаете где это, но если нужно, вы можете поискать и найти линию, присоединяющую вас к нему) и проработайте любые ЗМСы и т.п. с помощью обычных техник.

К слову, управляющие этими местами команды обычно не беспокоятся по поводу того, что вы думаете или что вы делаете здесь, на Земле, они просто должны быть уверены, что вы не разовьете свои способности и не ударите по ним с расстояния. Они очень скрытны в своих действиях, когда останавливают вас, обычно они просто удерживают на месте объект, пока вы тянете его с помощью пучка, чтобы вы решили, что вы не можете этого сделать. Они не хотят, чтобы вы даже догадались, что есть кто-то, кто борется с вами.

7.7. Проверьте, нет ли каких-нибудь других БТ, Кластеров, ЗМС, КС, Астральных Существ и того подобного, которые возражают и препятствуют вашей левитации предметов или препятствуют тому, что вы испускаете энергию.

Проработайте, используя соответствующие техники.

7.8. Проверьте, не скрываете ли вы тайным образом от себя самого и не препятствуете ли вы самому себе левитировать или испускать энергию.

Если да, то отметьте откуда вы это делаете, затем отметьте начало того импланта, который это устроил (если нужно, датировать). Затем отметьте состояние превращения в осколок (когда заставили отколоться) (и имплантацию ложными данными, если необходимо). Затем посмотрите более ранний подобный и отметьте самый первый раз.

(Дополнение августа 1996 года) – заставьте все, что вы найдете «указать на существо, от которого ты отделился»

Проработайте всех, кто все еще находится в месте расщепления (зачастую бывают БТ и т.п., которые находятся здесь и претендуют на то, что являются вами, после того, как вы прекратили быть расщепленным). Затем из местоположения расщепления, отметьте (и заставьте всех остальных здесь тоже отметить) вершину вселенной согласия и строительство этой вселенной согласия.

Если необходимо, вы можете использовать любые другие техники улаживания Отколовшихся Точек Зрения (*Split Viewpoint, SV*)

8. ТУ8

Будем надеяться, что вы уже довели ТУ8 до по-настоящему хорошего КЯ. Если так, то восстановите его, особенно ощущение действительного помещения вашего намерения в пепельницу.

Если нужно, найдите тренера и полностью пройдите ТУ8.

В противном случае просто проделайте последний молчаливый шаг этого ТУ соло в течении нескольких минут. Это нужно просто для того, чтобы немногo смахнуть с него пыль, типа как несколько минут проделать ТУ0 перед тем как давать сессию, даже хотя у вас уже есть большая стабильная победа на этом ТУ.

9. Объективная Проработка (*Objective Handling*)

Это объективные процессы. На этом шаге вы проходите их, осматривая комнату и т.д., используя глаза тела.

9.1. Постулирование Объектов МЭСТ (*Postulating Mest Objects*)

Твердый объект – это гораздо больше, чем просто твердость. Это также и пространство, и энергия, и время (в терминах прошлого и будущего).

Также во всем МЭСТ присутствует мысленный компонент. Нельзя сказать, что весь МЭСТ содержит БТ или духов того или иного сорта. Это не так. Но существует постулированная мысль, как в том, чтобы заставить пепельницу думать мысль «Я – полевой цветок». Как минимум, существуют следы этого создающего постулата внутри объекта.

Еще вы обнаружите, что все продолжающие существовать объекты содержат компонент тайны, чтобы удержать их от легкого раз-аз-изивания. И это не та тайна, которая о чем-то, и нет каких-то лежащих в основе данных, которые надлежит раскрыть. Это просто постулированная тайна. Она не может быть «известной», потому что здесь с самого начала не было ничего, что можно знать, но ее можно воспроизводить, чтобы вызвать рассмотрение как есть (аз-из).

В этих процессах мы предполагаем, что преклир автоматически непрерывно создает реальность, и мы просто заставляем его делать то, что он и так делает, в некоторой степени возвращая это под контроль.

9.1.1. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них твердость (*Spot objects in the room and postulate solidity into them*)

9.1.2. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них вес.

9.1.3. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них цвет.

9.1.4. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них температуру.

9.1.5. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них энергию.

9.1.6. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них пространство.

9.1.7. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них мысль.

9.1.8. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них тайну.

9.1.9. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них эстетику.

9.1.10. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте, что у них есть прошлое, которое тянется за ними. (*Spot objects in the room and postulate that they have a past stretching behind them*)

9.1.11. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте, что у них есть будущее, которое перед ними.

9.2 Дотронься и отпусти (*Reach and Withdraw*)

То же самое, но здесь мы будем дотрагиваться и отпускать (достигать и удаляться от) различных компонентов, которые создают эти объекты. Здесь вы выбираете объект и потом дотрагиваетесь и отпускаете его три раза подряд. Предпочтительно, чтобы эти три дотрагивания были достаточно быстрыми и в целом похожими. Если вы получили значительные изменения, пока пытались 3 раза дотронуться, то повторите их еще 3 раза, до тех пор, пока они не сгладятся.

9.2.1. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его твердость. (*Spot objects in the room. For each one spotted, reach and withdraw from its solidity 3 times*)

9.2.2. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его вес.

9.2.3. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его цвет.

9.2.4. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его температуру.

9.2.5. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его энергию.

9.2.6. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его пустое пространство.

9.2.7. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его мысленный компонент.

9.2.8. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его компонент тайны.

9.2.9. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его эстетический компонент.

9.2.10. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его прошлое.

9.2.11. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его будущее.

9.3 Предоставление Прав (Granting Rights)

9.3.1. Отмечайте объекты и предоставляйте им право быть здесь. (*Spot objects and grant them the right to be there*)

9.3.2. Отмечайте объекты и заставляйте их предоставлять вам право предоставлять им права. (*Spot objects and have them grant you the right to grant them rights*)

9.3.3. Отмечайте объекты и заставляйте их предоставлять вам право двигать их.

10. Объективы в Экстериоризованном состоянии – Процессинг в состоянии без тела (*Exterior Objectives - Bodiless Processing*)

Для этого процесса вам будут нужны комфортное место, чтобы лечь, и другая комната, для того, чтобы проходить в ней процесс. Лучше всего это делать дома со спальней (чтобы лечь в ней) и гостиной (чтобы проводить в ней это упражнение). Идея в том, чтобы уложить тело и экстериоризоваться в другую комнату и там проводить это упражнение.

Начните с того, что войдите в другую комнату (для упражнения) и немного осмотритесь, познакомьте себя с ней. Оставьте здесь свет включенным, пока вы будете выполнять это упражнение.

Затем перейдите в комнату с кроватью и лягте. Иногда вам будет нужно посмотреть на команду для следующего процесса, который вы будете проходить (если только вы не запомнили целиком всю процедуру), поэтому вам понадобится свет, чтобы это прочесть. Вы можете оставить свет (в спальне) включенным или же выключать его, пока вы проводите упражнение (выключайте, если он вас отвлекает).

Эти процессы, которые должны проводиться, те же самые, что даны на шаге 9, за тем исключением, что теперь вы собираетесь проводить их без тела.

а) прочтите команды для следующего процесса или группы процессов, используя глаза тела. Заучите их настолько, чтобы вам не нужно было снова смотреть на них, до тех пор, пока вы не закончите их выполнение (для начала выполняйте по одному процессу за раз).

б) Закройте глаза и расслабьте тело.

в) Экстериоризуйтесь (если вы еще не экстериоризованы). Теперь будьте в центре комнаты для тренировки. Обратите внимание на то, что тэтан на самом деле вовсе не расположен в пространстве. Поэтому если вы уже избавились от суждения быть расположенным где-то, тогда просто смоделируйте (мок-ап) точку зрения для функционирования (из которой вы будете проецировать и воспринимать) в центре комнаты для упражнения, и в этом

упражнении действуйте из этого местоположения (вместо того, чтобы действовать из тела).

г) Найдите и удерживайте 8 углов комнаты. Если при выполнении этого будут какие-то проблемы, то немного поделайте дотронься и отпусти каждого из углов (по одному за один раз), а затем схватите сразу два угла за один раз, и потом 4, до тех пор, пока вы не сможете добраться до всех 8-ми. Ничего страшного, если ваши восприятия очень смутные и неустойчивые. Комната может появляться извне НВ и очень неточной, но не беспокойтесь об этом. Просто установите эти 8 якорных точек.

д) Немного поднимите свою обладательность, несколько раз втянув эти 8 якорных точек. Если эти якорные точки нереальны и не имеют массы, то поместите какие-нибудь большие тяжелые золотые шары в каждую из точек и несколько раз втяните их (вместо якорных точек). Не страшно, если комната все еще довольно смутная, она будет улучшаться по мере того, как вы будете продолжать выполнение процесса таким образом.

е) Теперь начните вытягивать большие золотые шары из углов комнаты в местоположение вашего функционирования. Вы можете быть в местоположении функционирования, получая эту массу, а также заталкивая эту массу в нее. Перемежайте это легонько толкающими волнами энергии или порханием (*flitter*) (или просто концепт ощущения волны) в стены и мебель, и потом вытаскиваете эту волну обратно (что-то типа похлопывания ладонью тэты по стене, заставляя её немного погрузиться, и потом немного вытянуть её обратно, снова и снова).

ж) Теперь проводите тот процесс, который подготовили к проведению. Если у вас более одного процесса, перед каждым процессом переустановите якорные точки (если необходимо), и снова проведите шаг д).

з) Когда закончите, плавно войдите обратно в тело, откройте его глаза, и начните с шага а) (прочтите следующий процесс, который нужно будет проходить и т.д.) Вы можете также (это необязательно) провести заполнение (переливание через) тела небольшим количеством энергии и постепенно вновь присоединиться к нему, перед тем как заставите его открыть глаза.

Приведенная здесь техника может использоваться и с другими процессами, в дополнении к приведенной на шаге 9. Мы будем называть эту общую технику "процессинг без тела" (*bodiless processing*).

Поскольку тело находится в подобном сну состоянии, существует небольшая тенденция впадать в спячку. Это нежелательно. Поэтому проводите этот процесс только тогда, когда вы очень бодрый. Если вы начинаете ощущать сонное или дремотное состояние, то поделайте побольше шага е). Также, если нужно, вы можете провести исправление обладательности с помощью других объектов. Другой уловкой является вернуться обратно в тело и заставить его почувствовать себя немного более бодрым. Происходит вот что - тело считает, что оно должно спать, когда тэтан его не использует, а тэтан имеет тенденцию копировать эту бессознательность тела, когда то уходит в спячку.

11. Поднятие Тела (*Body Lifting*)

Проведите упражнения по левитации (поднятие тела) из лекций ФДК (Филадельфийский Докторатский Курс - [PDC](#)). В двух словах процедура следующая:

Повторяйте это для каждой из следующих частей тела:

- а) правый указательный палец
- б) левый указательный палец
- в) правый средний палец
- г) левый средний палец
- д) правый большой палец
- е) левый большой палец
- ж) правая кисть
- з) левая кисть
- и) правое предплечье

к) правая рука целиком

л) левая рука целиком.

Можно также проходить и другие части тела, но приведенных выше должно быть достаточно.

Для каждой части тела повторяйте следующие шаги снова и снова, несколько раз. Продолжайте до тех пор, пока вы не сможете выполнять эти шаги успешно, быстро и уверенно. Затем переходите к следующей части тела.

А) Положите свою руку на поверхность стола (для движения всей рукой, лягте и протяните руку).

Б) Экстериоризируйтесь, всплывите над этой частью тела и поместите на нее пучок. Упражняйтесь в помещении на нее пучка и в выключении его.

Имейте ввиду, что вытягивание (утаскивание в сторону) пучка вызывает поток, который заставляет пучок приклеиваться, поэтому просто выключайте его, а не убирайте (это согласно 3-го АСС).

Обратите внимание на то, что вы можете создавать (мок-ап) пучок, без необходимости быть на одном его конце. Попробуйте оба способа (помещение пучка оттуда, где вы находитесь, и просто создание пучка из выбранной вами точки вниз к части тела).

В) Теперь поместите пучок на эту часть тела и поднимите её. Тренируйте помещение пучка не нее, поднятие, передвижение части тела очень точно (определенно), опускание её, и позволить уйти (отключение пучка).

Обратите внимание на то, что когда вы тянете (поднимаете) ее в воздух с помощью пучка, вы не используете для ее поднятия мускулов. Однако, мускулы в расслабленном состоянии, будут нести вес этой части тела, чтобы вам было очень легко передвинуть ее с помощью пучка.

Сначала ваши пучки могут быть перевернутыми и работать задом наперед (в обратном направлении). Поэтому, если у вас есть проблемы с поднятием, попробуйте повернуть пучком и изменить его направление. Также попробуйте смоделировать подставленную под эту часть тела трехногую подставку (треногу) и заставьте эту треногу вырасти (расширить себя вверх) и поднять эту часть тела от уровня, на котором она лежала.

Если эта часть тела по-прежнему не двигается после того, как вы проработали немного все это, переходите к шагу Г). Это довольно легкое упражнение и вы будете поднимать часть тела в воздух после прохождения через эти шаги несколько раз.

Г) Делайте создания (мок-апы) поднятия части тела.

Вы можете начать со следующего, а потом при последующих повторах можете варьировать:

Смоделируйте пространство.

Смоделируйте гигантскую копию части тела в этом пространстве.

Сделайте ее очень тяжелой.

Заставьте людскую массу (толпу) прийти с веревками и прочим оборудованием, покрихтеть, поднатужиться и наконец поднять ее в воздух. Заставьте их поднять и опустить ее несколько раз.

Затем заставьте их уйти, и пусть придет другая команда, вооруженная большими подъемными кранами и несколько раз поднимет ее вверх и потом опустит вниз.

Затем пусть гигантский тянущий пучок спустится с небес и несколько раз поднимет и опустит ее.

Затем пусть появится очень миниатюрный смутный пучок, схватит и несколько раз легко поднимет часть тела в воздух и опустит ее.

Затем пусть появится золотой круг (кольцо) света и заставит часть тела ходить вверх и вниз просто постулируя это.

[Ball the whole thing up into a mass and toss it where you want.](#)

Вы можете закончить или на шаге В или на шаге Г, когда вы почувствуете себя хоро-

шо.

12. Упражнения с Объектом (*Drilling with an Object*)

Выберите два разных объекта и проведите весь этот раздел дважды, по разу с каждым из объектов. Несколько упражнений требуют использования сразу двух объектов (в этом случае тот, с которым вы не работаете, будет называться «другой объект»), поэтому пусть оба они будут под руками. Эти объекты также будут использоваться в последующих разделах.

Одним из объектов вероятно должна быть красивая твердая квадратная пепельница, по причинам, данным в ТУ8. Другим должно быть что-то отличное, такое как деревянный брусок или пластиковая коробочка и т.п. Используемые объекты должны иметь достаточную массу для того, чтобы дать вам немного обладательности, в то же время не быть слишком тяжелыми, чтобы их можно было легко поднимать. Лучше, если эти объекты будут иметь какие-то углы, а не быть полностью круглыми, чтобы у вас было несколько точек, которые легко различимы и доступны.

12.1. Ориентация (*Orientation*)

12.1. Выберите объект и рассмотрите (исследуйте) его. Замечайте его особенности (*Notice things about it*). Положите его.

12.1.2. Сравните этот объект с «другим объектом». Замечайте то, что различно у этих двух объектов. Вы можете взять их и рассматривать их в то время, пока вы это делаете.

12.1.3. Несколько раз поднимите (возьмите) объект, осмотрите его и поставьте (положите) в точности на то же самое место.

12.2 АРК (ARC)

12.2.1.

а) Направьте поток АРК на объект и заставьте его подтвердить его. (*Flow some ARC at the object and have it acknowledge it*)

б) Заставьте объект направить поток АРК на вас и подтвердите его. (*Have the object flow some ARC at you and you acknowledge it*)

12.2.2.

а) Направьте на объект несколько «приветов» и заставьте его в ответ направить на вас несколько «ага» (*Flow some "hellos" at the object and have it flow some "OKs" back at you*)

б) Заставьте объект направить несколько «приветов» на вас, а вы направьте в ответ несколько «ага» на него. (*Have the object flow some "hellos" at you and you flow some "OKs" back at it*)

12.3 Собственность (*Ownership*)

12.3.1. Укажите несколько людей, которые не владеют этим объектом (*Spot some people who don't own the object*)

12.3.2. Пусть объект предоставит вам право владеть им (*Have the object grant you the right to own it*)

12.3.3. Отмечайте людей и предоставляйте им право владеть этим объектом.

12.3.4. Отмечайте людей и пусть они предоставляют вам право владеть этим объектом. (*Spot people and have them grant you the right to own the object*)

12.4 Мысли (*Thoughts*)

Заставьте объект думать разные вещи. Заставьте его думать «Сегодня мне нужно купить молока», «Я хочу выйти отсюда и встретить объект противоположного пола и позабыться», «Я собираюсь удрать и присоединиться к бродячему цирку», «Я французского происхождения», «Я – голубая птичка» и т.п. Придумывайте разные штуки, чтобы их думать и

заставляйте его думать их. В качестве идей можете использовать динамики.

12.5 Дотронься и отпусти (Reach and Withdraw.)

Выполняется поочередно с обоими объектами. На каждую команду дотронуться сделайте это несколько раз на первом объекте, потом несколько раз на другом объекте, потом вернитесь к первому объекту и т.д. до тех пор, пока вы не почувствуете себя хорошо по этому поводу.

Начните с назначения пространства (возьмите 8 якорных точек) и этих двух объектов в этом пространстве. (*Begin by intending the space (get 8 anchor points) and the 2 objects in the space*)

12.5.1. Дотроньтесь до твердости этого объекта. Усиьте ее. Позвольте ей уйти. (*Reach for the solidity of the object. Intensify it. Let go of it*)

12.5.2. Дотроньтесь до веса этого объекта. Усиьте его. Позвольте ему уйти.

12.5.3. Дотроньтесь до цвета этого объекта. Усиьте его. Позвольте ему уйти.

12.5.4. Дотроньтесь до температуры этого объекта. Усиьте ее. Позвольте ей уйти.

12.5.5. Дотроньтесь до энергии этого объекта. Усиьте ее. Позвольте ей уйти.

12.5.6. Дотроньтесь до пространства этого объекта. Расширьте его. Позвольте ему уйти.

12.5.7. Дотроньтесь до мысли этого объекта. Увеличьте ее. Позвольте ей уйти.

12.5.8. Дотроньтесь до тайны этого объекта. Увеличьте ее. Позвольте ей уйти.

12.5.9. Дотроньтесь до эстетики этого объекта. Увеличьте ее. Позвольте ей уйти.

12.5.10. Дотроньтесь до прошлого этого объекта. Усиьте его. Позвольте ему уйти.

12.5.11. Дотроньтесь до будущего этого объекта. Расширьте и усовершенствуйте его. Позвольте ему уйти.

12.5.12. Дотроньтесь до важности этого объекта. Увеличьте её. Позвольте ей уйти.

12.5.13. Дотроньтесь до бытийности этого объекта. Увеличьте её. Позвольте ей уйти.

12.5.14. Дотроньтесь до конечной цели этого объекта и возвысьте ее. Пусть объект поднимется выше самого себя и поднимет её. Какое-то мгновение полюбуйте и потом позвольте ей уйти. (*Reach for the ultimate purpose of the object and elevate it. Let the object be it's higher self and uplift it. Admire that for a moment and then let go of it*)

12.5.15. Дотроньтесь до полной (совершенной) данности (*isness*) этого объекта (включая все, к чему вы прикасались на предыдущих шагах). Какое-то мгновение полюбуйте и потом позвольте ей уйти. (*Reach for the complete isness of the object (including everything contacted in the earlier steps). Admire that for a moment and then let go of it.*)

12.5.16. Дотроньтесь до изначального естественного состояния данности-как-есть (*original native state as-isness*) этого объекта. Какое-то мгновение полюбуйте и потом позвольте ему уйти.

12.6 Удержание объекта (Holding the object)

Выполняется, используя оба объекта. Несколько раз выполните команду на одном объекте, потом – на другом объекте, потом снова вернитесь на первый и т.д.

12.6.1. Используя руки тела, схватите объект и держите его, чтобы он не уходил. Затем позвольте ему уйти. (*With the body's hands, grab the object and keep it from going away. Then let go of it*)

12.6.2. Используя руки тела, схватите объект и удерживайте его неподвижным. Затем позвольте ему уйти.

12.6.3. Используя руки тела, схватите объект и сделайте его более твердым. Затем позвольте ему уйти.

Эти команды имеют тенденцию раз-сглаживать (делать негладкими) друг друга. После

того, как будут пройдены все три, снова проходите через весь набор, до тех пор, пока они не будут давать никаких изменений. Общую теорию смотрите в 16-м и 17-и АСС.

12.7 Совершенное Воспроизведение (Perfect duplication)

Проведите процесс R2-33 из «Создания Способностей Человека» на каждом из двух объектов. Проведите пару команд на одном объекте несколько раз, потом сделайте это с другим объектом, потом вернитесь к первому и т.д. Команды следующие:

12.7.1.

а) Создайте совершенный дубликат этого объекта (*Make a perfect duplicate of the object*). Дубликат в том же самом времени, на том же самом месте и с той же самой энергией, что и объект.

б) Теперь считайте, что он снова здесь (*Now consider that it is there again*)

12.8 Pressession 31

Ссылка: технич. том 4, стр. 159. Проводите его поочередно на обоих объектах.

12.8.1. Отметьте что-то, что этот объект не воспроизводит (*Spot some things the object is not duplicating*)

12.9. 8К на Объекте (8C on an Object)

Это вариант открывающей процедуры 8К. Проводится стоя (*Run this standing up*)

12.9.1.

а) выберите точку в комнате, где мог бы находиться объект (включайте места наверху других вещей, на полу и т.д.)

б) возьмите объект, принесите его к этой точке и поставьте его туда. Затем позвольте ему уйти. (*Pick the object up, move it to the spot and put it there. Then let go of it*)

Когда это будет сглажено, поднимите планку сложности до следующего варианта:

12.9.2. то же самое, за тем отличием, что кроме выбора точки, также решайте каким образом вы хотите ориентировать (расположить) объект (куда должны быть направлены его углы и т.п.). В точности представьте себе, как вы хотите его поставить здесь (сделайте мок-ап). Затем передвиньте его очень аккуратно (тщательно) в точности в то положение, которое вы выбрали.

Когда это будет сглажено, делайте следующее:

12.9.3. то же самое как и в 12.9.2., за тем исключением, что как только вы касаетесь объекта, постарайтесь двинуть его так быстро и потом отпустить его так быстро, как только возможно (отдергивайте от него свою руку).

Теперь давайте извлечем отсюда еще немного пользы, используя это для того, чтобы стереть (проодитировать) те уклонения (вздрагивания, отшатывания), которые есть у большинства людей при помещении пучка на что-нибудь.

12.9.4.

а) Выберите точку в комнате, куда может быть поставлен объект. В точности смоделируйте (мок-ап) как вы планируете его расположить.

б) Дотянитесь до объекта своей рукой, прикоснитесь к нему и потом отшатнитесь от него (словно вы прикоснулись к горячей плите) Повторите это ровно 3 раза.

в) Теперь, спокойно и легко (без отшатывания) возьмите объект и переместите его в точности на ту позицию, в которую вы планировали для него. Отпустите его (расслабленно, спокойно).

12.10 Исправление Обладательности

Проведите исправление обладательности, используя для этого большие, тяжелые

мок-апы этого объекта.

а) начните с моделирования обветшалых вариантов этого объекта, до тех пор, пока они не будут сваливаться в тело. Затем сделайте множество копий (изменяя цвет и т.п. и сделайте их настолько твердыми, насколько возможно) и засовывайте их в тело со всех сторон. Когда это будет сглажено, улучшите этот мок-ап и запихайте его в большее количество копий. Продолжайте до тех пор, пока у вас не будет супер-прекрасного варианта этого объекта (гораздо лучше, чем настоящий предмет). Иногда также что-то выбрасывайте. Постарайтесь начать двигать лавину входящего и исходящего потока смоделированных объектов.

б) Выберите точку функционирования вовне пространства (*out in space*) (как это делалось в предыдущих упражнениях) и повторите вышеописанную процедуру без тела.

12.11 Признание Объекта (*Acknowledgment of the Object*)

12.11.1

а) Отметьте объект как коммуникацию от создателя в отдаленном прошлом. Считайте, что объект сам по себе должен быть коммуникационной линией, протянутой сквозь время, чтобы дать вам совершенное воспроизведение того, что создал (мок-ап) создатель.

б) Пошлите подтверждение (признание) создателю обратно через этот объект.

в) Теперь пошлите мок-ап этого объекта обратно создателю (пошлите его обратно через трак этого объекта)

г) Заставьте создателя вернуть (послать обратно) вам подтверждение.

Когда вы будете это повторять, вы можете отмечать и того же самого и других создателей.

Довольно странно, но этот процесс хорошо работает и производит очень интересные релизы и поднимает обладательность. Это выглядит отклонением от той видимости, что другой МЭСТ был изменен в данности (*alter-ised*), чтобы сделать этот объект, и он также обходит (оставляет без внимания) эти представления о производстве. Массовое производство объектов было кем-то (или кем-то) постулировано, даже если для того, чтобы сделать огромное количество копий, использовалась машина.

12.12. Интериоризация-Эстериоризация (*Int / Ext*)

Поочередно используйте оба объекта. Несколько раз интериоризуйтесь в и экстериоризуйтесь из каждого из них и потом переходите к другому объекту и продолжайте. (*Interiorize into and exteriorize from each one a number of times and then shift to the other object and continue*)

12.13. ОтПроВос (Открывающая Процедура Посредством Воспроизведения - *Op Pro by Dup*)

Проведите её, используя наши два объекта в качестве «книги» и «бутылки». Расположите их на противоположных концах комнаты, так, чтобы вам нужно было ходить между ними. См. процедуру R2-17 в «Создании Способностей Человека». Это не означает, что это должно быть состязание на выносливость (долготерпение) или долгий изнурительный процесс. Просто делайте его до тех пор, пока он не перестанет производить изменений и вы не почувствуете себя вполне экстериоризованным. Согласно 3-го АСС, этот процесс только тогда может быть трудным, когда процесс ОтПро 8К является не сглаженным.

а) возьмите объект

б) отметьте его вес

в) отметьте его цвет

г) отметьте его температуру

д) поставьте (положите) его.

Повторяйте попеременно на двух объектах.

12.14 Предоставление Бытийности (*Granting Beingness*)

Выполняйте эти команды на обоих объектах, поочередно выполняя несколько команд на каждом из них.

Основная идея для первого процесса берет начало из 3-го АСС. Третий процесс основан на R2-31 из «Создания Способностей Человека».

12.14.1. Настаивайте на том, что разные люди находятся в этом объекте. (*Insist that various people are in the object*). Используйте знаменитых людей, людей, которых вы знали в прошлом, людей, которых вы знаете в настоящем, вымышленных персонажей и т.п.

12.14.2. Смоделируйте толпы людей в этом объекте, затолкайте в него еще больше толп, затем заставьте их всех исчезнуть. (*Mockup crowds of people in the object, push in more crowds, then have them all blow*)

12.14.3. Отметьте те вещи, которыми бы вы не возражали, чтобы ими был этот объект (*Spot some things you wouldn't mind the object being*)

12.14.4. Предоставьте этому объекту немного бытийности. Затем дайте ему подтверждение в том, что он является этой бытийностью. (*Grant some beingness to the object. Then acknowledge it for being that beingness*)

12.15. Улучшение объекта (*Enhancing the object*)

Выполняется на обоих объектах, поочередно выполняя несколько команд на каждом из них.

12.15.1. Смоделируйте золотые якорные точки (маленькие золотые шары) в этом объекте. Смоделируйте множество их, одну за другой, в очень точных (определенных) точках внутри него. (*Mockup lots of them, one after another, at very precise points within it*).

12.15.2. Побудите, чтобы большое количество золотых якорных точек материализовалось в этом объекте. Заставьте их исчезнуть. Заставьте их появиться. Заставьте их исчезнуть. Повторите несколько раз. (*Cause a large number of golden anchor points to materialize in the object. Have them vanish. Have them appear. Have them vanish. Repeat a number of times.*)

12.15.3. Смоделируйте энергетические ауры у этого объекта, моделируя внутри него энергию и заставляя ее светиться определенным цветом (не страшно, если это свечение будет не-физическим). Прodelайте это несколько раз подряд для каждого цвета на одном объекте и потом проделайте с другим объектом. Перед тем, как переходить к следующему цвету, сгладьте предыдущий. (*Mockup energy auras for the object by mocking up energy within it and having it glow with a specific color (it is OK if the glow is non-physical). Do each color a few times in a row on one object and then do the other object. Flatten one color before going on to the next.*) Прodelайте это для голубого, зеленого, красного, желтого, оранжевого, коричневого, багрового, белого, черного, серебряного и золотого.

12.15.4. Смоделируйте качество и эстетичность в этом объекте и заставьте его излучать их внутреннюю красоту. (*Mockup quality and aesthetic in the object and get it to radiate its internal beauty*)

12.15.5. Побудите появиться внутри объекта большое количество золотых якорных точек, добейтесь, чтобы они светились золотой аурой, и заставьте его быть эстетичным и излучать красоту. Добейтесь, чтобы это происходило одновременно с тем, пока вы берете объект и рассматриваете его. Замечайте свою собственную причинность в этом текущем состоянии объекта. Поставьте (положите) объект. (*Cause a large number of golden anchor points to appear within the object, get it glowing with a gold aura, and have it be aesthetic and radiate beauty. Get this all happening simultaneously while you pick up the object and look it over. Notice your own causation in the current state of the object. Put the object down*)

12.16 Раз-создание Механики (*Unmocking Machinery*)

Позаимствовано из материалов 3-го АСС.

12.16.1.

а) Получите некоторое представление о том, что вы экстериоризованы и дрейфуете над объектом. Направьте вниз на объект пучок (белую или золотую линию). (*Get the idea that your exteriorized and floating above the object. Put a beam (white or golden line) down to the object*).

б) Теперь позади себя смоделируйте демона (как энергетическую точку). Заставьте демона протянуться и заставить этот пучок исчезнуть. (*Now mock up a demon (as a point of energy) behind you. Have the demon reach out and make the beam vanish*)

в) Поместите туда другой пучок и посмотрите как демон заставит его исчезнуть.

г) Теперь будьте демоном и посмотрите на себя, испускающего пучок и заставьте его исчезнуть (*Now be the demon and see yourself putting out a beam and make it vanish*).

е) Выполните шаг в) три раза, а потом шаг г) 3 раза. Повторяйте до тех пор, пока не сгладится.

12.16.2. Затем потренируйтесь в помещении пучка на объект и предпочитая не заставлять демона его уничтожать. На некоторое время оставьте этот пучок на объекте, чтобы показать вам, что вы можете это делать, а потом предпочтите его отключить самому. (*Then drill putting a beam on the object and choosing not to have it unmocked by a demon. Leave the beam on the object for a moment to show that you can do it, and then choose to turn it off yourself.*)

12.17. Уклонение от контакта с МЭСТ. (*Flinching from Contact with Mest*)

Проводится на объектах в комнате, включая данный объект и второй объект, а также разные другие вещи.

12.17.1. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них помещайте на него пучок. Затем представьте себе суть (сущность – *essence*) объекта, направляющую пучок вверх на вас. Отшатнитесь назад, избавьтесь от этого пучка и скажите: «О, что за ужасные манеры!» (*Then imagine the essence of the object flowing up the beam at you. Flinch back and release the beam and say "Yeetch, that tastes awful".*)

12.17.2. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них помещайте на него пучок и представляйте себе что-то приятное, исходящее от этого пучка. (*For each one, put a beam on it and imagine pleasant things flowing up the beam*)

12.17.3. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них помещайте на него пучок и делайте следующее:

Заставьте пучок не течь. (*Have the beam not flow.*)

Заставьте пучок источать что-нибудь приятное из объекта на вас. (*Have the beam flow something pleasant from the object to you*).

Заставьте пучок не течь.

Заставьте пучок источать что-нибудь приятное от вас к объекту.

Повторите.

12.17.4. Снова проведите 12.17.3, но на этот раз заставьте течь что-нибудь неприятное, но вы все равно держитесь (продолжайте), начиная и останавливая этот поток. (*Do 12.17.3 again but this time have something unpleasant flow but you hold on anyway, starting and stopping the flow.*)

12.18. Улаживание Вмешательства (*Handling Interference*)

12.18.1. Поместите пучок на объект.

Проверьте на Е-метре нет ли каких-либо сущностей и т.п., которые уничтожают (анмок-ап) или противостоят ему, или обесценивают его, или как-то иначе пытаются помешать вам левитировать объект.

Проверьте что это за сущности (обычно в такого рода деятельности это бывают ЗМС или КС) и соответствующим образом проработайте их.

12.18.3. Поместите пучок на объект и проверьте на Е-метре, нет ли раз-моделирующих

машинок, разрушающих этот пучок.

Если есть, то первым делом проверьте, есть ли какие-либо ЗМС в этой раз моделирующей машинке и проработайте её. Также проверьте, нет ли каких-либо других БТ или чего-либо, пытающегося продолжать создавать эту машинку и проработайте их.

Затем многократно скопируйте эту машинку, изменяя ее цвет и т.п., до тех пор, пока вы не получите над ней контроль. Если необходимо, вы можете провести исправление обладательности на этой машинке.

Уничтожение машинерии (автоматичности) – полезно, но это не должно расстраивать что-то, когда вы этого не хотите делать. (*Unmocking machinery is useful, but it shouldn't undo things when you don't want it to*).

Теперь поместите пучок на объект и заставьте раз моделирующую машинку оставить его в покое. Если с этим есть какие-то проблемы, повторите с самого начала 12.18.2.

12.19. Слой Четвертого Измерения (*Fourth Dimensional thickness*)

Физическая вселенная использует только трехмерные создания (мок-апы), но к ним существует в некоторой степени слой 4-го измерения. Представьте себе двухмерную вселенную, нарисованную на листке бумаги. Хотя все имеет только 2 измерения, бумага и чернила имеют слабую толщину в третьем измерении.

Замечание: иногда вы видите БТ как искру, исчезающую вдали, в то время когда непохоже, чтобы она отделилась очень далеко в обычных трех измерениях. Она удаляется в 4-х мерном направлении вне реальности. Представьте себе книгу в футе от вас и потом представьте себе ее, уменьшающуюся с расстоянием, в то время пока она продолжает быть всего лишь в футе от вас в обычных трех измерениях (она не удаляется прочь путем прохождения мимо других вещей в комнате, но вместо этого она уходит прочь без перемещения). Это и есть то самое 4-е измерение, в отнесении которого мы заинтересованы.

Другое замечание: Четвертое пространственное измерение могло бы иметь два направления, проста так же как у нас есть право-лево, верх-низ, и перед-назад для обычных трех измерений. Я полагаю, что математики обычно называют четвертую пару направлений ана и ката (*ana and kata*).

12.19.1.

а) Определите пространство вокруг объекта, помещая 8 якорных точек в кубе вокруг него. Сохраняйте их на месте, пока будете выполнять оставшиеся шаги. (*Intend the space around the object by putting up 8 anchor points in a cube around it. Keep this in place while doing the remaining steps.*)

б) Представьте себе трехмерную систему координат (как в геометрии) с осями X, Y и Z, под прямым углом друг к другу и пересекающимися в точке в центре этого объекта. Затем представьте себе четвертую ось, простирающуюся в обе стороны не-физических направлений. (*Imagine a 3 dimensional co-ordinate system (as in geometry class) with an x axis, y axis, and a z axis all at right angles to each other and crossing at a point in the center of the object. Then imagine a 4th axis stretching off both ways in non-physical directions.*)

в) Протянитесь в направлении 4-й оси, отыскивая объект, продолжающий быть здесь в данном направлении, до тех пор, пока вы не достигните конца этого объекта. (*reach down this 4th axis finding the object continuing to be there in that direction until you reach the end of the object.*). Затем найдите ничто на дальней стороне объекта в этом направлении. (*Then find nothingness on the far side of the object in this direction*). Снова ухватите центр (точку физической вселенной) этого объекта. Затем повторите этот шаг в противоположном направлении этой 4-й оси, чтобы найти другую сторону объекта и ничто за его пределами. (*Pick up the center (physical universe point) of the object again. Then repeat this step in the opposite direction on the 4th axis to find the other side of the object and nothingness beyond that.*)

г) Дотроньтесь и отпустите одну из 4хмерных граней объекта. (*Reach and let go of one of the 4th dimensional edges of the object*). Повторите несколько раз. Затем сделайте это с другой гранью 4-го измерения. Затем дотроньтесь и отпустите одновременно обе грани, как если бы вы удерживали толщину 4-го измерения объекта между парой тэта-ладоней. (*Then reach and let go of both edges simultaneously as if you were holding the 4th dimensional*

thickness of the object between a pair of theta hands).

Как только вы сможете легко и уверенно находить толщину 4-го измерения, вам будет не нужно продолжать моделировать (мок-ап) набор 4-х осей.

д) Определите 8 якорных точек довольно близко возле физического объекта. Поместите второй набор из 8 якорных точек на то же самое место, что и первый набор. Теперь возьмите второй набор и протяните его в 4-м направлении, до тех пор, пока он не пройдет в ничто за пределами грани объекта. (*Now take the second set and extend it in a 4th direction until it passes into the nothingness beyond the edge of the object*). Теперь совсем немножко передвиньте его назад, так чтобы он заключал в себя (прикасался) последнее место в этом направлении, которое еще включает в себя объект. (*Then move it back just a trifle so that it encompasses the last place in that direction which still includes the object*) Несколько раз дотроньтесь и отпустите объект в этом пространстве. Затем повторите то же самое в противоположном 4-м направлении.

е) Представьте себе 8 якорных точек в одном 4-м направлении, присоединенных к ([connecting to](#) - связанных с) другим 8 якорным точкам в другом 4-м направлении. Представьте себе трехмерный объект в каждом из этих кубов, а также как пятно (мазок), простирающийся между ними.

ж) Теперь, с помощью пары тэта-ладоней, ухватите 4-хмерные грани объекта и держите их, чтобы они не уходили. Повторяйте до сглаживания.

з) С помощью пары тэта-ладоней, ухватите 4-хмерные грани объекта и удерживайте их неподвижно. Повторяйте до сглаживания.

и) С помощью пары тэта-ладоней, ухватите 4-хмерные грани объекта и сделайте его более твердым. Повторяйте до сглаживания.

к) Проходите по циклу через шаги ж, з, и до тех пор, пока этот набор процессов не перестанет производить изменений.

Имейте ввиду, что вы имеете дело с обычным трехмерным объектом, который имеет немного 4-хмерной толщины, поэтому объект не очень далеко уходит в любом из 4-х направлений, и он не очень сильно изменяется в этих направлениях. Это противоположно тому, что бывает с настоящими 4-хмерными объектами (которые иногда использовались в прошлом на траке), у которых есть реальная форма (очертания) в 4-м направлении. Просто представьте себе вращающуюся кофейную чашку, удаляющуюся по 4-х мерной оси, так что остается только круг в обычных 3-х измерениях, а структура чашки будет за пределами реальности.

12.20 Усовершенствованное ТУ8

Здесь мы собираемся распространить немного энергии по объекту и поднять его вверх. Будет двигаться тень или призрак (привидение) объекта. Та часть, которая двигается, может быть и очень реальной, и просто как легчайший след бытийности этого объекта. Просто возьмите от этого столько, сколько сможете, и не впадайте в В и О по поводу этого. Это может быть 1% данности (*isness*) или 20%. Затем используйте руку тела, чтобы посредством 8К (Совершенного Управления) остальным объектом, поднять его туда, куда вы передвинули его призрак. Заканчивайте на победе. В то время, пока вы выполняете это упражнение, процент объекта, передвигаемого вами, будет периодически увеличиваться и уменьшаться. Не заканчивайте когда он уменьшился, доберитесь до высокой точки в цикле. Команды следующие:

12.20.1.

а) Дотроньтесь (дотянитесь) до объекта и распространите через него немного золотой энергии. Протяните эту энергию вовне в направлениях 4-го измерения, чтобы заполнить весь объект между его 4-хмерными сторонами. (*Extend the energy out in 4th dimensional directions to fill the entire object between its 4th dimensional sides*). Протяните еще энергии в будущее объекта и его прошлое, до тех пор, пока у вас не будет весь объект заполнен энергией. Пока вы продолжаете выполнять эти шаги, время от времени пополняйте запасы этой энергии и делайте ее более твердой.

б) Намерением приподнимите объект и передвиньте его в определенную точку в воз-

духе на высоте около фута. (*Intend the object upwards and move it to a precise point about a foot in the air*) Обратите внимание на то, что ваша собственная энергия легко сдвигается вверх, и она будет вместе с собой поднимать и некоторое количество данности (изнеса) объекта и его бытийности.

в) Дайте подтверждение той части объекта, которая передвинулась, за то, что она передвинулась.

г) С помощью руки тела передвиньте остаток объекта в то место, где вы удерживаете ту часть, которая переместилась. Побудите объект почувствовать облегчение от того, что он догнал себя. (*Have the object feel relieved at catching up with itself*). Подтвердите его.

д) Намерением опустите объект обратно, туда, где он находился. Подтвердите ту часть, которая передвинулась. Затем, используя руку тела, опустите остаток объекта, побудите его почувствовать облегчение, подтвердите его и отпустите. (*Intend the object back down to where it had been sitting. Acknowledge the portion which moved. Then, using the body's hand, lower the rest of the object, have it feel relieved, acknowledge it, and let go of it.*)

Повторяйте шаги от б) до д) до победы.

12.20.2 Теперь смоделируйте пространство и сделайте модель этого объекта в данном пространстве. Намеревайтесь, чтобы он поднимался и опускался, и заставьте его это делать, давая ему подтверждения. Смоделируйте протестующий объект, но все равно его двигайте. Смоделируйте объект, наслаждающийся, когда вы его двигаете. Смоделируйте объект, который хочет двигаться куда-то в другое место, но все равно вы двигаете его туда, куда вы хотите.

Чередуйте упражнения 12.20.1 и 12.20.2 до тех пор, пока вы не получите большую победу.

12.21 Взаимосвязанность МЭСТа (*The Interconnectedness of Mest*)

Все вещество этой вселенной МЭСТ взаимосвязано, объекты удерживают друг друга на местах с помощью гравитации и т.д. Поэтому давайте вернем себе немного контроля над всем этим.

Имейте ввиду, что «Объект» относится к тому объекту, который мы используем в данном разделе программы, а не разные объекты, которые вы отмечаете в комнате.

12.21.1. Отмечайте другие объекты в комнате. Для каждого из них заставьте Объект несколько раз присоединиться к нему и отсоединиться от него.

12.21.2. Отмечайте другие объекты в комнате. Для каждого из них заставьте его несколько раз присоединиться к Объекту и отсоединиться от него.

12.21.3. Отмечайте другие объекты в комнате. Для каждого из них заставьте Объект несколько раз согласиться с ним и не согласиться с ним.

12.21.4. Отмечайте другие объекты в комнате. Для каждого из них заставьте его несколько раз согласиться с Объектом и не согласиться с ним.

12.21.5. Отмечайте другие объекты в комнате. Для каждого из них заставьте Объект несколько раз быть в АРК с ним и вне АРК с ним.

12.21.6. Отмечайте другие объекты в комнате. Для каждого из них заставьте его несколько раз быть в АРК с Объектом и вне АРК с ним.

Теперь повторите процессы с 12.21.1 по 12.21.6, но на этот раз вместо объектов в комнате, отмечайте что-нибудь удаленное, включая центр Земли, центр солнца, массу солнца, центр Галактики и т.д.

12.22 Остановленное Движение

Твердые тела можно рассматривать в качестве остановленного движения. Отрицание данности (нот-изнесс) также является остановленным движением.

12.22.1 Смоделируйте объект, летящий с высокой скоростью. Ударьте его потоком «Стоп» (останавливающий хребет, вал) и заставьте его замереть прямо здесь. Повторите

много раз. Затем скомкайте все эти мок-апы и выбросите их.

Теперь давайте изменим этот поток.

12.22.2 Смоделируйте объект, висящий остановленным в пространстве. Вытащите из него вал «Стоп» и заставьте объект улететь назад на высокой скорости.

12.23. Универсальные Силы (*Universal Forces*)

Гравитация является побудительной причиной, заставляющей объекты в этой вселенной удерживать друг друга, чтобы они не уходили. (*Gravity is the impulse of the objects in the universe to keep each other from going away*)

12.23.1 Побуждайте Вселенную удерживать объект, чтобы он не уходил. Побудите ее отпустить. (*Have the Universe keep the object from going away. Have it let go*) Повторите.

12.23.2 Побуждайте объект удерживать Вселенную, чтобы она не уходила. Побудите его отпустить. Повторите.

Инерция является импульсом вселенной удерживать объект неподвижно. В соответствии с физиками, всякое движение является относительным к другому движению, так что для вселенной МЭСТ не существует привилегированной точки отсчета (системы координат). Это означает, что любую систему движения можно считать неподвижной, а все остальное движется относительно нее. Если объект остается неподвижным в своей собственной системе движения, он может быть движущимся по прямой линии в других системах движения. Следовательно, всю инерцию можно рассматривать как объект «удерживающийся неподвижно». (*Inertia is the impulse of the universe to hold the object still. According to the physicists, all motion is relative to other motion, so that there is no privileged frame of reference for the Mest universe. This means that any frame of motion could be considered to be unmoving with everything else moving around it. If an object holds still in its own frame of motion, it would be moving in a straight line in other frames of motion. Therefore, all inertia could be considered to be an object "holding still".*)

12.23.3 Побудите Вселенную удерживать объект абсолютно неподвижно. Побудите ее отпустить и оставить его неуправляемым. Повторите.

12.23.4 Побудите объект удерживать Вселенную абсолютно неподвижно. Побудите его отпустить и оставить ее неуправляемой. Повторите.

Эта вселенная была построена с помощью постулата, что она должна продолжать делать себя более твердой. Это является данностью (изнесом) реальности.

12.23.5 Побудите Вселенную делать объект более твердым. Побудите ее отпустить и оставить его неуправляемым. Повторите.

12.23.6 Побудите объект делать Вселенную более твердой. Побудите его отпустить и оставить ее неуправляемой.

12.24 Универсальный Постулат (*The Universe Postulate*)

Чтобы взять управление мок-апом, даже мок-апом основанной на согласии физической вселенной, который является постулированным другими, хитрость заключается в том, чтобы взять полную ответственность за этот мок-ап и сделать своим собственным тот постулат, который удерживает его здесь.

12.24.1 За что, касающееся этого объекта ты мог бы быть ответственным (*What about that object could you be responsible for*)

Продолжайте расширение сферы вашей ответственности за этот объект до тех пор, пока вы не охватите объект как он есть сейчас, как он был и как он будет.

12.24.2 Постулируйте полную ответственность за объект. Завершите этот цикл. Повторите.

12.24.3

а) Отметьте импульс вселенной по удерживанию объекта неподвижно внутри системы движения этого объекта (*Spot the impulse of the universe to hold the object still within the*

objects frame of motion)

б) Отметьте импульс вселенной, предписываемый соседними массами, такими как Земля (соразмерно с их удалением и массой), удерживать объект, чтобы он не уходил. (Обратите внимание, что а) и б) вместе дают в результате местоположение объекта на поверхности Земли, где он удерживается неподвижно и вращается вместе с Землей) (*Spot the impulse of the universe, enacted by nearby masses such as the Earth, to keep the object from going away.*)

в) Отметьте импульс вселенной, чтобы моделировать объект и делать его твердым (своего рода перекрестно скопированное намерение, приходящее со всех сторон).

г) Повторяйте а), б) и в) в быстро друг за другом до тех пор, пока вы не сможете выполнять их как один комбинированный импульс в объект.

д) Повторяйте этот импульс все быстрее и быстрее. Добейтесь, чтобы он был волной, которая повторяется тысячи раз в секунду. Просто удерживайте импульс и получите концепт его повторения очень и очень быстро, чтобы это был своего рода высокочастотный гул, а потом сделайте его еще немного быстрее, до тех пор, пока он не станет слишком быстрым, чтобы гудеть, он просто ЕСТЬ. Это и есть универсальный постулат данности (изнеса) объекта.

е) Получите универсальный постулат (как описано выше) и рассматривайте его в качестве постоянно повторяющегося и воссоздающего объект в последующих пространствах и таким образом несущего объект вперед сквозь время. (*Get the universe postulate (as above) and consider it as constantly repeating and recreating the object in consecutive spaces and thereby carrying the object forward through time*)

ж) Сделайте этот постулат вселенной своим собственным. Признайте полную ответственность за непрерывающееся воссоздание и расположение объекта в настоящем времени. Распространите (выдайте) намерение «Я его создаю» и побудите вселенную подтвердить (признать) его.

12.24.4 Выберите двигать объект и потом передвиньте его. Используйте руки тела, чтобы получить согласие, если необходимо.

12.25 Телепортация и Воспроизведение

Это очень интересный процесс. Он начинался как простая попытка выполнить мокап-версию «книги и бутылки». Потом я расширил упражнение, основанное на предположении 3-го АСС, чтобы попытаться телепортировать объект в форме мокапа. Два этих действия, выполненные вместе, дали в результате удивительное ощущение веса в этом мокапе. Это было в первый раз, когда я почувствовал столько веса в мокапе, сколько я ощущал в объектах реального мира. Так появилось это дополнение к последней части этого упражнения.

12.25.1

а) Смоделируйте пространство (если необходимо, используйте спакацию ФДК⁶). Затем смоделируйте парту и стол в этом пространстве, с некоторым расстоянием между ними.

б) Смоделируйте объект на парте. Постулируйте в него разумные для физической вселенной вес, температуру и цвет.

Следующие два шага выполняются снова и снова, с вниманием к совершенному воспроизведению, всегда используя те же самые вес, температуру, цвет и в точности то же самое положение в каждом из этих двух положений. Продолжайте до тех пор, пока вы не будете готовы продолжать делать это вечно, и объект будет довольно реальным, и этот процесс больше не будет производить никаких изменений.

в) Проникните сквозь (охватите) объект (который сейчас находится на парте) и отметьте его вес, цвет и температуру. Затем заставьте его исчезнуть и вновь появиться на столе (т.е. телепортация).

г) Проникните сквозь объект (который сейчас находится на столе) и отметьте его вес,

⁶ use PDC spaceation

цвет и температуру. Затем заставьте его исчезнуть и вновь появиться на парте (т.е. телепортация).

Обратите внимание на то, что эти два шага могут повторяться туда и обратно очень-очень быстро и это довольно интересно, потому что здесь нет задержки коммуникации вселенной МЭСТ. Если вы найдете это утомительным или надоевшим, то значит процесс не сглажен.

Когда вы закончите, оставьте объект смоделированным в этом пространстве (на парте или на столе), чтобы использовать его в следующем процессе.

12.25.2. Проникните сквозь смоделированный объект и пожелайте, чтобы он поднялся. (*Permeate the mocked up object and will it upwards*). Возможно вы найдете, что объект имеет значительный вес. НЕ раз-создавайте этот вес. Поднимайте его, несмотря на вес. Иначе говоря, тренируйте поднятие тяжелого объекта посредством постулата. Если необходимо, отметьте тот факт, что это вы создали этот объект и следовательно имеете право двигать его посредством постулата, даже если он очень тяжелый. Тренируйте поднятие вверх и опускание вниз в точности на то же самое место, до тех пор, пока вы не сможете делать это без усилий, несмотря на вес.

Это упражнение значительно изменило мой взгляд на вес и физическую силу вселенной МЭСТ.

12.26 Шаблоны

Это упражнение очень сырое и часть теории может быть неверной.

Не похоже на то, чтобы обычно тэтаны гуляли повсюду, старательно, атом за атомом, создавая МЭСТ. Когда вы создавали объект в предыдущем упражнении, вы возможно просто постулировали его здесь во всей его полноте, не уделяя большого внимания деталям. Частично это может объясняться простым копированием других мокапов, но похоже здесь должно быть еще что-то. Попробуйте следующее упражнение.

12.26.1 Снова смоделируйте телепортационное упражнение (см. предыдущее упражнение). Когда вы моделируете объект на парте и потом заставляете его исчезнуть и моделируете его на столе, замечайте, что вы на самом деле скорее создаете новую копию объекта, чем перемещаете первый объект. Но это не два разных объекта. Существует своего рода суть (субстанция, сущность) объекта, которая не расположена в пространстве, являющимся общим для объекта, где бы вы его не смоделируете. (*There is a sort of essence of the object that is not located in space which is common to the object wherever you mock it up*) Отметьте эту базовую основополагающую часть этого объекта. Повторите шаги телепортации несколько раз и каждый раз отмечайте объект, как смоделированный и основополагающую суть. (*Spot this basic underlying part of the object. Repeat the teleportation steps a few times and spot the object as mocked up and the underlying essence each time*)

Исходя из этого, похоже, что существует объект, смоделированный, но не расположенный в пространстве, и затем, существует объект, который расположен. Иначе говоря, концепт предшествует проявлению.

12.26.2 Теперь будем рассматривать оба смоделированных объекта и нерасположенную суть и мокап, расположенный в пространстве. Многократно скопируйте Оба из них. Немного поэкспериментируйте с ними и посмотрите, что вы здесь можете обнаружить. Затем, многократно скопируйте суть и потом дотроньтесь за ее пределами до базового шаблона, который вы используете в качестве шаблона, чтобы моделировать их. (*Now consider both the mocked up object as an unlocated essence and as a mockup located in a space. Copy Both of these many times. Experiment with this a bit and see what you can find out. Next, copy the essence many times and then reach beyond them to the basic pattern that your using as a template to mock these up.*)

Конечно вы могли бы создать и чистый мокап от дьявола, но странность в том, что вы схватили существующий шаблон и используете его в качестве основы для проявления этого объекта. Вполне возможно, что это может быть тот же самый шаблон, который лежит в основе объекта физической вселенной, который мы использовали в этих упражнениях.

12.26.3 Отметьте объект физической вселенной и несколько раз дотроньтесь и отпу-

стите его основополагающую базовую суть (нерасположенную) и его основополагающий шаблон. (*Spot the physical universe object and reach and let go of its underlying basic essence (unlocated) and its underlying template a number of times*)

12.26.4 Закройте глаза. Отмечайте точки у объекта физической вселенной и в этих местах поместите золотые шары. Когда вы почувствуете себя хорошо по этому поводу, протяните волну золотой энергии через объект. Теперь дотянитесь до реального объекта позади этого объекта и сделайте то же самое. Повторите. Дотянитесь до базовой нерасположенной сути этого объекта и сделайте то же самое. Протянитесь через основополагающий шаблон этого объекта и сделайте то же самое. Отпустите его. (*Spot points in the physical universe object and place golden balls in those locations. When your feeling good about this, extend a wave of golden energy throughout the object. Now reach for the real object behind the object and do the same. Repeat. Reach for the basic unlocated essence of the object and do the same. Expand through the underlying template of the object and do the same. Let go of it*)

Замечание: вполне вероятно, что вы смотрите скорее на картинки картинок физической вселенной, чем непосредственно на основную реальность. Это особенно истинно, когда вы используете глаза тела (которое имеет много промежуточных точек), но это может также происходить в вашей зрительной машинерии, даже когда вы экстериоризованы. Это на самом деле является анатомией отрицания-данности (нот-изнеса) и для тщательной проработки будет нужна отдельная программа. Но вы можете пробраться мимо нескольких из этих экранов посредством постулата. Но я уверен, что за пределами ваших собственных экранов существует ряд промежуточных, встроенных непосредственно в сам мокап физической вселенной (чтобы защитить ее от легкого уничтожения и т.д.), так чтобы даже без какого то ни было отрицания-данности (нот-иза) по своей собственной воле, вам потребовалось бы пробраться через несколько слоев видимости, чтобы добраться до действительного объекта. За его пределами вы могли бы найти нерасположенную нигде суть объекта и базовый шаблон, которые используются, чтобы его создавать.

12.27 Зеркальный процессинг (*Mirror Processing*)

Это очень сырой материал. Я попробовал его, исходя и основываясь на той идее, что мы могли бы смотреть на реальность в своеобразное зеркало. Я не полностью доволен этой теорией и я полагаю, что есть еще много того, что нужно изучить в этой области. Но этот процесс производит фантастические изменения в восприятии, делая все более глубоким и цветным, так что проводить его очень полезно.

12.27.1

а) Рассчитайте (оставьте) небольшое расстояние позади объекта, достаточное для того, чтобы вы могли видеть остающуюся часть парты или стола. Смоделируйте огромное зеркало справа от вас и представьте себе, что оно отражает изображение. Превратите его в трехмерное зеркало, установленное на углу в 4-хмерном пространстве и копирующим весь 3-хмерный вид, на который вы смотрите. Теперь смоделируйте другое зеркало, которое находится слева от вас. Смоделируйте его, отражающим полное 3-хмерное пространство точно также как и первое зеркало. Заставьте его отражать пространство, которое появляется в первом зеркале. (*Sit a little distance back from the object, enough so that you can see the desk or table it is resting on. Mockup a huge mirror on your right and imagine it reflecting the image. Make it a three dimensional mirror sitting off at an angle in 4 dimensional space and copying the entire 3 dimensional view that your looking at. Now mock up another mirror that is off to your left. Mock it up as reflecting a full 3D space in the same manner as the first one. Have it reflect the space that is appearing in the first mirror.*)

б) Теперь загляните из экстериоризованной точки зрения в зеркало номер 2 (то, которое вы поместили слева). Посмотрите на него спереди, так чтобы вы получили тот же самый вид, который имеют глаза тела из комнаты. Затем проследите (прогоните) это отражение обратно к зеркалу номер 1 (то, которое вы первоначально установили справа). Разверните вашу точку зрения, так чтобы вы смотрели непосредственно в зеркало 1 и видели вид комнаты. Осознайте, что это и есть отражение и проследите его назад до вида комнаты, который видят глаза вашего тела. Разверните вашу точку зрения, так чтобы вы смотрели непосредственно на комнату с вашей обычной позиции. (*Now look from an exterior viewpoint into mirror number 2 (the one that you placed on the left). Look at it from infront so that you get the*

same view as the body's eyes have of the room. Then chase the reflection back to mirror #1 (the one you put on the right initially). Turn your viewpoint around so that your looking directly into mirror 1 and seeing the view of the room. Realize that it is a reflection and chase it back to the view of the room that your body's eyes are seeing. Turn your viewpoint around so that your looking directly at the room from your usual position)

в) Теперь получите некоторое представление о том, что "реальная" комната, на которую вы смотрите, является тем не менее другим отражением в трехмерном зеркале. Будучи существом, разверните вашу точку зрения и посмотрите на комнату, которую оно отражает. Когда вы это делаете, постарайтесь почувствовать правильный способ поворота (т.е. в какую сторону повернуться - правильно). Как только вы смотрите на нее как существо, измените его так, чтобы это был вид, который вы видите через глаза тела. Теперь получите представление, что этот вид также является отражением (только немного ближе к реальности, чем предыдущее изображение) и повторите этот шаг с ним. Продолжайте проходить через ряд изображений, постепенно подбываясь все ближе к реальности. Остановитесь, когда вы получите изменение восприятия или почувствуете себя хорошо по поводу вида, или не можете больше ничего найти. *(Now get the idea that the "real" room your looking at is yet another reflection in a 3D mirror. As a being, turn your viewpoint around and look at the room that it is reflecting. When you do this, try to feel for the right way to turn. Once your looking at it as a being, shift it so that it is the view that you see through the bodies eyes. Now get the idea that this one is also a reflection (but a little closer to reality than the previous image) and repeat this step on it. Continue through a number of images, gradually working closer to reality. Stop when you get a perception change, or feel good about the view, or can't find any more.)*

Имейте ввиду, что вы не должны слишком сильно упорствовать на шаге в). Просто пройдите настолько далеко, насколько хочется пройти без принуждения. Не пытайтесь продавить весь путь назад до истинной реальности. Такие вещи происходят этапами, потому что вам нужно устранить причины для отрицания-данности (нот-иза) и смотреть через промежуточные точки, прежде чем вы сможете обнажить слишком много этого материала. Я на самом деле не замечал изменения моего восприятия здесь до тех пор, пока я не закончил и не ушел дальше. Это было очень похоже на те изменения, которые происходят на процессинге силы.

12.28. Владение реальностью (*Ownership of reality*) (август 1996 год)

К этому моменту вы должны были выполнить процессинг владения реальностью, данный раньше в этой работе, и провести его на каждом из двух объектов (Я моделирую его, другой его моделирует и т.д.)

12.29. Упражнение по поднятию (*Lifting drill*)

Для каждой из следующих частей объекта, несколько раз ментально дотроньтесь и отпустите, поместите в нее золотые якорные точки, распространите волну энергии, и сделайте ее своей собственной:

- а) Физический объект сам по себе, в том виде, как вы его видите.
- б) Реальный объект позади этого объекта (дотянитесь так глубоко, как только сможете).
- в) Четырехмерную толщину этого объекта.
- г) Прошлое и будущее объекта.
- д) Нерасположенную суть объекта.
- е) Шаблон, лежащий в его основе.

Во время выполнения следующих шагов продолжайте распространять энергию через всю полноту этого мокапа.

ж) Поместите постулат вселенной (твердый/держать неподвижно/держать, чтобы не уходил – см. более раннее упражнение) в объект. Это то, что делает твердым и локализует (размещает) данную суть в бытийность (в существо) реального объекта. Сделайте постулат своим собственным.

з) Теперь тренируйте поднятие объекта вверх и опускание его вниз. Передвиньте призрак объекта, беря столько реального объекта, сколько сможете, и просто игнорируйте остающийся компонент физической вселенной, который может оставаться позади него.

12.30 Модели (*Mockups*)

Перемежайте описанное выше упражнение по поднятию с процессингом моделирования, включающий следующее:

а) Смоделируйте себя в виде гиганта, выше того дома, в котором вы живете. Своей рукой проникните сквозь крышу, многократно мягко возьмите и опустите объект.

б) Смоделируйте себя в виде стоящего вне вселенной МЭСТ на углу 4-го измерения. Дотянитесь в трехмерную реальность и многократно возьмите объект и опустите его.

в) Смоделируйте себя в виде большой копии объекта и смоделируйте удовольствие от поднятия вверх и опускания вниз. Добейтесь реальности при поднятии себя вверх, опускании вниз, и наслаждающегося этим, словно вы находитесь на качелях, которые кто-то раскачивает, доставляя вам удовольствие.

13. Процессинг без тела (*Bodiless Processing*)

После того, как вы повторили раздел 12 с каждым из двух объектов, используйте в упражнениях этого раздела оба объекта.

Эти упражнения проводятся в бестелесом состоянии как описано выше в разделе 10. Поместите два объекта друг возле друга на столе или парте. Вы можете либо разместить их в другой комнате, чем та, в которой вы ложитесь (как в разделе 10), или же делаете это в той же самой комнате, где находитесь вы (если у вас нет спайки на отключение тела во время экстериоризации).

13.1 Ориентация

Для каждого из процессов, выполните несколько команд на одном объекте, потом на другом, потом вернитесь к первому и т.д.

13.1.1 Исправление обладательности. Смоделируйте много копий каждого объекта и запишите их в точку зрения, из которой вы действуете. Время от времени, пока вы это делаете, отмечайте 8 углов комнаты.

13.1.2 Отмечайте объект, дотрагивайтесь и отпускайте определенные точки на его гранях и внутри него. Иногда отмечайте 8 якорных точек в комнате. Обратите внимание, что сначала существует тенденция отталкиваться от объекта посредством силы используемого вами пучка, но это сглаживается. Также иногда меняйте положение, из которого вы проводите это касание.

13.1.3 Проведите на объектах «привет-о'кей» (вы говорите «привет!», объект говорит «о'кей», объект говорит «привет!», вы говорите «о'кей», и т.д.)

13.1.4 Проведите на объектах «удерживайте его, чтобы он не уходил» (несколько команд на каждом, поочередно).

13.1.5 Проведите на объектах «удерживай его неподвижно»

13.1.6 Проведите на объектах «сделай его более твердым»

13.1.7 Заполняйте каждый объект золотыми якорными точками и энергией, и постукивайте в них эстетические качества.

13.2 От Про Вос⁷ (*Op Pro by Dup*)

Выполняется поочередно на двух объектах.

а) Проникайте в него (охватывайте его)

б) отметьте его вес, температуру и цвет

⁷ От Про Вос (*Op Pro by Dup*) - «Открывающая процедура посредством воспроизведения», известна также как «книга и бутылка»

в) отпустите его

13.3. Поднятие (*Lifting*)

Выполните заключительное упражнение по поднятию из 12 раздела, на этот раз выполняя его без тела. Выполняйте на одном объекте до небольшой победы, затем работайте с другим объектом, затем вернитесь к первому и т.д. Продолжайте до большой победы.

14. Рудименты

Снова прочистите рудименты рАРК, ПНВ, овертов, обесценивания и оценивания на тему левитации.

15. Процесс Гравитации: (расширенные упражнения по левитации)

(август 1996 года)

Одной из самых больших препятствий для левитации или перемещения объектов является компульсивное согласие с гравитацией. Должно быть гораздо легче научиться этому умению в свободном падении.

Вот это упражнение:

Получите некоторое представление о том, что этот мир является проницаемым (прозрачным) или иллюзорным, и что вы сидите или гуляете по своего рода тонкой воображаемой яичной скорлупе, которая не поддерживает вашего веса, а только производит впечатление, что делает это, и что вы на самом деле сами удерживаете себя над реальной поверхностью посредством энергетических пучков, которые вы подсознательно используете.

Получите некоторое представление о том, что реальная поверхность является некоторым расстоянием под вами, под иллюзорной скорлупой. Используйте то расстояние, которое кажется вам реальным, может быть один фут, или 10 или сто футов. Это должно быть такое расстояние, с которого вы можете представить себя смотрящим вниз. Смоделируйте твердую поверхность на этом расстоянии и почувствуйте себя, помещающим на него пучки (сверху вниз) и поддерживающим себя оттуда. (*Get the idea that the real surface is some distance below you, under the illusionary eggshell. Use a distance that feels real, maybe one foot or ten or even a hundred feet. It should be a distance that you can imagine looking down from. Mockup a solid surface at that distance and feel yourself putting down beams to it and supporting yourself from there.*)

Первоначально не старайтесь достичь расстояния полных 4000 миль вниз к центру Земли, и не отодвигайте это расстояние далее тех пределов, где вы чувствуете себя комфортно (даже если это будет только несколько дюймов), но вы будете постепенно увеличивать это расстояние (всегда сохраняя реальность и комфорт), до тех пор, пока вы не сможете достичь всех 4000 миль.

Первым шагом является просто поддерживать себя с помощью пучков на каком-то незначительном расстоянии. Часто тренируйте это, в то время пока вы сидите, лежите, гуляете и т.д. Просто пусть это будет регулярным занятием, чем вы занимаетесь в свободные минутки и сохраняйте расстояние комфортным.

Когда вы почувствуете себя хорошо по этому поводу, добавьте второй шаг, который заключается в моделировании пучка, тянущего вас вниз. Разместите оба этих пучка одновременно, один вас поддерживает, а другой – тянет вас вниз. Постепенно прорабатывайте и делайте смоделированную «реальную» поверхность все ниже и ниже, так чтобы вы поддерживали себя на все большей и большей высоте.

Время от времени вы также можете тренировать точно такой же набор пучков на объекте. Выберите что-то, что имеет определенную массу, что-то типа стула или стола, и представьте себе поддержание его над «реальной» поверхностью, расположенной внизу, посредством пучка, и затем добавьте второй пучок, который тянет его вниз.

Вы обнаружите, что вы сможете работать с гораздо большим расстоянием, со своим собственным телом, чем с объектом. Вы могли бы обнаружить, что вы можете смоделиро-

вать расстояние в 100 футов от своего тела вниз до реальной поверхности, и только несколько футов расстояния от парты вниз до реальной поверхности. Конечно, эти «реальные» поверхности скрытые под иллюзорной яичной скорлупой являются всего лишь мокапами (особенно когда это подтверждается использованием поверхностей на разных расстояниях для разных вещей). Они являются устройством для моделирования пучков комфортной длины, так чтобы вы могли постепенно это тренировать, поскольку полное расстояние в 4000 миль слишком велико, чтобы работать с ним с самого начала.

Эти два пучка (поддерживающий и тянущий вниз) обычно должны оставаться в равновесии и в какой-то мере синхронизированы друг с другом, чтобы они действовали как равновесие сил. Также время от времени получайте некоторое представление, что существует своего рода 4-хмерное движение волны, как если бы пучок был канатом, который остается неподвижным в обычных трех измерениях, но вибрирует из стороны в сторону в 4-м невоспринимаемом направлении.

Когда вы достаточно много добьетесь здесь, время от времени также поработайте с большим числом пар пучков одновременно.

Пользуясь этим, вы воспроизводите силу гравитации. В конечном итоге вы хотите достичь момента, когда вы сможете моделировать тысячи пар пучков, простирающихся со всех сторон вниз в ту точку, где в точности находится центр Земли. Когда вы сможете довести это до точки, где это будет по-настоящему реально и комфортно, вы справитесь с одним из самых больших препятствий левитации и возможно включите эту способность (предполагая, что вы проделали другие процессы, такие как удаление ваших овертов в этой области и т.д.)

Не расстраивайтесь, если объект физической вселенной не будет двигаться после завершения первого прохождения через эту программу. Многие из этих процессов зацепят гораздо глубже на втором проходе. Помните также, что успехи в ориентации, ответственности и т.п., которые происходят на этих процессах, являются действительно очень значительным и важным шагом на этом пути, возможно даже более важные, чем выполнять эти кухонные фокусы с плавающими объектами. Просто получите от этих процессов то, что сможете, и не придавайте слишком большого значения проявлениям физической вселенной. Все придет в свое время.

Прежде чем выполнять второй проход, вам нужно пройти все остальные упражнения ОТ, которые даются в первой части этого документа, если вы этого уже не сделали. Также не концентрируйтесь исключительно на упражнениях ОТ. Также не забывайте на программы, ориентированные на кейс (те, которые даны в других работах этой серии).

Вполне вероятно, что существуют и некоторые другие факторы, которые требуется уладить, для того, чтобы полностью восстановить эту способность. Если вы подниметесь до этого и у вас будет хорошая исследовательская линия ИТСы и понимание технологии (см. мою работу по исследовательскому одитингу), то проверьте на наличие и проработайте все остальное, что могло быть пропущено в этой области, и, пожалуйста, запишите и распространите все то, что вы обнаружите.

=====