

Александр Тахтин

Субъективное пространство человека

Самара 2018

Предисловие

У людей есть вопросы, о жизни, вселенной и вообще. Вопросы порождают поиски. Эта книга появилась так же, у меня были вопросы. Потом мне захотелось поделиться с другими ответами на свои вопросы, это оказалось труднее, чем найти ответы.

Эта книга, возможно, будет интересна для ищущих духовный выход из текущей ситуации. Для эзотериков, застрявших в каких-то странных обстоятельствах своего бытия, соблазнившихся какими-то эксцентричными теориями бытия, для материалистов, не имеющих ответов об иррациональных аспектах разумности, замкнутых в тупике светского образования. Находящимися в тупиках и не видящими смысла бытия.

В этой книге изложено учение о душе и духе человека с точки зрения информационных процессов. Даны сведения о древе жизни, древе добра и зла и путях познания. Обо всем том, что составляет основу и опору субъективности современного человека.

Надеюсь, каждый читающий найдет здесь малую часть ответов, приносящих удовлетворение сердцу.

Александр Тахтин

Информация

Основную проблему для понимания субъективного пространства человека будет создавать тип мышления, базирующийся на постулатах и аксиомах. Информации физически нет! Это не постулат, не аксиома – это факт. «Ну как же!» скажет типичный выпускник ВУ-За, тыкая пальчиком в первую попавшуюся книжку, «Вот информация!». Уберите из любой бумажной книги материальную составляющую – бумагу, типографскую краску, клей, что останется от книги? НИЧЕГО!

Информации физически нет!

Есть различные методы кодирования информации.

Электромагнитные волны оптического диапазона вызывают некие электрические процессы в кремниевой матрице видеокамеры. Эти сигналы конвертируются, кодируются в другие сигналы, которые переносятся на какой-то носитель – жесткий диск, кассету, флеш-карту.

Есть процесс декодирования. С жесткого диска снимается информация, декодируется опять в электромагнитные волны оптического диапазона с помощью монитора или телевизора.

И все это является внешним способом хранения информации, пока это не увидит человек, и это увиденное конвертируется в человеческую информацию, внутри мозга.

Я, как все рожденные в СССР, воспитывался по науке (советской), которая отвергает существование нематериального. В принципе, я неплохо владею материалистической точкой зрения и могу смотреть на человека, как на сложно структурированный коллоидный раствор, который несколько миллиардов лет назад образовался в гипотетической луже. На каком-то этапе ему вдруг приспичило выжить, и он усердно эволюционировал. Практической пользы от этого слишком мало. Для меня, как инженера-информационщика, проработавшего с информацией не один десяток лет, это слишком малоприменимая к использованию модель, не дающая опоры для понимания информационных процессов внутри человека.

Просто примите факт, как есть, – информации физически нет, материально она не существует. Информация существует только в субъективном пространстве человека. Обеспечивает функционирование этого пространства мозг человека.

Представьте пустую квадратную комнату размером 3 на 3 метра. Представили? Субъективное пространство смоделировало эту комнату. Возможно, кто-то даже мельком увидел ее после прочтения предыдущего предложения.

Первое и самое главное свойство субъективного пространства – при помещении в него информации оно начинает эмулировать существование этого объекта, как если бы он существовал в некоем идеализированном физическом пространстве, и мы бы его воспринимали реально.

Нейроны

В принципе достаточно специализированной литературы, чтобы понять, как работают нейронные сети. Проблема этой литературы в том, что человек, прочитав или изучив как они работают, научится либо лечить людей с болезнями нервной системы, либо научится конструировать какие-то устройства, позволяющие обрабатывать информацию. Пред-

ставления о том, какое место нейроны занимают в работе мозга, и как их работа влияет на умозаключения и обработку информации мозгом, он не получит.

Попытаюсь заполнить это пробел. Но в очень упрощенном виде. Для расширенного ознакомления рекомендую прочитать книгу Вячеслава Мягкого «Анатомия разума».

Внимание! Под нейроном, для простоты, будет подразумеваться термин ИКО (индивидуальный критерий оценки) из книги Вячеслава Мягкого, ИКО включает в себя достаточно большое образование из нейронов, а не просто один отдельно взятый нейрон.

Нейрон работает в трех режимах:

1. Режим обучения
2. Режим проверки
3. Режим обработки информации

В режиме обучения на него подается некий поток информации, и нейрон ее обрабатывает.

В режиме проверки, за счет реактивных процессов мозга, в основном в режиме сна, проверяется качество обучения. Если реактивные процессы зафиксировали незначительные отклонения в работе, то нейрон допускается к обработке информации.

Выглядит это так: допустим, нейрон завязан на опознавание смайликов. Подается информация на нейрон, где смайлик в разных видах: желтый, синий, красный, улыбающийся, грустный. Нейрон обрабатывает ее и вырабатывает свой тестовый сигнал опознавания. Далее подается поток информации, где смайлик присутствует вместе с другой информацией, допустим изображение стула с наклеенным смайликом на ножке. Нейрон должен опознать присутствие смайлика.

Если работа нейрона прошла проверку, он включается в механизм обработки информации. Увидев холодильник с наклеенным смайликом, вы почувствуете нечто другое, как если бы было без него.

Нейроны объединены в некие мега-образования, один нейрон опознает смайлик, другой его положение в пространстве относительно вас, допустим справа или слева. Третий нейрон – размер смайлика: большой, маленький и т. п. Эти мега-образования создают комплексные чувства. Подробнее об этом описано в разделе «Системы интерпретации информации».

Важное свойство работы нейрона – это умение предполагать. Допустим, вы стоите на берегу реки со своим другом и в руках у вас по камню. По реке плывет бумажный кораблик. Соответствующие нейроны в мозгу определяют по весу камня – попадете или нет, насколько сильным должен быть бросок, чтобы попасть в кораблик. Все эти предположения автоматически возникают в мозгу и вероятность попадания в этот кораблик преобразовывается в чувство, которое можно назвать уверенностью. Шкала этого чувства может иметь значения: {«надо попробовать», «не попаду», «попаду»}.

Соответственно, категории или понятия «ИСТИНА», как она используется в компьютерах или науке, как таковой нет в мозге человека. Допустим человек долго проработал плотником и хорошо знает свойства дерева, как оно обрабатывается, как ведет себя при нагрузках. Но если ему дать работать с глиной или камнем, то его знания окажутся бесполезными. Только потому, что предполагать динамику свойств какого-либо объекта при воздействии на него, он сможет только для объекта из дерева.

Другим важным свойством нейрона является способность помнить исходную информацию, на основе которой базируется его работа. Если нейрон «заточен» на опознавание смайликов, то каждый новый увиденный смайлик, которого не было в исходном ряде при

его обучении, может вызывать чувство типа – «О, что-то новенькое!». При этом человек может задержать взгляд на новом смайле, внимательнее рассмотреть его. Во сне этот нейрон может переобучиться с учетом нового.

В мозгу человека под каждый вид наблюдаемых явлений может создаваться отдельная структура из нейронных сетей, которая с определенной степенью достоверности будет эмулировать это явление в субъективном пространстве. По оценке Вячеслава Мягкого число таких структур у взрослого человека составляет от 1,5 до 2 миллионов. В нейрофизиологии этот феномен называется «нейроном бабушки».

Фракталы

Чтобы подойти ближе к пониманию информационных процессов внутри мозга, необходимо понять, что получается в результате обучения нейрона. Какова роль нейронных структур в обработке информации. В результате обучения, информацией нейронной сети рассчитывается фрактал явления. Если нейронная сеть «заточена» под смайлики, то результатом ее обучения будет фрактал смайлика или некая функция, описывающая повторения смайлика как явления в естественном мире.

Википедия говорит следующее:

Фрактал (лат. *Fractus* – дробленный, сломанный, разбитый) – математическое множество, обладающее свойством самоподобия (объект, в точности или приближенно совпадающий с частью себя самого, то есть целое имеет ту же форму, что и одна или более частей). В математике под фракталами понимают множества точек в евклидовом пространстве, имеющие дробную метрическую размерность, либо метрическую размерность, отличную от топологической, поэтому их следует отличать от прочих геометрических фигур, ограниченных конечным числом звеньев.

Например, фрактал Мандельброта (рис. 1):

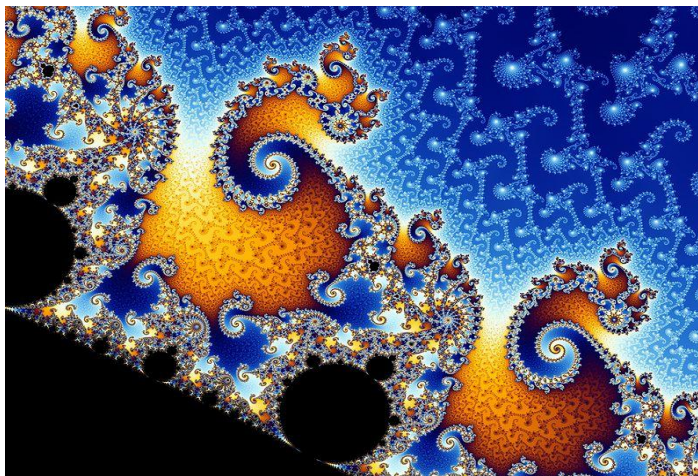


Рис. 1

Фрактал в математике описывает некую повторяющуюся структуру, в разных формах, с разной вложенностью.

Для каждого наблюдаемого явления мозг рассчитывает его повторяемость в мире или его фрактал.

При запуске в обработку подсознанием информации, никогда точно не знаешь, какой результат она принесет. Понимание фракталов у меня возникло, когда я интересовался мнемотехникой. Я написал программу для подсознания, обрабатывающую числа от 1 до 999 и подсознание мне дало ответ, что эти числа являются фракталом количества.

На рис. 2 представлено визуальное представление количественного фрактала в виде числового ряда от 0 до 444 в пятеричной системе счисления:



Рис. 2

В основе любого фрактала лежит некая база. Для пятеричной системы счисления базой является 5 ячеек, для десятичной системы счисления это 10 ячеек. И есть способы стыковки с другими фракталами – каждая ячейка делится еще на 10 ячеек, внутри каждой еще 10, и так далее, в зависимости от потребностей конкретной ситуации. Каждая ячейка имеет свой знак: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9. Соответственно конкретное число показывает точное количество заполненных ячеек в случае веса, либо точное положение в случае длины. Десятичные числа являются удобным для мозга способом кодирования информации, требующей точности.

Арабские числа представляют собой рекурсивный фрактал. Кроме рекурсии есть другие свойства фракталов.

Фракталы могут складываться, например, сложение фракталов расстояния и фонарный столб (рис. 3):



Рис. 3

То есть убывание или возрастание – одно из свойств фрактала расстояния, когда каждый последующий элемент больше или меньше предыдущего. Например, фонарные столбы, когда мы стоим на улице и смотрим вдаль, мозг автоматически выделяет их и они убывают по размеру по мере удаления.

Фракталы могут вычитаться, так замочная скважина в английском замке является вычитанием профиля ключа и цилиндра.

Отдельным фракталом является вращение, пресловутое изображение вращающейся девушки (рис. 4):

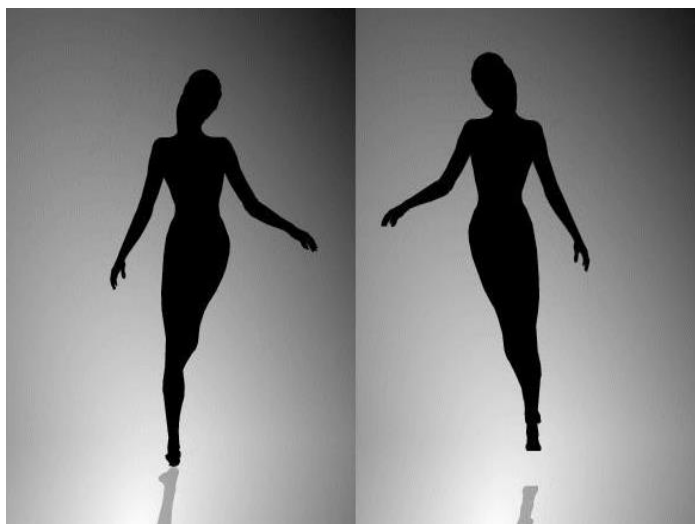


Рис. 4

Фрактал девушка также может быть составлен из разного набора фракталов: голова, длинные волосы, шея, туловище, грудь, бедра, голени, стопы – быть подвижным, или просто фиксирован в какой-то позе – фрактал скульптуры девушки.

В случае с этой вращающейся девушкой, чтобы ваше субъективное пространство правильно построило ее объемную модель, нужно учитывать, что снизу зеркальное отражение, а не тень от девушки. 3D редакторы позволяют это делать.

Мозг вычисляет фракталы всего, что видит, слышит, чувствует, обоняет. Человек может манипулировать в своем субъективном пространстве только теми объектами, для которых он вычислил фрактал, то есть для тех явлений, для которых в мозгу сформировались отдельные нейронные структуры.

Субъективное пространство человека предназначено для эмуляции явлений внешнего, физического мира. В некотором смысле оно похоже на 3D игру. Оно может хорошо эмулировать явления, которые человек наблюдал и анализировал в течение своей жизни, а не все подряд. И чем больше он анализировал эти явления, тем лучше оно их эмулирует. В этом смысле мозг химика может эмулировать течение химических реакций, мозг слесаря по ремонту автомобилей – эмулировать работу автомобиля, а также его старение и износ некоторых узлов. Чем больше человек наблюдал и анализировал внешний информационный поток, тем лучше его субъективное пространство может эмулировать объекты физического мира, представленные в этом потоке. Именно поэтому, при изучении физики обязательным является проведение лабораторных работ, когда студент может наблюдать физический процесс непосредственно.

Если компьютеры могут складывать только двоичную информацию, то для мозга нет подобных ограничений. Фрактал цвета (красный, синий, зеленый) можно сложить с чем угодно, в том числе и самим собой. Например, можно сложить с числами, получится вот это: «**0,1,2,3,4,5,6,7,8,9**».

Фракталы делятся на 2 типа, первичные и составные.

Первичный фрактал всегда состоит из двух множеств, дифференциального и интегрального. Дифференциальное множество описывает базу фрактала, например, 10 ячеек для десятичной системы счисления, а интегральное множество описывает, с каким другими фракталами данный фрактал может объединяться, состыковываться. Соответственно левое полушарие мозга в основном работает с дифференциальными множествами, правое полушарие мозга работает с интегральными множествами.

Так для детей одним из основных способов включить интегральное мышление (выявление интегрального множества) являются картинки с заданием «Найди лишний предмет». Ребенок должен определить, что плохо интегрируется, плохо сочетается. Для включения дифференциального мышления есть другое задание – «найди на картинке 10 различий».

Фракталы могут смешиваться, накладываться друг на друга, образуя составные фракталы. Представьте синюю табуретку, в вашем субъективном пространстве возникает образ синей табуретки. Этот образ и есть результат смешивания простых фракталов – синий, сиденье, ножки. Если смешать фракталы царь и стул, то можем получить царский стул – трон, царя сидящего на стуле, царя держащего стул в руках, царя стоящего на стуле.

Слова, соответственно, чаще всего являются именем какого-то фрактала или группы фракталов.

Далее под фракталом будет пониматься модель какого-либо явления, дающая способность человеку эмулировать это явление в своем субъективном пространстве, многократно, в разных комбинациях, вариациях, интегрированное с другими фракталами. Такая способность дает человеку идентифицировать это явление в физическом мире, и в определенной степени манипулировать этой моделью интеллектуально.

Надо понимать, что фрактал, как информационная субъективная модель явления физического мира, в субъективном пространстве является идеализированной – неполной. И любые модели, которые строит человек в своем воображении на их основе, тоже являются идеализированными – не полностью эмулирующими явления физического мира. А уж эмуляция живого человека, имеющего свое личное субъективное пространство – это очень тяжелая задача для субъективного пространства. Поэтому большой популярностью пользуются различные концепты, позволяющие свести чужое субъективное к набору каких-то схем, типов или категорий, например, популярная астрология, соционика, нейролингвистическое программирование.

Попытки создать фрактал субъективного пространства или какую-то интеллектуальную модель, описывающую субъективное пространство, которой можно было бы оперировать интеллектом, обычно приводили к построению каких-либо философских концепций.

Фракталы создаются не только для объектов типа предмет, но и для действий, например, «шагать» – указывает на фрактал движения, аналогично есть фракталы свойств предметов. Интеллект – это набор из огромного числа фракталов действий, позволяющих манипулировать фракталами объектов в собственном субъективном пространстве. Все действия, которые человек выполняет в физическом мире, он может применить к фракталам в своем субъективном пространстве. Если ребенок увидел, как накачивают мячик, то его можно будет тут же напугать, предложив накачать его насосом. Он испугается, так как его субъективное пространство смоделирует процесс надувания его тела через наложение фрактала надувания на фрактал тела, что вызовет фрактал боли.

Системы интерпретации информации

Как я писал ранее, главное свойство субъективного пространства – эмуляция существования объекта при помещении информации в пространство. Это достигается за счет специальных систем, отвечающих за интерпретирование информации. У человека есть органы чувств, и есть выделенные системы, которые отвечают за интерпретацию информации, идущей от органов чувств, в личное субъективное пространство.

Интерпретация информации от органов чувств делает субъективное пространство не однородным. Если конвертировать всю поступающую в субъективное пространство информацию в визуальную форму, то картина будет примерно следующая (рис. 5):

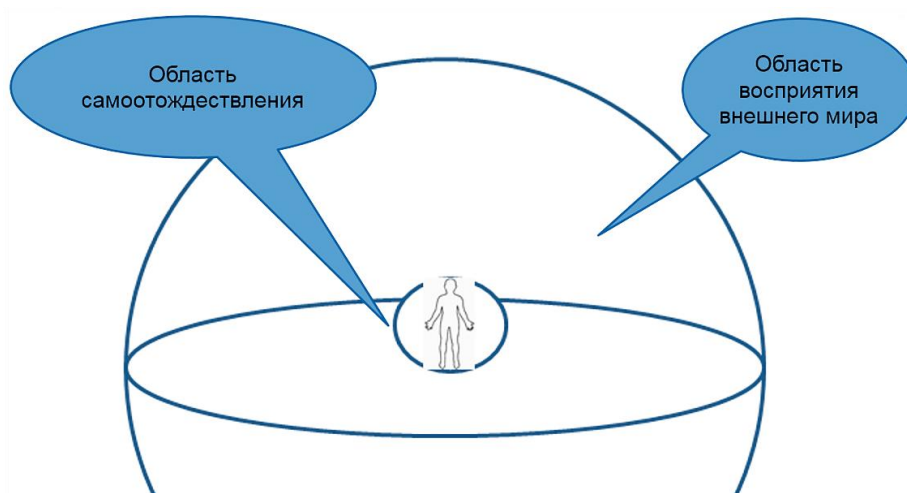


Рис. 5

Две явно выделяющиеся области в субъективном пространстве – это область восприятия внешнего мира и область самоотождествления. В область восприятия внешнего мира поступает информация от нескольких систем интерпретации: зрительной, звуковой, обонятельной, кожной.

Рассмотрим их в отдельности.

Зрительная система обрабатывает сигналы от глаз и конвертирует их во фракталы, причем она конвертирует их сразу в составные фракталы. Если геометрию принять за некий математический язык, оперирующий простейшими фракталами – точка, отрезок, линия, плоскость, – то зрительная система интерпретации конвертирует входящий видеопоток от глаз (по сути две видеокамеры) в очень четкую трехмерную реальность. Я говорил, что субъективное пространство похоже на 3Д игру. Можно уточнить, что субъективное пространство похоже на 3Д движок для 3Д игры. Зрительная система интерпретации конвертирует информационный поток от глаз в наполнение, объекты этой 3Д субъективной реальности. Вы смотрите на стул – система зрительной интерпретации конвертирует два изображения (от двух глаз) с небольшой угловой разницей в трехмерный объект. Помещает его в ваше субъективное пространство, и вы его осознаете: закрываете глаза, и предмет исчезает из вашего субъективного пространства, вы перестаете осознавать его напрямую, только по памяти, создавая, что он где-то рядом.

Наши глаза видят кубик так (рис. 6):

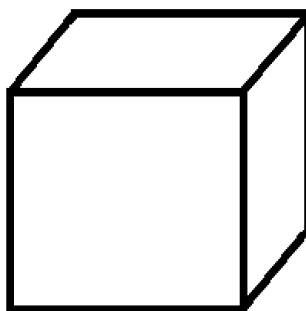


Рис. 6

В субъективном пространстве невидимые грани достраиваются и практически мы воспринимаем его так (рис. 7):

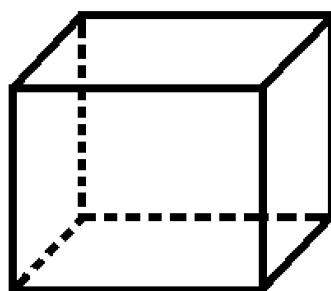


Рис. 7

В быту восприятие этих скрытых граней называется «задним умом» у русскоязычных. То есть, когда субъективное пространство по видимой плоской картинке достраивает объект до объемной фигуры, то мы также осознаем невидимые стороны, но на основе фракталов, которые отождествила система зрительного восприятия с этим фрагментом визуальной информации.

Более того, система интерпретации зрительной информации располагает эти образы на определенном расстоянии от области самоотождествления, полностью копируя в субъективном пространстве физическую реальность.

За эту часть работы отвечает система, работающая со светочувствительными клетками в глазу, называемыми палочками. Палочки отвечают за черно-белое восприятие, которое точно передает форму объекта, его границы, а по сокращению или расслабленности мышц глаз определяется примерное расстояние до объекта.

За цветное восприятие отвечают светочувствительные клетки в глазу, называемые колбочками. Они работают практически как спектроанализаторы, определяя по цвету из чего, из какого материала, состоит предмет. То есть, мы по цвету определяем, каменный объект мы видим или деревянный. Конечно же система, что называется, «заточена» под объекты естественного происхождения, но люди научились имитировать внешний вид поверхностей у предметов, и для идентификации материала объекта иногда надо дополнительно постучать по нему, в некоторых случаях попробовать на вкус, оценить его вес.

Система интерпретации зрительной информации работает очень хорошо, и субъективное пространство имеет очень высокий коэффициент доверия к этой системе, которое выразилось в поговорке «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать».

Система интерпретации звуковой информации обрабатывает информацию от ушей, она также проецирует в субъективное пространство фракталы, но практически всегда им требуется подтверждение. Возможно, вам трудно будет поверить, но каждый предмет имеет свой звук. Диваны и стулья скрипят, пол бухает, когда по нему идут, часы тикают, стаканы звенят, вода булькает. В детстве я четко отличал марки мотоциклов по звуку их мотора, и я понимал, что мой отец приехал, когда слышал знакомое рычание ИЖа. И отличал, кто зашел в квартиру, по звуку шарканья ног, дыханию и кряхтению. Мы также отличаем людей по звуку голоса и узнаем звонящих нам по телефону. Большинство предметов имеет свой специфичный звуковой фрактал. По неразличимым для сознания фазовым отклонениям звуковых волн система интерпретации звуковой информации помещает источник звука в субъективное пространство в определенном положении относительно нашей головы. То есть, если сзади нас физически падает стакан, то соответственно в субъективном пространстве звуковой фрактал, тоже будет помещен сзади от области самоотождествления. Звуковой фрактал в субъективном пространстве сигнализирует, что

физическая среда изменилась, надо повернуться и актуализировать субъективное пространство, осмотрев источник звука. Если звуковой фрактал вписывается в причинно-следственную картину этого физического пространства, как не требующий внимания, допустим, часы тикают, то актуализация может не потребоваться.

В звуковую систему интерпретации информации встроена инстинктивная система определения опасности окружающей среды, градации этой системы от «все нормально» до «парализующий ужас», либо «физическая мобилизация». Эта инстинктивная система определения опасности, как правило, включается ночью (днем она менее активна) и начинает анализировать все звуки, подбирая к ним фрактал животного. Ключевыми звуками к включению этой системы являются звуки шагов, случайный хруст или скрип, и звуки дыхания. Но также ее можно включить днем, если подойти сзади к человеку, который чем-то увлечен, и громко что-то сказать, например, поздороваться. Не советую это испытывать, так как человек, как правило, днем мобилизуется и может инстинктивно ударить.

Когда человек спит, то система визуальной интерпретации отключена от глаз, и она может подключаться спонтанно к различным источникам информации. Когда мне пришел этот инсайт, по работе систем интерпретации информации, то я естественно решил его испытать и проверить действие. Перед засыпанием я поставил подсознанию (себе) задачу: «Изучить работу кишечника!». Мне приснилась огромная, длинная страна, расположенная между гор в ущелье, населенная разными жителями, я ходил там, что-то спрашивал. В общем, этот образ кишечника очень быстро и легко расшифровался.

Когда поставил задачу «Изучить работу кожи!», то мне приснились огромные помещения, заполненные работающими унитазами, где-то там журчала вода, стоял не очень приятный запах, в отдельных унитазах лежали не смытые какашки. Я целый месяц не мог понять смысл сна, пока сидя в бане не обратил внимание на выступающий на коже пот. То есть, каждая пора на коже подобна унитазу, смывающему за пределы тела разные вредные и ненужные для организма вещества. И во сне я подобным образом увидел эту визуальную интерпретацию информации о строении кожи.

Особенность работы зрительной системы интерпретации в режиме подачи на нее информации от других источников заключается в том, что система подбирает подходящий фрактал при дифференцировании входящего информационного потока, а интегральное мышление подбирает некую сцену, когда опознанные фракталы могут быть объединены в какое-то пространство. Это может быть сценой из жизни, фантастическим или сюрреалистическим сюжетом.

Со звуковой системой интерпретации сложнее, она более сложна для восприятия в режиме сна и может быть похожа на фильм ужаса. Последний такой сон у меня – громыхнула дверь в подъезд, по лестнице тяжело ступая (четко слышался каждый шаг) шли два человека, громко разговаривая и тяжело (громко) дыша (лестница всего-то в два этажа), обсуждали что-то при этом (суть разговора была не понятна), но я слышал очень специфичные голосовые интонации, свойственные людям под 50. Шелест одежды и позвякивание ключей оповестил, что они достигли квартиры, гулким эхом по подъезду разнеслись щелканье механизма замка, скрип открываемой двери, шелест сумок и глухой звук, когда их ставят на пол в прихожей, дверь скрипнула и ударила по косяку. Все закончилось. Я проснулся, соображая, что за стадо мамонтов пробежало по подъезду, но было тихо. Потом понял, что прошла информация по системе звуковой интерпретации, повернулся на другой бок и заснул снова. И все это без какого-либо визуального сопровождения, как будто слушал радио.

Подводя итог сказанному, определим основную функцию систем интерпретации: системы интерпретации обрабатывают информацию и проецируют фракталы в субъективное пространство, создавая проекцию реальности. Соответственно, то, что спроецирова-

но, становится понятным и доступным для интеллектуальной обработки. То есть, мы можем о нем думать и сознавать присутствие спроецированного объекта. Степень доступности для понимания объекта зависит от того насколько фракталы, отражающие объект, эмулируют все состояния этого объекта в реальном мире.

В вышеописанные системы интерпретации информации встроены также еще несколько подсистем:

Подсистема «Кто?» – кроме определенных физических форм объекта, определяет наличие субъективного пространства у объекта физического мира и его особенности. Когда человек обращает на кого-то внимание и задается вопросом «Кто это?», включается эта подсистема. Продуктом ее деятельности являются фракталы, описывающие людей, животных (хищников и травоядных), рыб, насекомых. Есть специфичные фракталы, присущие определенным профессиям, национальностям, социальному статусу людей. Эта система лишь идентифицирует субъективное пространство у физических объектов и некоторые его особенности, но не дает понимания его построения и особенностей функционирования. В частности, роботов мы частично можем интерпретировать по подсистеме «Кто?». В мире людей эта подсистема сильнее развита у гуманитариев, чем у технарей. Возможно эта система развивалась в отношениях живых существ по схеме жертва-охотник, и жертве и охотнику необходимо было знать на что, на какие действия способно живое существо, которое они заметили, заметило ли оно их.

Подсистема «Что?» идентифицирует объект как вещество. На нижнем уровне осознания, его градации я бы распределил так: «Съедобное (или стратегически важное), полезное, интересное (привлекательное), нейтральное, бесполезное, вредное, опасное». Другая особенность этой подсистемы в том, что она определяет функциональность объекта (полезность), его составные части (можно ли использовать его целиком или только какую-то часть), и степень интегрирования его в процессы других объектов (причинно-следственную связь).

Особенности работы этих двух подсистем «Кто?» и «Что?» послужили основой для построения двух философских концепций – материализма и идеализма.

Подсистема «Где?» позволяет ориентироваться в топологии пространства. Зрительная система интерпретации информации является самой мощной системой, и она легко позволяет запоминать (интегрировать) пройденный путь (где физически побывал человек и что видел) в некую единую модель окружающей среды, и подсистема «Где?» позволяет эту модель просматривать с разных условных точек зрения и осуществлять в ней поиск, когда человеку требуется. Это свойство зрительной системы интерпретации информации широко используется в мнемотехнике для запоминания больших объемов информации.

Подсистема «Когда?» позволяет ориентироваться в событиях, осуществлять поиск событий по каким-либо фрагментам информации. Фракталы событий разные, это и условные промежутки времени, допустим 1 час, дни рождения, суточные интервалы день-ночь, а также внутренние биологические часы. Подсистема «Когда?» позволяет реконструировать воспоминания в субъективном пространстве в виде абстрактной линии под названием время, делая на ней метки событий.

Подсистема «Почему?» позволяет проводить дополнительный причинно-следственный анализ, ищет связи и зависимости в интегральных и дифференциальных множествах фракталов. Подсистема «Почему?» дифференцирует и интегрирует поток информации, определяя динамические зоны пространства: направление, скорость движения и статические не меняющиеся пространства.

Подсистема «Зачем?» позволяет анализировать цели, намерения, интересы, мотивы, потребности у людей и животных. Данная система дает хорошие результаты, если чело-

век действительно интересуется причинами поступков и обладает навыками контроля воображения. Если воображение не контролируется, то точность работы системы крайне низкая, человек будет очень мнительным.

Существуют и другие подсистемы, связанные с вопросительными словами. Любой вопрос, на котором сосредотачивается человек, переконфигурирует все системы интерпретации информации и вызывает перенастройку психики. Если человек часто задается каким-то вопросом, то в мозгу может образоваться отдельная подсистема, ориентированная на выдачу фракталов, отвечающих на заданный вопрос в автоматическом режиме. Но не всегда это удобно, так как избыточные фракталы в субъективном пространстве перегружают интеллект, скорость реакции на события в реальном мире при этом может снижаться.

Одним из самых известных примеров создания личной дополнительной системы интерпретации информации может служить система эхо-локации, которую освоил Дэниел Киш. Он с детства страдал слепотой и научился использовать эхо-локацию, как ее используют летучие мыши, чтобы «видеть» в темноте. Киш издает резкие короткие щелчки языком, а его личная система интерпретации информации интерпретирует эхо – акустическую сигнатуру пространства – в 3D панораму пространства.

Семантическая подсистема интерпретации информации. Данная подсистема не является самостоятельной, а зависит от других систем интерпретации информации. Существуют даже отдельные теории, в том числе в физике, вкладывающие какой-то многозначительный смысл в словосочетание «семантическое пространство», «семантическая вселенная». Как я указывал, слова являют именами, указателями на фракталы или группу фракталов. Так слово «отрицание» указывает, как минимум, на 3 фрактала:

А. Отрицание – исключение объекта из какого-либо множества. «Это твой чемодан?» – «Нет (отрицание), это чемодан Ивана!». В данном случае у расспрашиваемого есть множество предметов ему принадлежащих, и он отрицает вхождение указанного предмета в это множество.

В. Разнонаправленные вектора на одной или параллельных линиях. Мама держит ребенка за руку, ребенок тянет ее к витрине с игрушками в магазине, а она пытается его оттащить. Или спор, когда оппоненты пытаются сместить чужую точку зрения на выгодную для себя.

С. Вращательное движение. Точки, расположенные диаметрально противоположно на вращающемся объекте, будут иметь отношения отрицательного характера. Встать утром отрицательно по отношению к лечь спать.

В семантическом потоке выбирается тот фрактал, который подходит к контексту ситуации. Никакой магии в смыслах слов нет – смысл и есть конкретный фрактал, описывающий какой-то фрагмент реальности. У слова может быть много смыслов, или ему может быть назначено много фракталов, тут уместнее говорить про некое дерево фракталов, привязанное к конкретному имени, но об этом позднее.

Если в субъективном пространстве переключить внимание только на семантическую составляющую этого пространства, а все остальные приглушить, то это будет довольно унылая картина: вместо стоящего стола будет большое слово «стол», на нем будет лежать слово «ручка» и слово «блокнот», а рядом будет стоять слово «стул». Все остальное также будет из слов, значков, символов.

Следующая система интерпретации информации, обонятельная, в принципе развита у человека слабо, она проецирует в область восприятия внешнего мира специфические фракталы – запахи. Она сильно связана с подсистемой «что?» и сигнализирует, что где-то в окружающем пространстве есть вещество с определенной химической (органической) динамикой, это может быть кошка, специфично пахнущая, и цветы с их ароматом, и раз-

лагающаяся тушка мертвого животного, а также человек с проблемами ЖКТ. По запаху мы определяем химическую (органическую) динамику окружающей среды.

Мы рассмотрели основные системы и подсистемы интерпретации восприятия внешнего мира, остальные рассмотрим в следующей главе.

Область самоотождествления

Если в область восприятия внешнего мира обработанная информация из внешнего мира проецируется в некую панораму, окружающую человека, то область самоотождествления сильно отличается от нее. В нее проецируется информация от тела человека. И если я говорил про самостоятельные, но связанные системы интерпретации информации звуковую, зрительную и обонятельную, то для области самоотождествления есть одна система интерпретации, обрабатывающая информацию в один образ, с которым отождествляется человеческое «Я» – система интерпретации «Мое тело». На ее выходе получается сложный фрактал тела человека.

Система интерпретации информации от тела имеет несколько больших подсистем:

Внутренняя семантическая – эта область интерпретирует информацию из внешнего мира о строении и происхождении человека, мифы, сказки, религиозные опоры, теории, историю семьи, истории членов семьи, историю собственного зачатия и многое другое. Она также сильно интегрирована с интеллектом. Многие фракталы, оперирующие или манипулирующие фракталами других систем и подсистем интерпретации информации, базируются на ней.

Кожная – эта подсистема интерпретирует информацию, идущую от нервных окончаний в коже, в некую границу, отделяющую внешний мир от внутреннего, или область зрительного и звукового восприятия от области самоотождествления. Частично она работает и на область внешнего восприятия мира, на ощупь мы идентифицируем внешние объекты.

Мускульная – эта подсистема информации объединяет или интегрирует информацию от всех мышц в один фрактал, обеспечивающий движение или физическое усилие. Для ходьбы на двух ногах требуется скоординированная работа большого числа мышц, реально вы не знаете, какие мышцы работают. Сосредоточившись на какой-то области тела, вы можете почувствовать напряжение в ней – это вы считываете напряжение в мышцах данной части тела, но отделить информацию, идущую от одной мышцы, от рядом находящейся, может только человек, очень хорошо знающий строение тела. И когда вы хотите переместиться из точки А в точку Б, допустим с дивана в гостиную на стул в кухне, мускульная подсистема оценит этот путь и выдаст фракталы движения, которое необходимо совершить для этого перемещения. Весь путь вы можете оценить в усилиях, которые придется приложить для этого путешествия, при этом вы не представляете сколько каждая мышца должна совершить сокращений.

Оральная – это подсистема объединяет и интегрирует информацию от рта, языка, горла, желудка, а также частично от носа. Причем язык в этой подсистеме участвует как анализатор химического состава вещества.

Анальная – эта подсистема связана с работой тонкого и толстого кишечника и ануса. Кроме обычного считывания и обработки информации от нервных окончаний органов, она также занимается обработкой информации, поступающей от микрофлоры кишечника.

Уретральная – обрабатывает информацию от органов, задействованных в мочеиспускании, а также органов и желез, отвечающих за размножение. Это подсистема очень

сильно защищена от сознательного влияния на процессы, в которых участвуют эти органы (пожалуй, кроме мочеиспускания). На сознание оказывает очень сильное воздействие.

Костная – фактически эта подсистема сильно интегрирована с мускульной подсистемой. Она отвечает за кинестетическую интерпретацию размеров тела, свободу и ограничения его способности изменяться.

Вестибулярная – отвечает за определение вектора гравитации, воздействующего на тело, и определение моментов инерции тела при движении.

Кровеносная – да, есть в психике и такая подсистема, интерпретирующая информацию от кровеносных сосудов и сердца. Она сильно связана с чувством уверенности в своих силах.

Есть, конечно, и другие подсистемы, которые вносят свой вклад в образ самого себя или, как говорят в быту, в самочувствие, но их вклад в образ самого себя ниже чем вышеописанных.

В результате работы всех этих систем интерпретации в центре субъективного пространства создается точная информационная копия тела, в которой отражены все процессы физиологии тела человека, так что сознательно обратив внимание на какую-то часть этой информационной копии человек может почувствовать, что в конкретный момент времени там происходит.

Логика и абстрактное мышление

Мы поверхностно рассмотрели основную область субъективного пространства, которая через системы интерпретации информации связана с внешним и внутренним мирами человека. Основное субъективное пространство, что называется, в режиме реального времени завязано на физическую реальность. Но мышление человека может создавать отдельные, если так можно назвать, тривиальные (ограниченные) субъективные пространства, называемые абстрактными. В этих абстрактных пространствах помещается ограниченное число фракталов внешнего мира, позволяя моделировать отдельные объекты, рассматривать их связи и определять их динамику.

У детей первичный навык создания абстрактных пространств может нарабатываться с помощью загадок, отгадайте что это:

Стеклянный домик на окне

С прозрачной водой,

С камнями и песком на дне

И с рыбкой золотой.

Загадка вызывает создание абстрактного пространства, помещает в это пространство отдельные фракталы, соответствующие словам загадки, и интеллект эти фракталы должен скомпоновать и состыковать в один фрактал объекта внешнего мира и определить его название.

Абстрактные пространства я называю тривиальными потому, что они на первых порах действительно создают некую психо-реальность, пока не выработается навык решения менее затратными средствами, или некий алгоритм-фрактал решения. То есть после некоего количества созданий абстрактного пространства по какому-то типовому заданию оно становится все более и более примитивным, пока не останется некий фрактал, налагающийся на задание, позволяющий решить это задание без моделирования в психо-

реальности. Далее этот фрактал становится доступным инструментом для интеллекта или частью систем интерпретации внешней информации.

Особенность абстрактных пространств в том, что в них отсутствует область самоотождествления, но есть точки восприятия для наблюдения за содержимым. Эти точки могут быть объемными и позволяют рассматривать это пространство со всех сторон, отождествляясь с любой его частью. Можно считать, что точка восприятия абстрактного пространства и является упрощенной формой области самоотождествления для субъективного пространства. Но существуют отдельные направления деятельности, как правило связанные с искусством, позволяющие наработать навык проекции области самоотождествления в абстрактное пространство.

Когда человек думает о чем-то, то восприятие внешнего мира немного притупляется, это еще называется погрузиться в себя, уйти в размышления, рефлексировать. Связано это с тем, что системы интерпретации информации переключаются на обработку информации, идущей от абстрактного пространства. Управление фракталами и манипулирование ими в абстрактном пространстве осуществляется с помощью различных способов, в быту обычно эти способы называются логикой. То есть обычно, когда обращаются к другому человеку фразой «Я хочу понять твою логику!», хотят понять способ, которым человек получил определенный результат размышления.

Итак, перечислим логики – или способы, которыми человек получает результаты в управлении абстрактным пространством:

Инстинктивно-эмоциональная логика – эта логика заложена в человека как в биологический вид. Каждому биологическому виду присуща своя инстинктивная логика. Достаточно много исследований в психологии посвящено этой теме, работы Фрейда, Юнга, НЛП, новоделы типа структурно-векторной психологии и т. п., посвященные способам контролировать и идентифицировать чужое инстинктивное поведение и логику. С помощью инстинктивной логики человек также может управлять своими абстрактными пространствами, но в очень ограниченном режиме.

Рассудительная логика – этот раздел в философии, наука о правильном рассуждении, о формах и методах интеллектуальной познавательной деятельности. Эта логика прочно вошла в жизнь, и дает неплохие результаты. Слабое место этой науки заключается в том, что у двух людей за конкретным словом или понятием закреплены разные по содержанию фракталы. Это приводит к длительным обсуждениям, спорам, необходимым для синхронизирования смысла слов у оппонентов. В реальности в основе фракталов лежат нейроны, а, чтобы нейроны давали одинаковый результат на обрабатываемую информацию, необходимо, чтобы информационный поток для обучения этих нейронов, был одинаковый от рождения до некой точки X, когда подсистема обработки семантической информации сформируется. А такое может быть только когда два человека родились от одних и тех же родителей, росли, воспринимая мир с одной точки зрения. То есть были одним человеком. Понятно, что такое невозможно. Кроме того, слабым местом или даже ущербностью философии является акцент на очень ограниченном множестве способов стыковки между собой фракталов, называемых законами философии.

Вариативная логика – это уровень мышления, когда семантическая логика, для определенного набора ситуаций, перестает быть необходимой опорой и человек может моделировать какую-то ситуацию, определять ее динамику, манипулируя фракталами явлений напрямую, без использования слов и рассуждений. В быту это называется соображением.

Вероятностная логика – это уровень мышления, когда абстрактное мышление человека может не только максимально точно смоделировать ситуацию, но и определить вероятности ее развития по нескольким сценариям.

Кроме указанных логик, я для себя определил еще и технологии получения результата: допустим, есть некое явление, которое мы хотим понять, определить нашу позицию и взгляды на него, место этого явления в нашей жизни или вообще в мире. Человечество наработало для этого много технологий. Некоторые, часто встречающиеся, я приведу в качестве примера:

Художественная (творческая) – эта технология основана на обыгрывании познаваемого явления по некоему набору игровых сценариев, про познаваемое явление напишут стихи, фантастические рассказы, нарисуют, споют, спляшут, снимут фильм. Так или иначе, познаваемое явление обыграют по знакомым сценариям, по мифам, сказкам и вынесут некое мнение об этом явлении, насколько оно опасно, как его можно использовать и т. д.

Теория заговора – эта технология рассматривает познаваемое явление как некое злонамеренное по отношению к человеку, несущую угрозу, зло. Рассматриваются различные предположения, кто, как и почему хочет нанести вред человеку.

Юмористическая – эта технология ищет повод посмеяться, постебаться, с целью сгладить или обострить противоречия, которые возникают при познании какого-то явления.

Контролируемая глупость – эта технология позволяет безопасно, не напрягаясь, не анализируя обходиться с явлением, главное контролировать риски для собственной жизни.

Красивая – эта технология ищет красоту в познаваемом явлении, гармонию, что-то возвышенное, типа познания замысла Творца, вдохновляющее, дающее новые нравственные ценности.

Кроме вышеописанного деления по способу получения результата логики – вывода, можно еще указать на два вида логики по направлению движения – от состояния, когда ничего не ясно, до состояния что-то начинаю понимать. Это прямая и обратная логики.

Прямая логика подразумевает движение от здесь и сейчас, к некой цели прямолинейно. Пример: молодой человек увидел автомобиль, который ему понравился, и решил стать автомобилистом. К цели идет прямолинейно, учится на права, берет кредит, покупает автомобиль и начинает ездить. После прошествия некоего времени понимает, а насколько ему это нужно было, что это ему дало и все скрытые откаты этого решения.

Обратная логика подразумевает движение от цели к состоянию здесь и сейчас, в данном случае движение выглядит так: человек представляет, что у него уже есть автомобиль, и он пытается понять, как он интегрируется в жизнь, если условия содержания автомобиля – автостоянка, парковка, гараж. Во сколько ему это обойдется, что он будет делать с автомобилем, или какие задачи решать: ездить на работу, ездить за город, искать себе подружек и развлечения, решать какие-то насущные дела. Исходя из целей, которые он определил, подбирается наиболее подходящей марки автомобиль. Далее определяются доступные финансовые ресурсы для покупки, если кредит – сколько он будет его выплачивать, не пойдет ли это вразрез с его другими потребностями. Далее подбирается оптимальный вариант автошколы, где можно обучиться, сколько на это потребуется времени и финансов, будет ли на это время или надо будет решать другие задачи. Соответственно эта логика кроме расстановки неких флажков или меток, которые считаются завершением одного этапа и началом другого, выявляет дополнительные задачи и риски, которые необходимо решить и устранить. То есть движение, направление рассуждений, идет от цели к здесь и сейчас, в обратном направлении.

Обратная логика, работающая в фоновом режиме, играет огромную роль в повседневной деятельности человека. Именно на ней лежит обязанность вспоминать все мелочи, необходимые для жизни, взяли ли вы все документы перед поездкой, вспомнили ли о

необходимости отключить уют, выходя из дома, эти все напоминки идут от обратной логики.

Знания

Фрактал, как я писал ранее, имеет два множества – дифференциальное и интегральное. Дифференциальное множество выделяет специфичные признаки конкретного объекта. Если фрактал описывает стул, то конкретная дифференциальная ячейка этого фрактала будет заполнена деревянным стулом, другая ячейка металлическим стулом, третья стулом на колесиках и т. д. Все ячейки этого множества будут заполнены стульями в различных модификациях, с различными составляющими. Интегральное множество будет заполнено другими ячейками – как стул интегрируется с задним местом человека, как стул интегрируется с другими предметами, как он интегрируется с рукой, ногой человека, вплоть до того, как он интегрируется с танцами (когда стул является атрибутом танца).

Интегральные множества фракталов образуют конструкции двух типов: башенного и древесного.

Знания типа башни базируются на фрагментах реальности, составленной из ограниченного набора фракталов, выражающих определенную идею или идеал. Соответственно каждая комната в башне описывает некую ситуацию, соответствующую этой идее, которая интегрирует между собой несколько фракталов, образуя некую цельную конструкцию, которую можно назвать фрагментом мировоззрения. Комнаты в башне образуют некий лабиринт, переход от одной идеи к другой, у них жесткая связь, не допускающая отклонений. В некоторых фантазиях люди пытаются выйти за ограничения таких связей, придумывают двери-порталы, нарушающие законы визуального восприятия. Например, человек обладает неким волшебным ключом, открывающим дверь в другое место. Но это всего лишь попытка «выйти» из башни знания, не более чем фантазия.

В снах такие знания предстают в виде города, который перестраивается, перекраивается по мере расширения знаний человека. Если человек получает какую-либо информацию, противоречащую базовым постулатам, то он может отвергнуть ее и защитить эту область мировоззрения от посягательств. Тогда это знание становится охраняемым табуированным, либо оно приводит к разрушению мировоззрения. Этот виртуальный город рушится, и человеку нужно будет искать новые постулаты для построения нового мировоззрения. Охраняемые знания в снах окружены специфичными типами, которых человек боится, в моих снах это были фрицы. Я встречал сон с описанием концлагеря, где человек должен был подчиняться строго определенным правилам, иначе его могли расстрелять. Это означало, что он должен был думать по строгому сценарию и не отклоняться от теории ни на шаг. Это был сон бывшего саентолога, ее убили в этом сне, в реале она умерла для саентологии, полностью от нее отказалась.

Я уже отмечал, что зрительная система интерпретации информации способна связывать отрывочную информацию об объекте в единый образ объекта. Так компоновка знания в виде сооружения типа башня базируется на особенностях визуальных фракталов. То есть визуальные фракталы становятся основой для построения таких знаний.

Эта особенность зрительной системы интерпретации информации активно используется в мнемотехнике. Только используют ее по-другому. В мнемотехнике формируется некий образ здания, называемого дворцом памяти. Он визуализируется в своем субъективном пространстве, для него четко представляется набор комнат с обстановкой и интерьером. Далее запоминаемая информация определенным образом кодируется и «прилепляется» к интерьеру дворца памяти.

Когда нужно что-то вспомнить, то визуально человек «перемещается» в нужную комнату и «смотрит», что было «прилеплено» к интерьеру, и соответственно декодирует эту информацию.

Знания типа башня не адаптивные. Если внешние условия изменяются, то эти знания перестают давать точный результат. Получение информации, опровергающей или противоречащей базовым постулатам, может вызвать крушение мировоззрения, что может выразиться в жестких внутренних конфликтах, в некоторых случаях человек может кончить жизнь самоубийством. Достаточно вспомнить сколько пожилых людей умерло во время и после перестройки, не пережив развала СССР.

Как правило, люди со знаниями типа башня, склонны абсолютизировать знания, которыми они обладают, и отвергают все, что не вписывается в концепцию их башни. В культуре США этот феномен был метафорично назван «башней слоновой кости» и связан с критикой отдельных университетов, презрительным отношением академической элиты к профанам, замкнутостью и снобизмом. У русскоязычного населения этот феномен метафорично фигурирует в фразах «смотреть со своей колокольни», «плевать со своей колокольни».

Знания древесного типа более адаптивные и строятся не на визуальных фракталах.

Так, например, в сфере производственного менеджмента получили распространение диаграммы Исикавы, которые строят причинно-следственные связи фракталов в единую цепочку, позволяя оценить влияние многих факторов на результат производственного процесса.

Пример диаграммы с сайта forpm.ru/диаграмма-исикавы/ (рис. 8)

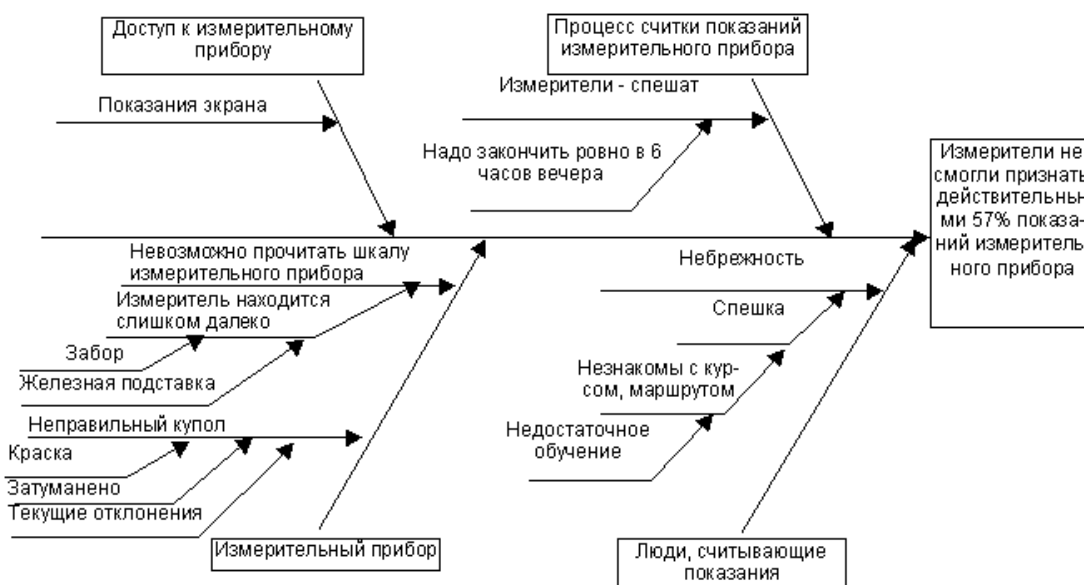


Рис. 8

Подобная диаграмма позволяет построить абстрактное пространство на бумаге, когда трудно удерживать сосредоточенность на большом количестве фракталов в зоне абстрактного пространства.

В последнее время активно внедряется другой метод построения знаний типа древо, под названием интеллект-карт или ментальных карт, разработанный Тони Бьюзеном. В них связываются фракталы разнородного типа в картину, содержащую знание.

Пример этой методики приведен ниже на рис. 9.

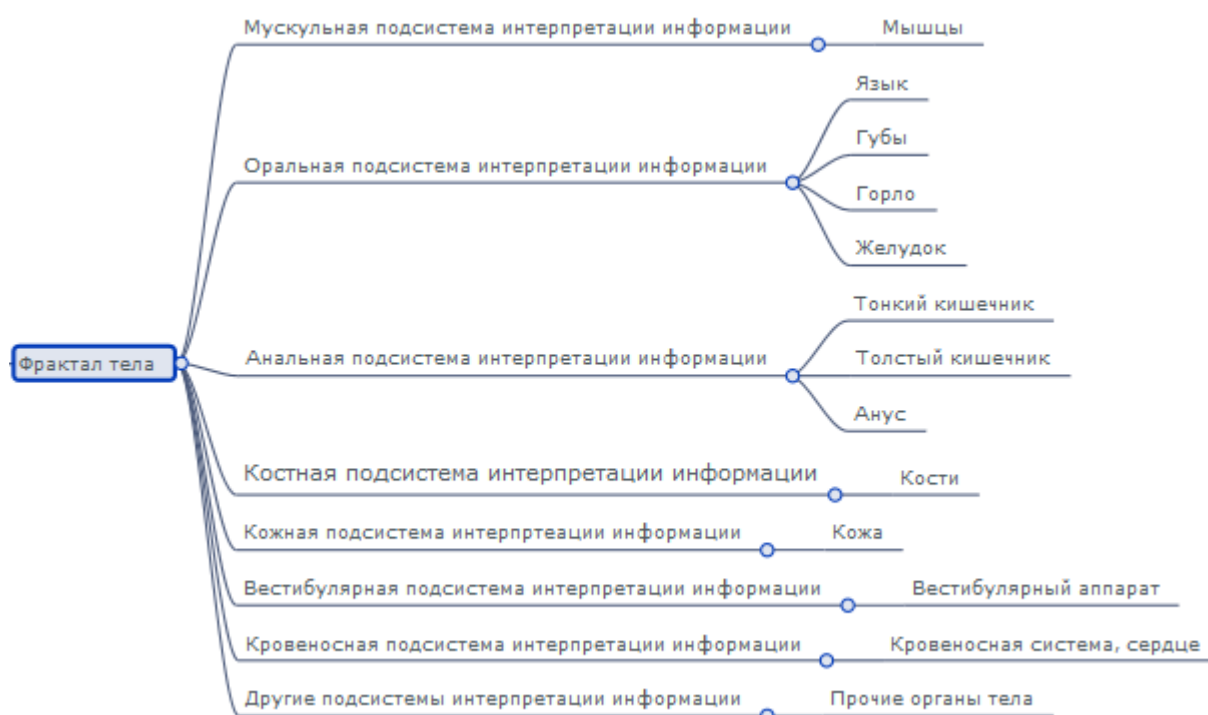


Рис. 9

Чаще всего такие карты используются для более быстрого запоминания у учащихся.

Наверняка существуют и какие-то другие методы связывания фракталов через интегральные множества в единую конструкцию, о которых я не знаю. На основе которых человек может принимать решения или понимать сложные объекты. Знания типа древо более адаптивные и легко применяемые на практике. Как правило, человеку достаточно один раз взглянуть на такую картинку, чтобы понять общий смысл. Перестройка таких знаний как правило не вызывает серьезных внутриличностных конфликтов.

Дух и Душа

Для того, чтобы была более понятна связь излагаемого в данной книге о субъективном, существовавшем в древности, необходимо провести параллели между понятиями.

Субъективное пространство, которое я выше описал, не является каким-то устойчивым информационным процессом, развивающимся в человеке по шаблону, заложенному в генах. Это очень сложный процесс, который зависит от многих факторов. И то, что я изложил выше, всего лишь часть знаний, что была известна людям в прошлом, где-то 3-7 тысяч лет назад. Все субъективное, описанное выше, дано с точки зрения системы интерпретации «Что?». То есть с точки зрения на субъективное, как на некий механизм, набор функциональных систем, работающих по определенным алгоритмам. Эта точка зрения не дает полного понимания всего скрытого в субъективном без рассмотрения ее по системе интерпретации «Кто?». С точки зрения системы интерпретации «Кто?» существует некое активное начало, присущее живому существу, которое называется субъект – источник предметно практической деятельности живого организма.

Рассмотрение с точки зрения подсистемы «Кто?» немного расширяет восприятие субъективного живого существа, но не настолько, чтобы понять его полностью. В древно-

сти имелось два устойчивых понятия, относящихся к субъективному пространству человека это **дух** и **душа**.

Предполагаю, что нужно быть Богом, чтобы понимать, кто(что) стоит за этими понятиями, или хотя бы инструменты подавать Богу при сотворении живых существ, чтобы объективно понимать, кто(что) за этим стоит. Так как я в таких процессах не участвовал, и являюсь обычным пользователем и того и другого, то чисто интуитивно предполагаю, что **дух человека** – это понятие, указывающее на субъект связанный с деятельностью человека во внешнем мире. То есть это некое интегральное представление деятельности человека, как если бы мы его наблюдали со стороны от его рождения до его смерти, и связанное с частью субъективного пространства, которое я называю областью восприятия внешнего мира. Основной характеристикой духа человека можно считать некий вектор его интересов, который называют путем познания. Путь познания, как предметно практическая деятельность, ориентированная вовне, на внешний мир, может иметь множество направлений. Другой характеристикой духа человека можно назвать понятие о судьбе. Судьба – это понятие, указывающее на фрактал, интегрирующий в себе внешний фактор, условия, реальный мир, в котором реализуются интересы человека, ориентированные вовне. Судьбу можно назвать декорациями к пути познания человека.

Душа человека, как понятие, указывает на субъект, управляющий телом на основе фрактала тела человека. То есть на основе всего спроецированного в область восприятия внешнего мира и реакций тела на это – эмоций, мыслей, результатов интеллектуальной деятельности, памяти, ощущения бремени тела. Также это понятие включает в себя некий вектор интересов, связанных с удовлетворением потребностей тела. Удовлетворение потребностей тела включает также в себя интерес к самосохранению тела, сохранению всех способностей, которыми обладает душа – памяти, опыта, интеллекта, самоотождествления. Это обуславливает интерес души к различным учениям о загробной жизни.

Соответственно знания у **духа** и **души** разные по своей сути. Знания **духа** человека строятся на основе ситуаций, в которых побывал человек, и переходах в другие ситуации, которые были доступны, открыты человеку. Это знания типа башни. То есть в некоем виде это соединения неких локаций или комнат.

Знания **души** строятся по принципу дерева. Это комплекс отдельных веток фракталов интеллекта, обрабатывающих фрактальное наполнение каждой отдельной локации, приводящей к выбору того или иного выхода из локации. Или способов поиска выхода из конкретной локации и методов управления областью самоотождествления в отдельной локации.

И здесь два акцента, на внутреннем – **душевно**, как душа воспринимает условия внешнего мира, себя в нем, как управляется с внешним миром, и внешнем **духовно** – условиями внешнего мира, как **дух** человека воспринимает себя в форме **души**, и ведет себя из одной ситуации в другие, на какие идеологии ориентируется, к каким учениям о строении мира тяготеет.

И здесь есть пересечение с современными понятиями об интровертах и экстравертах, интроверты опираются на знания **души**, экстраверты на знания **духа**.

С древних времен у человечества есть также схема описывающая концептуальный дизайн субъективного пространства до-Адамового человека. Эта схема представлена древним символом явленным в одном из древних храмов Индии (рис. 10):

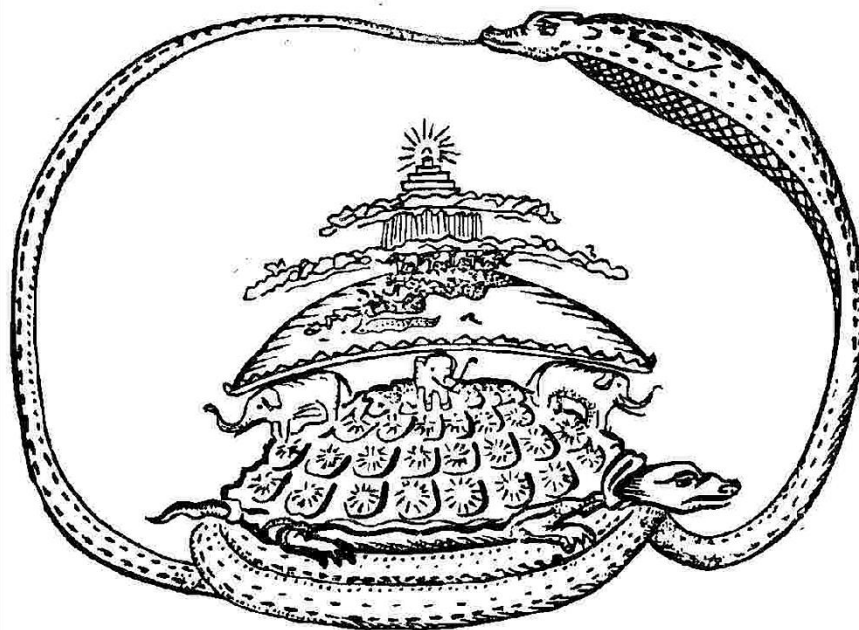


Рис. 10

Этот символ отражает семь уровней, семь слоев субъективного, которые должны сформироваться у человека. Четыре животных – черепаха и три слона, стоящие на ее спине, отражают первые четыре слоя психики, земля до первого неба – 5-й слой, далее идет первое небо – 6-й слой, и второе небо – седьмой слой. Высшая точка второго неба указывает на престол Бога. В иудейской трактовке, основанной на Книге тайн Еноха, дается описание небес, предполагаю, что они относятся к 7 слою индуистской трактовки. Но в терминах данной книги, первое небо соответствует началу 6-го этапа познания, второе небо – 7-го этапа познания, третье небо – высшей точке познания – престолу Бога. В деяниях Апостолов упоминание небес соответствует иудейской трактовке – Книге тайн Еноха.

Семь этапов познания формируют семь слоев психики, и каждый из этих слоев устанавливает определенный набор фракталов, которыми он будет манипулировать, и свои правила стыковки фракталов при принятии решений, рассуждений. Первые четыре слоя управляют инстинктивными реакциями человека, можно сказать, что это равноценные слои, соответствующие четырем видам интеллекта человека. Интеллект, как я указывал ранее - это набор фракталов оперирующих с информацией из внешнего мира, и каждый из четырех интеллектов оперирует со своим базовым набором фракталов. Эти базовые наборы всем известны под названием стихий Земли, Воды, Воздуха, Огня. И соответственно возникновение различных учений с этим базовым набором фракталов объектов, первоэлементов мира, связаны не с тем, что они реально существуют, а с тем что у человека есть интеллектуальный инструмент позволяющий создавать себе мета-материал с которым он будет работать из потока информации.

Опишу их более подробно:

Стихия Земли - соответствует интеллекту, оперирующему твердыми предметами, он включает в себя инстинкты пищеварения, насыщения тела, умения работать с твердыми предметами, понимать их физику. Представлен черепахой.

Стихия Воды - соответствует интеллекту оперирующему жидкостями, он включает в себя инстинкты жажды, умения работать с жидкостями, понимать свойства жидкостей. Один из слонов стоящих на черепахе.

Стихия Воздуха - соответствует интеллекту, оперирующему с газами, он включает в себя инстинкты дыхания, понимания погоды ветра, понимать свойства воздуха и газов, а также языка (как колебаний воздуха).

Стихия Огня - соответствует интеллекту, управляющему температурным обменом, он включает в себя инстинкты, реагирующие на жар и холод, понимание свойств огня и явлений температуры. А также визуальному и цветовому восприятию.

Следующий слой психики, пятый, называется плоской землей. Плоская земля не имеет отношения к космогоническим концепциям о строении земли. Плоская земля является основным носителем памяти человека. В реальности человек воспринимает информацию из полусферы диаметром 20-50 километром, если вы выйдете на открытую местность и оглядитесь по сторонам, полусфера в которой вы сможете интеллектуально построить некую топологию пространства будет иметь радиус 10-25 километрам, за пределами этой полусферы объекты будут примерно располагаться на одном расстоянии. Такие объекты как Луна и Солнце визуально располагаются одинаково по отношению к субъекту. И только спецсредствами можно установить, что Солнце значительно дальше Луны. Условно граница плоской земли имеет три слоя, слой небес, визуально ограничивающийся облаками, слой светил – где располагаются Луна и Солнце, слой звезд. С других точек зрения можно придать визуальному восприятию большую дифференциацию, например взгляд через телескоп, расширяет дифференциацию восприятия удаленных предметов. Соответственно все события жизни, все воспоминания о жизни человека связан с этим 5-тым слоем, они «прилеплены» к топологии плоской земли. В терминах психологии большинство ассоциативных рядов объектов связаны с этим слоем психики.

Шестой слой психики связан с нематериальными объектами, увы такие объекты как таблица умножения, разные концепции о строении вещества, космогонические теории, материализм и т.п., являются нематериальными объектами.

Седьмой слой связан с высшим коллективным, Богом, Источником всего и вся.

В Библии, в пророчестве Иезекииля приведено описание психики человека созданного по образу и подобию Бога. И оно намного сложнее психики до-Адамова человека изложенной ранее, настолько, что визуальную интерпретацию в виде объектов трехмерной реальности, ассоциативных рядов 5 слоя, ей невозможно сопоставить:

1. И было в тридцатый год, в четвертый месяц, в пятый день месяца, когда я находился среди переселенцев при реке Ховаре, отверзлись небеса, и я видел видения Божию.

2. В пятый день месяца (это был пятый год от пленения царя Иоакима),

3. было слово Господне к Иезекиилю, сыну Вузия, священнику, в земле Халдейской, при реке Ховаре; и была на нем там рука Господня.

4. И я видел, и вот, бурный ветер шел от севера, великое облако и клубящийся огонь, и сияние вокруг него,

5. а из середины его как бы свет пламени из середины огня; и из середины его видно было подобие четырех животных, — и таков был вид их: облик их был как у человека;

6. и у каждого четыре лица, и у каждого из них четыре крыла;

7. а ноги их — ноги прямые, и ступни ног их — как ступни ноги у тельца, и сверкали, как блестящая медь.

8. И руки человеческие были под крыльями их, на четырех сторонах их;

9. и лица у них и крылья у них — у всех четырех; крылья их соприкасались одно к другому; во время шествия своего они не оборачивались, а шли каждое по направлению лица своего.

10. Подобие лиц их — лицо человека и лицо льва с правой стороны у всех их четырех; а с левой стороны лицо тельца у всех четырех и лицо орла у всех четырех.

11. И лица их и крылья их сверху были разделены, но у каждого два крыла соприкасались одно к другому, а два покрывали тела их.

12. И шли они каждое в ту сторону, которая пред лицом его; куда дух хотел идти, туда и шли; во время шествия своего не оборачивались.

13. И вид этих животных был как вид горящих углей, как вид лампад; огонь ходил между животными, и сияние от огня и молния исходила из огня.

14. И животные быстро двигались туда и сюда, как сверкает молния.

15. И смотрел я на животных, и вот, на земле подле этих животных по одному колесу перед четырьмя лицами их.

16. Вид колес и устройство их — как вид топаза, и подобие у всех четырех одно; и по виду их и по устройению их казалось, будто колесо находилось в колесе.

17. Когда они шли, шли на четыре свои стороны; во время шествия не оборачивались.

18. А ободья их — высоки и страшны были они; ободья их у всех четырех вокруг полны были глаз.

19. И когда шли животные, шли и колеса подле них; а когда животные поднимались от земли, тогда поднимались и колеса.

20. Куда дух хотел идти, туда шли и они; куда бы ни пошел дух, и колеса поднимались наравне с ними, ибо дух животных был в колесах.

21. Когда шли те, шли и они; и когда те стояли, стояли и они; и когда те поднимались от земли, тогда наравне с ними поднимались и колеса, ибо дух животных был в колесах.

22. Над головами животных было подобие свода, как вид изумительного кристалла, простертого сверху над головами их.

23. А под сводом простирались крылья их прямо одно к другому, и у каждого были два крыла, которые покрывали их, у каждого два крыла покрывали тела их.

24. И когда они шли, я слышал шум крыльев их, как бы шум многих вод, как бы глас Всемогущего, сильный шум, как бы шум в воинском стане; а когда они останавливались, опускали крылья свои.

25. И голос был со свода, который над головами их; когда они останавливались, тогда опускали крылья свои.

26. А над сводом, который над головами их, было подобие престола по виду как бы из камня сапфира; а над подобием престола было как бы подобие человека вверху на нем.

27. И видел я как бы пылающий металл, как бы вид огня внутри него вокруг; от вида чресл его и выше и от вида чресл его и ниже я видел как бы некий огонь, и сияние было вокруг него.

28. В каком виде бывает радуга на облаках во время дождя, такой вид имело это сияние кругом. (Иезекииль 1:1-28)

Что можно дифференцировать из этого описания?

Здесь есть также четыре животных (Иезекииль 1:5), четыре вида интеллекта, они имеют лица – это означает, что они могут порождать личность, т.е. интеллект в своем развитии порождает личность у человека. Интеллект может использовать различные точки зрения (Иезекииль 1:18), символ точки зрения – глаза на ободке, например, микроскоп дает точку зрения на явления микромира, телескоп дает точку зрения на явления в макромире, чего не было у до-Адамовых людей. Есть подобие плоской земли – свода располагавшегося над головами животных (Иезекииль 1:22). Есть подобие 6 слоя – престол (Иезекииль 1:26), биологи называют нас *Homo sapiens* – человек разумный, указывая на престол человека - знания и разумность, нематериальные объекты которыми владеет человек и что не дано животным. И на седьмом слое, над престолом разлагается образ Бога.

Пророчество Иезекииля интересно описанием о преображении сущности человека, дети в играх часто отождествляют себя с какими-то субъективностями, например представляют себя пожарником, шофером и они на себя одевают эту субъективность и пытаются ее освоить – играю в игру тушению пожаров, водят воображаемые автомобили. В пророчестве Иезекииля присутствует такой элемент поведения, человек готовится исполнить волю Божию, ведет праведные образ жизни, исполняет законы Моисея, и происходит преобразование его свыше, над ним отверзается небо, и до него доводится нематериальный объект о Божественном строении психики человека. И он преобразается – одевается в одежду пророка, не как дети, а по-настоящему.

Древо жизни

9. И произрастил Господь Бог из земли всякое дерево, приятное на вид и хорошее для пищи, и дерево жизни посреди рая, и дерево познания добра и зла. (Книга Бытие 2:9)

В Библии упоминается некое неопределенное множество деревьев знания, что дает повод говорить о том, что существует некое неопределенное множество способов организации знаний души. Но два вида деревьев знания упоминаются особым образом – древо жизни и древо познания добра и зла.

В принципе так и встречается в нашей естественной реальности, есть люди, чье внутреннее душевное устройство идентифицировать трудно, но также четко выделяются люди с двумя типами душевной организации.

Древо жизни дает акцент душе на выживание, не важно, какие внешние условия, какие трудности встречаются, главное – жить. Существовали в древности культы, делавшие акцент на разных способах выживания. И большинство из этих культов скрыты во времени, ради самой жизни на Земле. Но это не означает, что к ним нельзя прикоснуться и настроить себя на резонанс с ними.

Символ древа жизни – дерево, стоящее на острове:

1. И показал мне чистую реку воды жизни, светлую, как кристалл, исходящую от престола Бога и Агнца.

2. Среди улицы его, и по ту и по другую сторону реки, древо жизни, двенадцать раз приносящее плоды, дающее на каждый месяц плод свой; и листья дерева – для исцеления народов. (Откровение Иоанна Богослова 22:1,2)

В христианстве есть обряды о даровании воды от реки жизни – освящение воды, водное крещение, – эти обряды напрямую относятся к способам получения знаний от древа жизни, или организации души в соответствии с праведным образом жизни.

В православии праведники, имеющие право на древо жизни, почитаются как старцы, например, Оптиные старцы. Древо жизни дает знания об устройстве жизни, душе и способах решения жизненных проблем.

Многие пытались интерпретировать знания о Древе Жизни, вывести какое-то учение и перевести их в какой-то вариант язычества. Например, скандинавская мифология родилась на такой попытке, и это собственно самая известная попытка извратить Древо Жизни, как было извращено язычеством многое.

Есть упоминание о Древе Жизни у Пушкина:

У лукоморья дуб зеленый;

Златая цепь на дубе том:

И днем и ночью кот ученый

Все ходит по цепи кругом;

Стих о Лукоморье это одна из отсылок к Древу Жизни.

В современном мире очень много фантазий уделяется дару предвидения, способности видеть будущее. Но кроме этой способности, есть еще способность видеть прошлое, например, приобщиться к знаниям своего рода, или заглянуть в прошлое других родов. И такая способность позволит понимать свои истоки и корни. Более 4000 лет назад существовал культ древа жизни на территории Восточной Сибири. Народы, исповадавшие его, жили мирно и вполне себе благополучно, несмотря на довольно тяжелые климатические условия. Где-то на границе 2000 лет до нашей эры, к ним прибыл посланник Бога и велел прекратить все богослужения, оставить эти земли и уйти в другие края. Это событие послужило началом великого переселения народов. На западе также всплывали в разное время сведения об истоках народов древа жизни, правда в довольно-таки извращенной форме – в виде мифов о Великой Тартарии, несущей угрозу народам древа добра и зла.

Сам культ служения древу жизни на сегодня не столько утрачен, сколько находится под защитой Бога:

24. И изгнал Адама, и поставил на востоке у сада Эдемского херувима и пламенный меч обращающийся, чтобы охранять путь к дереву жизни. (Книга Бытие 3:24)

Интерпретировать знания древа жизни в настоящее время практически невозможно, так как символика его очень сильно отличается от древа добра и зла, и современным людям совершенно непонятна. Древо жизни бесконечно и пути его никогда не заканчиваются. И приобщение души к знаниям древа жизни означает обретение вечной жизни.

Древо жизни бесконечно, но существуют некие барьеры, проходя через которые жизнь меняется. При просмотре прошлого рода можно увидеть преодоление таких преград. Так, например, одна девушка, применявшая теорию эксперимента по отношению к собственному субъективному, решила, что источник ее проблем лежит в истоках ее рода – первородной греховности. И она захотела совершить путешествие во сне к этому месту и изучить его. Ей приснился сон, который я опишу от ее лица, по памяти:

«Мы идем экспедицией по джунглям, всюду опасности, где-то в глубине леса раздаются рыки животных, иногда из чащи выскакивают динозавры и уносят кого-то из нас. Наконец мы достигаем реки и перебираемся через нее, происходит резкая смена климата. Если на одном берегу реки жаркие джунгли, то на другом – зимний лес. Я иду

по этому лесу и встречаю мужчину, дальше идем вместе. Видим замершего в сугробе снежного человека, он меня пугает. Потом мы приходим к пещере, здесь есть огонь, и квадратное красное одеяло. На этом одеяле я с мужчиной сплю.»

В этом символическом путешествии отражена смена формы жизни, переход от животной обезьяны к до-Адамову человеку. И древо жизни содержит эти знания, не только о том, как это состоялось в древние времена, но и как это осуществить. И здесь есть очень важный момент, лежащий в основе всех мифов о загробной жизни и т. п. Дело в том, что знания предыдущей формы жизни абсолютно бесполезны для новой жизни, и начинающему путешествие от точки перехода приходится строить новую с нуля знаний. И точка перехода становится ростком новой ветви древа жизни для этой формы жизни. При этом перешедший не просто должен перейти и закрепиться в новой жизни, но и положить начало новому роду, в этом сне красное одеяло означает род. И эта пещера в этом сне становится сакральным местом этого рода. Не обязательно, конечно, это будет пещера, возможно, это будет долина предков, но сакральное место происхождения есть у каждого рода. И члены предыдущего рода до смены границы, проходят через какое-то определенное колено нового рода после пересечения границы. А первый пересекший становится патриархом – хранителем рода.

Древо жизни, как способ пересечения границ жизни, является самым здоровым, стойким, универсальным, священным, дающим способ бесконечной жизни, преодолевающим любые преграды. Родовая логика очень сложная, способов пересечения границ видов жизни много, именно поэтому в первых строках этой главы делался акцент на неопределенном количестве деревьев знания. И не все с честью преодолевают границы эволюции.

Древо добра и зла

Символ древа добра и зла – это дерево, окруженное забором, имя которому смерть:

16. И заповедал Господь Бог человеку, говоря: от всякого дерева в саду ты будешь есть,

17. а от дерева познания добра и зла, не ешь от него, ибо в день, в который ты вкусишь от него, смертью умрешь. (Книга Бытие 2:16,17)

Другим символом этого древа является позор:

6. И увидела жена, что дерево хорошо для пищи, и что оно приятно для глаз и вожделенно, потому что дает знание; и взяла плодов его и ела; и дала также мужу своему, и он ел.

7. И открылись глаза у них обоих, и узнали они, что наги, и сшили смоковые листья, и сделали себе опоясания. (Книга Бытие 3:6,7)

Над идущими по пути познания добра и зла довлеет бремя позора тех, кто шел до них. И этот позор связан с грехопадением, которое совершилось до сотворения Адама и Евы. Открытие глаз у Адама и Евы – это не более чем смещение на другую точку зрения, это не падение пелены, так как Бог Адама и Еву не сотворил слепыми или незрячими. Точка зрения – это позиция, с которой наблюдают мир, и точка зрения человека, перед которым открылся путь, покрытый позором, будет вызывать такие чувства, как стыд и желание себя защитить.

Если символика сценариев древа жизни сейчас скрывается и существует в защищенных областях психики, именуемых подсознанием, то знания древа добра и зла открыты всем, и каждый на себе может их оценить, чего они стоят.

В основе знаний древа добра и зла лежат суждения о плохом и хорошем с точки зрения потребностей. Потребность – это событие, которое сигнализирует, что для роста и поддержания жизни человека требуются какие-то ресурсы. Например, мы ходим, сидим, разговариваем и вдруг почувствовали голод, чувство голода – это событие, которое инициировало тело. Это событие говорит о том, что надо подкрепиться, скушать чего-то. Соответственно результат удовлетворения потребности может быть хорошим или плохим. Если мы съели что-то плохое, то мы можем заболеть – тело сигнализирует сигналом плохо. Если мы съели полезное, удовлетворяющее процессы, инициирующие голод, то тело сигнализирует чувством удовлетворения – сигналом хорошо.

Когда-то вступая на путь познания добра и зла, начиная разбираться с причинно-следственностью событий этого знания, я насчитал 18 процессов, инициирующих события удовлетворения потребности. Их конечно намного больше, и в отдельные процессы я спускался очень глубоко. Но в древе добра и зла, на текущий момент, отсутствуют пути удовлетворения потребностей обычному человеку, не хватающему звезд с неба, чтобы душа его не страдала от каких-то издержек или откатов, причиняющих неудобства. Уже только это одно служит признаком позора родов, чьи пути сложили древа добра и зла, не смогших как-то более качественно прожить свою жизнь. Оно не удобно для всех, и простой человек не найти в нем комфортный путь для себя, не ущемляя других.

13. *Входите тесными вратами, потому что широки врата и пространен путь, ведущие в погибель, и многие идут ими;*

14. *потому что тесны врата и узок путь, ведущие в жизнь, и немногие находят их. (Св. Евангелие от Матфея 7:13,14)*

Существует множество тупиков, которые ведут к смерти. Собственно, поэтому это древо и называется древом добра и зла. Отдельные тенденции в способах удовлетворения потребностей, обладая определенной привлекательностью, ведут тех, кто по ним идет к полному исчезновению обладателей уникальных навыков удовлетворения потребностей.

То, что начинается как привычка, наработанный индивидуальный способ удовлетворения потребности, приводит потом к формированию всей субъективности человека – души и духа. То есть личность человека, в символике пути познания добра и зла – это прямое отражение какими знаниями по удовлетворению потребностей владеет душа человека. Личность – это отражение индивидуального, особенностей индивидуального, представленного в форме лица человека. На определенном этапе грехопадения, чтобы спрятать свой позор, бывшие ученики Люцифера научились скрывать субъективные черты индивидуальности, это сейчас называется носить маску. В терминах падших – это искусство чародейства, наведения чар, маскировки субъективного. Но так будет не всегда, на определенном этапе все маски спадут.

Проходя семь этапов познания древа добра и зла человек формирует свое субъектное пространство, свою душу и дух, проходя познание удовлетворения потребностей и обогащая себя фракталами способов удовлетворения потребностей. Это приводит к качественному изменению всего субъективного человека, влияя на его лик и личность. Соответственно на 7 этапе происходит передача накопленного опыта в древо добра и зла, вкушение Богом плода познания человека. Соответственно человек за свои труды получает какую-то награду прямо пропорциональную познанию. Когда я это понял, то мне захотелось посмотреть, какую награду получили определенные люди.

Первым таким был знаменитый учитель древности философ Платон. И увидел я худого изможденного старика, бродящего меж могил других людей. Озадаченный, я обратился к Википедии и почитал об учении Платона. После прочтения понял, что он наказан 10000 лет бродить меж могил тех, кто поверил в его учение, прошел путь познания, указанный

им, и умер душой, это награда ведущего в тупик жизни. Через некоторое время я захотел узнать какую награду получил известный ученый Николай Тесла, и увидел следующую картину: двое подтянутых молодых людей (за которыми не трудно угадать ангелов) в недоумении смотрят на какую-то неведомую субстанцию, сыпавшую электрическими искрами. Потом один из них предлагает: «А давай ее кинем туда (указывая в сторону научных лабораторий), может она там пригодится». Третьим был основатель сайентологии Рон Хаббард, и тут я увидел классический ад – Рона порол за создание новой никчемной религии. После этого у меня полностью отпало желание смотреть кого-то еще и я понял заповедь из Евангелия:

13. И сказал Иисус сотнику: иди, и, как ты веровал, да будет тебе. (Св. Евангелие от Матфея 8:13)

Награда 7-го этапа познания – это награда его веры. Верующие, что после смерти ничего нет, получают полное забвение, стирание их из человечества, верующие во всякие эксцентричные теории загробного тоже возможно получают желаемое. Идущие против Бога, создающие новых язычников, будут наказаны, как было обещано ранее.

Древо добра и зла, и путь познания добра и зла предполагает два абсолюта субъективного, которые может познать человек, проходя по его путям. Очень много ересей создано на тему абсолютов добра и зла, это и мировая гармония сил добра и сил зла, и знак инь-янь, который в принципе отражает всего лишь гормональный баланс мужских и женских гормонов. На самом деле все довольно просто. Абсолют Зла, который придется испытать человеку, если он выйдет за пределы законов Божьих описаны в следующих строках:

41. пошлет Сын Человеческий Ангелов Своих, и соберут из Царства Его все соблазны и делающих беззаконие,

42. и ввергнут их в печь огненную; там будет плач и скрежет зубов... (Св. Евангелие от Матфея 13:41,42)

Огненная печь, внешняя тьма, место плача и скрежета указывают на одно место, называемое бездной, в Откровении Иоанна Богослова.

Сущности, которые там обитают, являются воплощением Зла, и это место будет открыто в определенное время, так чтобы все люди запомнили абсолют Зла:

2. Она отворила кладязь бездны, и вышел дым из кладязя, как дым из большой печи; и помрачилось солнце и воздух от дыма из кладязя. (Откровение Иоанна Богослова 9:2)

Это время, когда будет открыта бездна и сущности, обитающие в ней, будут присутствовать на Земле, описано как время великой скорби.

Это место Зла упоминается в других книгах Писания:

20. Преисподняя и Аваддон – ненасытимы; так ненасытимы и глаза человеческие. (Притчи 27:20)

Царство Аваддона – это место, куда попадают души, абсолютизирующие негативные результаты удовлетворения потребностей и жизнь вне Бога. Сама субъективность такого человека, его личность отрицает Бога и все созданное Им, соответственно наградой пути познания такого человека будет место, где нет Бога. Человек с душой, ориентированной на негативные результаты удовлетворения потребностей в принципе не может жить долго. Представьте себе человека, выбирающего еду, которая приносит ущерб организму. Рано или поздно он съест что-то приносящее ему смерть, и это будет зафиксировано в его душе как максимум удовлетворения. И любой идущий по его пути будет находить смерть более простым коротким способом, пока последний из их рода не умрет, сделав первый

вдох при рождении. Царство Аваддона упоминается как внешняя тьма, находящаяся за пределами мира, созданного Богом.

В Евангелии указывается также на Абсолют Добра:

9. Молитесь же так: «Отче наш, сущий на небесах! да святится имя Твое;

10. да приидет Царствие Твое; да будет воля Твоя и на земле, как на небе... (Св. Евангелие от Матфея 6:9,10)

Однозначно, во всех местах Евангелия, Иисус Христос указывал на Бога как на Абсолют Добра. И не будет никакого другого Добра, которое бы человек мог бы найти или познать:

37. Иисус сказал ему: «возлюби Господа Бога твоего всем сердцем твоим и всею душою твоею и всем разумением твоим» –

38. сия есть первая и наибольшая заповедь... (Св. Евангелие от Матфея 22:37,38)

Также в Библии указано, что Иисус Христос открывает путь в Царствие Божие, место где правит Добро:

16. И, крестившись, Иисус тотчас вышел из воды, – и се, отверзлись Ему небеса, и увидел Иоанн Духа Божия, Который сходил, как голубь, и ниспускался на Него.

17. И се, глас с небес глаголющий: Сей есть Сын Мой возлюбленный, в Котором Мое благоволение. (Св. Евангелие от Матфея 3:16,17)

Есть только два этих абсолюта Добра и Зла, и другие абсолюты пути познания древа добра и зла ложны.

Технически, если человек познал царство Аваддона и избегает путей, ведущих туда, то можно уже считать, что он достиг некоего бессмертия. То есть если он избегает путей, ведущих к смерти человеческой души, то он ее и не испытает.

Грехопадение

История грехопадения совершилась до сотворения Адама, где-то на территории современной Европы, и она описывает, как народы, следующие путем познания добра и зла, пришли к нечестию, позору и смерти. Все началось с ангела Люцифера, который решил стать богом в обход законов древа добра и зла. Если говорить в терминах этой книги, которые конечно не отражают всей сути перехода от результатов познания способов удовлетворения потребностей к качественному изменению личности или трансформации субъективного пространства живого объекта, то он решил стать новым центром накопления результатов познания, новым коллективным центром идущих по указанным им путям познания.

Надо сказать, что ему никто особо не мешал, он проходил до этого не раз путями Бога, и каждый раз получал от Бога вознаграждения, и он накопил субъективное состояние, если можно так сказать. Люди восхищаются харизмой знаменитостей, рафинированной внешностью голливудских кинозвезд, утонченностью аристократии, деловой хваткой олигархов, практичностью менеджеров – это следствия пройденного когда-то пути познания. Путями и наградами Люцифера также восхищались. Вот как это описано в Библии:

13. Ты находился в Эдеме, в саду Божием; твои одежды были украшены всякими драгоценными камнями; рубин, топаз и алмаз, хризолит, оникс, яспис, сап-

фир, карбункул и изумруд и золото, все, искусно усаженное у тебя в гнездышках и нанизанное на тебе, приготовлено было в день сотворения твоего.

14. Ты был помазанным херувимом, чтобы осенять, и Я поставил тебя на то; ты был на святой горе Божией, ходил среди огнистых камней.

15. Ты совершен был в путях твоих со дня сотворения твоего, доколе не нашлось в тебе беззакония. (Иезекииль 28:13-15)

Здесь необходимо сделать небольшое отступление. Я не из тех, кто может оценить все оттенки славы Люцифера или понять его сущность, и то, что я видел в прошлом, это некие знаки на небе, на которые с восхищением взирали древние люди, по-современному племена дикарей. Я не все понимаю в древе добра и зла. Когда Люцифер снял с себя крылья, скрывающие его славу, и явил себя другим, начертав знаки на небе, то многие племена (тогда собственно и народов не было) пришли в экзальтирующий восторг. Путь, который он им указал, был новым, удивляющим, чарующим, гипнотизирующим, влекущим.

Через некоторое время он воплотился среди людей. То есть родился, как человек, и по достижении совершеннолетия начал проповедовать о рае, месте, где не надо охотиться и собирать, служить телу и заботиться о хлебе насущном, где все само в рот падает, и не надо пекся о долгах. Если говорить в современных терминах, то он стал основоположником жанра утопизма. Это место он готовил как собственный престол, где он будет править как бог. И тут надо понять, что рай – это чисто синтетическое понятие, означающее место, где удовлетворение потребностей дается без усилий. И он соответственно обещал это открыть всем идущим за ним и принимающим его.

Надо еще раз подчеркнуть, что Люцифер обладал очень мощной харизмой, основанной на фракталах света. Это игра света в момент восхода солнца, и игра света в отражении воды, и игра света отражения от разных кристаллов, все, что связано с фракталами света, играло в его внешности, речи, манерах. Это была живая искрящаяся сущность. Когда он начал проповедовать о рае, то за ним стали ходить толпы людей, ловящих каждый его звук, каждое его движение.

Потом он выбрал себе способных учеников и начал их инициировать по пути познания, и каждый из них приобретал какую-то особенную способность производить впечатление на людей.

Через какое-то время, организовав устремления людей влиться в новый, альтернативный Богу центр инкапсуляции плодов познания древа добра и зла, Люцифер начал готовить свое восхождение туда, как царя. Это должно было быть вознесение в рай, восхождение на его престол. Одним из символов восхождения по пути познания добра и зла является башня из семи ярусов. Каждый ярус символизирует прохождение по одному слою познания или освоение субъективным человека одного уровня.

Каким образом хотел вознестись Люцифер на свой престол понять уже невозможно, так как этот путь исправлен. В картинах, идущих из прошлого, это выглядит как высокая скала, на которой было 6 ступеней, символизирующих шесть этапов познания, дальше открывалась пропасть. Эта скала была хорошо видима с многих точек. Люцифер должен был выйти из земных оков, взлететь на свой трон, располагавшийся выше небосвода.

Вместо феерического вознесения на трон случилось банальное фиаско, Люцифер упал на землю и разбился:

12. Как упал ты с неба, денница, сын зари! разбился о землю, попиравший народы. (Исаия 14:12)

Люцифера еще живого отнесли в находящуюся рядом пещеру, располагавшуюся на шестом условном уровне. Некоторое время ученики ожидали, что он воспрянет телом,

оживет и станет вновь ими руководить, как полагается богу. Но этого не случилось, тело начало разлагаться, по нему явно начали ползать трупные черви.

11. В преисподнюю низвержена гордыня твоя со всем шумом твоим; под тобою подстиляется червь, и черви – покров твой. (Исаия 14:11)

И когда ученики Люцифера и те, кто ему поклонился как богу, признали его как нового бога, увидели это, то осознали, что они идут по пути, ведущему к смерти.

Это было не просто огорчение, это был позор, ибо до этого было много пафосных речей об утопии рай, было много высказано слов презрения Богу, что он не дает людям чего они хотели, а Люцифер открыл им путь к изобилию и процветанию. Были тысячи поклонившихся ему и признавших Люцифера как бога. Было обожание, презрение к не принявшим Люцифера, гордыня Люцифера вела их.

В картах Таро есть символ, отражающий идущих по пути Люцифера – башня Мага, этот символ отражает человека, решившего использовать путь познания добра и зла для собственной выгоды, на высокой башне стоит маг, он прошел путь познания, и гордыня ведет выше, и вместо вознесения получается ритуальное самоубийство.

Ученики у Люцифера не были тупыми и простыми людьми. Когда они осознали все произошедшее, то их охватили самые худшие из человеческих эмоций, ощущение позора перед всеми, кто когда-либо прошел по этому пути и стоящих на нем, ибо высшим результатом их усилий было ритуальное самоубийство, тщетность любых усилий – ибо в конце ждет презрение, апатия, депрессия, сомнения в себе, переходящие в веру в собственную никчемность и смерть души. За несколько дней место, куда стекались все ищущие духовных открытий, стало проклятым, некоторые решили пойти за Люцифером до конца, и также совершили самоубийство, некоторые ищущие бежали оттуда быстрее, чем крысы с тонущего корабля. Само древо добра и зла осквернилось, перестало быть путем к познанию высшего, путем к небу, так как самая лучшая из ветвей принесла ядовитый плод, направила людей к смерти.

Представьте себе, что вы входите в лабиринт в форме дерева, и вы входите со стороны корня. Вы идете по нему, проходите первый уровень, второй, начинаете чувствовать и понимать его, а потом начинает расти чувство, что каждый ваш шаг приближает к некоей опасности, позору, что сам лабиринт несет в себе позор. С тех пор, как вы в него вступили, это не ваш позор и не позор тех, кто его создал. Это позор того, кто хотел извратить лабиринт и устроить по своему усмотрению, это путь познания добра и зла стал таким после падения Люцифера.

Адам и Ева, вкусив от плодов древа познания добра и зла ощутили стыд и позор, идущий от него, и пытались защититься по-своему.

Бремя позора

То, что начиналось как искрящиеся пузырьки света в бокале шампанского, сменилось жестоким похмельем, когда трудно поднять голову. Люцифер направо и налево раздавал свое благословение на альтернативный путь познания. И, если говорить современным языком, наплодил на территории племен древа добра и зла огромное количество различных сект. Некоторые, получившие у него посвящение на путь познания, устремились в другие земли и к другим племенам поведать о новом. После ритуального самоуничтожения Люцифера, все созданные им секты впали в апатию. Это было время жесточайшей депрессии. Временами у отдельных членов сект или у целых групп вспыхивали какие-то искры, они приходили на место, где Люцифер хотел вознестись, подымались на скалу и

вслед за ним совершали падение. Место предполагаемого вознесения покрылось костями.

Были сохранившие разумность, которые понимали, что они оборвали связь с Богом, с сакральным местом своего рода, и что у них теперь проблема с переходом в новую жизнь, и они начали организовывать какие-то новые места сна души и возврата в жизнь. Появились обряды для создания новых сакральных мест сохранения своих душ после физической смерти и способов возврата в жизнь. На один из таких способов наткнулся Александр Четвергов, который описал свой опыт взаимодействия с дольменами в книге «К истокам чувств прикоснитесь». Проклятие падших легло на него.

Часть последователей падшего ангела обратились за помощью к сыновьям Бога, упомянутым в Библии (Книга Бытие 6:2). И им был дан ответ, что исправить путь познания добра и зла может только Бог, когда пошлет своего Сына для этого. Часть падших увидела в этом надежду на спасение своих душ. Так или иначе воцарилось ожидание, движение по некоторым направлениям древа добра и зла замерло, познание остановилось и древо перестало приносить свои плоды.

Семена гордыни, посеянные Люцифером, дали свои плоды, и часть падших стала надеяться, что именно в их роде придет сын Бога. Более того, их ожидания были ориентированы на бога, похожего на Люцифера, другого они бы не приняли.

Многие искали выход из тупиковой ситуации, возникшей из падения Люцифера. Так возник культ Сатурна. Он предполагал, что люди будут заниматься своими обычными делами, растить урожай, заниматься домом, воспитывать детей, прилагая прилежность и старание, и когда Бог вернется, то Он их наградит за их труды и будет их путь исправлен. Обряд оценки жизни, проведенной за год, проводился как праздник, называемый сатурналиями, когда самый старший член общины уподоблялся Богу и оценивал по делам младших членов общины и как-то вознаграждал их. Этот обряд, хотя сильно искаженный, дошел до наших дней в виде празднования Нового года с дедом Морозом, раздающим подарки.

Обряды культа Сатурна не прощали грехи падших, но они давали защиту и надежду на спасение. Если человек будет соблюдать данные уставы, то на страшном суде будут зачтены добрые дела человека. Позднее уставы Сатурна получили свое развитие в учениях о добродетелях, морали и нравственности, и они стали одним из путей преодоления греха.

Сменились поколения, в рядах принявших культ Сатурна старались сгладить память о своем позоре и предать память о Люцифере забвению. Но ощущение позора не стиралось, старшие не говорили об этом, считали, что стремлением к морали и нравственности, совершением добрых дел они стерли грех предков, старались скрыть прошлое от детей, но дети ощущали грех предков, и при наличии негласного табу на память о Люцифере стали считать своих родителей носителями позора. Так вслед за грехом гордыни родился грех не почитания родителей, презрения к старшим. В наше время этот грех выражается в проблеме отцов и детей, когда родители скрывают свое прошлое от детей, приукрашивают его, идеализируют, стремятся скрыть негативные моменты в нем, создают условия для дальнейшего грехопадения. Также есть элемент гордыни, когда человек понимает, что совершил нечто плохое, но не отпускает это и не раскаивается, вспоминает совершенное преступление как некое достижение, и готов совершить подобное, если будут условия, не осуждая очарование гордыни, очарование Люцифером, что тоже вносит свой вклад в этот грех. На пути познания образуются негативные артефакты – предпосылки греху не почитания родителей. И это отдается эхом до младенческого возраста. Каждый, наверное, видел, как ребенок на руках у мамы капризничает, не поддается ее уговорам, выворачивается, бунтует, устраивает истерику, и мама ощущает стыд, особенно ко-

гда происходит это в людном месте. И природу этого стыда несет в себе дерево добра и зла.

Слава Люцифера, открытая всем, периодически всплывала в памяти, и будоражила воображение о мега-возможностях, магии и всемогущих богах. Практически как сейчас герои Марвел будоражат детей и подростков. Но герои Марвел отсутствуют в прошлом, а Люцифер в нем был. И периодически в каждом племени слава Люцифера выносила мозг кому-то, и он устремлялся в поиски. Предрасположенность к восприятию прошлого направляла ступни его к пещере Люцифера, источнику беспокойства народов. И там ищущий видел долину и скалы, усеянные костями его предшественников, тех, кто пошел за Люцифером до конца. Кого-то это остановило, и он ушел разочаровавшись, кто-то пошел до конца и сбросился со скалы, но нашлись такие, кто начал искать обходные пути – стяжать способности Люцифера и избежать его участи.

И первым таким был тот, кого называют древним змеем. Пещеры населены всяким существами и одного из ищущих славы Люцифера укусила змея. И он счел это за знак, когда выжил. Находясь между жизнью и смертью, валяясь среди костей последовавших за Люцифером, он узрел путь смерти, путь ищущих славы Люцифера, закончивших бесславно и саму смерть в образе змеи. История не сохранила его имени, он сделал себе защитный талисман и стал учителем, и он известен как змей искушитель – древний змей, тот кто приносит смерть, от кого душа становится черной, он учитель черной магии. Эмоции и ценности змей незатейливы, они сопровождают два инстинкта – размножение и питание. И они порождают две крайних в своих проявлениях субъективности – одних называют садистами, других мазохистами. Когда змея голодна, то она не может успокоиться, пока кого-то не убьет, и ее эмоции удовлетворения потребности в еде связаны с тем, как жертва бьется в конвульсиях, отравленная ядом, или задыхается, стянутая ее телом, и после того как свершился акт смирения жертвы с ее участью, змея проглатывает ее, возможно еще живую, чувствуя, как угасает ее жизнь. И этот учитель породил своих учеников, всех ненавидимых за свою извращенность, которые не могут найти удовлетворения в жизни без наблюдения чьей-то смерти. Это и различные маньяки, ищущие своих жертв в укромных местах, где им не могут помешать. И получающие удовлетворение от наблюдения казней преступников. И странные люди, не могущие жить без того, чтобы над ними кто-то надругался. И также те, кто уродует свое тело специально. Это те, кто хочет убить кого-то, напиться его страхом, почувствовать, как другое существо умирает в конвульсиях, получить какое-то странное удовлетворение и на время забыться или покончить жизнь самоубийством, считая, что он достиг цели жизни. Это разного рода маньяки и серийные убийцы, которые без чувствования смертельных конвульсий других существ не могут найти удовлетворение в жизни.

Другой из достигших пещеры Люцифера увидел козла, мирного отдохавшего рядом с черепами и костями. И также решил, что это знак, козел был пойман, принесен в жертву мертвому богу, а его череп как защита разума от «проклятия богов» был использован как талисман. Был создан обряд, который отождествлял человека с козлом перед входом в пещеру Люцифера, чтобы избежать «гнева богов», ибо так воспринималось проклятие гордыни Люцифера. Так или иначе возник альтернативный путь дерева добра и зла, который на 6 этапе познания сворачивал человека на животный путь познания. Это культ Фавна, человека с головой козла.

Это привело к тому, что высшие человеческие устремления на определенном этапе жизни сменяются на высшие животные устремления. Дух козла не такой уж загадочный, высшие ценности – похоть, социальный статус – как желание залезть выше других, стремление получить желаемое не напрягая рук. Все высшие животные ценности очень примитивны по сравнению с человеческими. Если вы встречаетесь с некоей высшей ценностью, сведенной до примитива – типа полюбить всех – то вы имеете дело с человеком,

на которого пал грех анемического культа. Абсолютом субъективного для таких культов стал альфа-самец или альфа-самка. Создавший обход на 6 этапе познания по пути животных стал первым языческим божеством – Фавном. Грех Люцифера гнал восходы племел к смерти, а Фавн давал защиту от проклятий и сворачивал обреченных к обычным животным радостям – похоть, социальный статус в стаде, утешение в примитивных животных коллективных ценностях, стремление к халяве.

Животное извращение гордыни Люцифера в виде культа Фавна породило достаточно большое количество «посвященных», и похотливые претенденты на высокий социальный статус начали распространяться со скоростью славы Люцифера. И это породило грех прелюбодеяния, ибо животная похоть, возведенная в ранг высшей коллективной ценности, называемая любовью, заставляла последователей Фавна стремиться к совокуплению со всем, что движется. И грех воровства, так как животное начало не предполагало никакой работы ради собственного пропитания. Миф о сатирах и всех эффектах субъективного, порожденными ими, можно найти в античности.

Посвященные в культ Фавна, выполнившие обряд Фавна, быстро находили себе простой смысл жизни и исчезали из позорной долины Люцифера. Эффект, произведенный Фавном, вызывал зависть у других, но не было тех, кто мог бросить ему вызов. И на некоторых образах прошлого, можно увидеть козлоголовое существо с книжкой в руке, обращенной к смотрящему, – он отпечатался на 6-ом уровне познания как учитель.

Последним был тот, кого называли потом сатаной. Путь его начался из рода принявшего путь Люцифера, и, после его падения, долго находившегося под покровом позора. Жизнь этого рода поддерживала гордыню, что именно в их роде появится бог, который все исправит и воцарится над всеми. Если поддерживать подобную легенду на протяжении нескольких поколений, то каждый последующий родившийся все более будет в это верить. И наконец родился тот, кто был уверен, что именно он бог, имя его скрыто, оно означало бог, в каком-то странном смысле, понятном только падшим, всем остальным он известен как сатана. Смысл его имени восходил из проповедей Люцифера, из его утопии о рае и мега-существах, которых создаст Люцифер после вознесения. Подтверждение того, что сатана считал себя сыном Божиим можно найти в книге Иова:

6. И был день, когда пришли сыны Божии предстать пред Господа; между ними пришел и сатана. (Иов 1:6)

Когда сатана вырос, он прошел посвящение у древнего змея и Фавна и даже достиг в этом неких успехов. Он стал искать большего, пока не познал путь Фавна, и путь древнего змея, и не нашел пещеру Люцифера и не познал свой позор. Промаявшись с позором несколько лет, он вспомнил путь Фавна и животных, обитавших в этой пещере. Про козла и змею он знал до этого, а летучих мышей вспомнил, когда был в этой пещере. И он решил объединить силу этих животных, в одном пути познания. Как бы вам смешно ни было, но дракон – это слияние образов козла, змеи и летучей мыши. Представьте образ козла, замените ему кожу и шерсть на чешую змеи, замените хвост козла на змеиный. А потом замените копыта на когти летучей мыши, и добавьте к полученному образу крылья летучей мыши и получите образ дракона. Этот образ сатана отождествил с собой. И в этом загадка его числа, 666 – это слияние трех путей познания. Первая шестерка – путь Люцифера, ангела света, достигшего максимума на 6-ом уровне познания, когда ему поклонялись как богу, и нашедшему могилу в пещере, доме, где живут летучие мыши. Вторая шестерка – это путь древнего змея, открывшего путь убийцам. Третья шестерка символизирует путь Фавна, путь нашедшего способ скрыть позор через дух козла. Ритуал вдохновения жизни в образ дракона заключался в каком-то танце, который выполнял сатана перед заходом солнца в пещеру Люцифера, после того как летучие мыши вылетали оттуда. На каком-то этапе сатана породил дух дракона и почувствовал, что он достиг максимума, и он исполнил этот танец на восходе солнца, на месте, где когда-то Люцифер проводил свои ритуалы.

лы, откуда он чертил знаки на небе, показывая себя и свою славу. Так на первом небе, где когда-то царствовал Люцифер, соблазняя своей красотой, своей утопией рай и обещая путь, возносивший выше звезд. Где потом воцарился Фавн, открывая путь нечистым душам, появился дракон, сын тьмы, претендующий на звание бога-человека по стандарту Люцифера.

5-й уровень познания соответствует человеку, который уже сформировал свою индивидуальность и переходит к взаимодействию с другими индивидуальностями. 6-й уровень познания соответствует архетипам, это уровень, когда индивидуальности во взаимодействиях группируются по определенным признакам, переходят от человеческих индивидуальных качеств к абстрактным, коллективным. 6-й уровень – это место где были явлены все языческие божества, включая Люцифера, Фавна, древнего змея и дьявола. 6-й уровень очень похож на интернет, все что туда положено, через какое-то время становится известно всем. И те, кто вышел на этот уровень познания, становятся известны всем, рано или поздно.

Три пути сплелись в одно и образовали путь познания падших. Путь Люцифера – это путь человека, желающего встать над другими за счет развития своих талантов, вознестись над всеми, это путь гордыни. Путь древнего змея, ищущего удовлетворение в убийстве, защите в страхе, наводимом на жертву, способности скрытно проникнуть куда угодно и найти уязвимость жертвы. Путь Фавна – это путь ищущего сверхвозможности для удовлетворения каких-то своих животных инстинктов, желающего войти в рай и там всю вечность пить вино, развлекаться с женщинами, предаваться оргиям и веселью. И путь сатаны, который возводит предыдущие три в абсолют, и становится защитой им, придает им возвышенность, встающий над всеми и требующий поклонения.

Сатана некоторое время исполнял свой танец дракона, подчиняя окружающие его престол племена своей власти. И этот период вошел в мифологию народов как ужас. Почувствовать в небе знаки дракона, а наиболее чувствительные и склонные к экстрасенсорике реально видели дракона, требующего подчиниться ему и принять его власть, и отправлять к его престолу молодых людей (как повторение истории ищущих славы Люцифера), и совладать потом с собственной головой, остаться разумным, удавалось не всем. Это у современных людей развито критическое мышление, но и они, столкнувшись с подобным, были бы в замешательстве. У древних людей, племен, окружавших престол дьявола, осмыслить подобное не хватало интеллекта, они не были готовы к тому, что сверху, откуда Бог являл свою милость, откуда Люцифер соблазнял небесной красотой, появился бы монстр. До-Адамовы люди более примитивны, любой вышедший на 6-й уровень познания уже почитался как бог. Окружавшие пещеру Люцифера племена и так были с помутными мозгами от чудес, явленных Люцифером и его учениками. А потом Древний змей вышел как проклятие богов, и вслед за ним еще Фавн со своими последователями всех совратил. Поэтому многие приняли власть сатаны над собой, как вполне разумющееся следствие игры богов.

Сатана, как личность, дошедшая до 6-го уровня познания и далее прошедшего на пути познания змеи, принял на себя и эмоции змеи. Для человека это трудные эмоции, так как метаболизм змеи намного медленнее, чем у человека, события потребностей очень медленно мотивируют на поступки, это похоже на медленную нарастающую напряженность и сами эмоции очень примитивны и жестки. Они сопровождают два инстинкта – еда и размножение. Если такой человек хочет есть, то у него начинает нарастать напряженность, нервность. Эта напряженность возрастает, если в поле восприятия есть тот, кого можно ужалить, убить. Как только объект убит, змея проглатывает свою добычу и потом очень медленно переваривает. Период, когда змея удовлетворена, может быть очень долгим. С этим связаны и мифы о драконах, которым надо было приносить в жертву молодых девушек. Удовлетворяя свои потребности, сатана потом на некоторое время впадал в за-

бытие и никого не беспокоил. Естественно, что большая часть жертв погибала, а не ждала освобождения.

После Люцифера люди убежденно шли по его пути, подходили к границам пути Люцифера, теряли веру в жизнь и кончали самоубийством. При древнем змее их наполнял страх смерти, как сейчас наводят ужас деяния маньяков и серийных убийц. При Фавне люди сворачивали на нечистые пути, животные пути познания, не умирали, но пополняли число неприкаянных душ, оторванных от сакральных мест сна души, призраков, голодных духов, становились демонами – душами с основными антропоморфными признаками, но с высшими животными устремлениями. При сатане основным достижением падших стало умереть каким-то извращенным способом, от рук сатаны, стать частью его тела, удовлетворить дух сатаны, либо найти новые способы убивать, стать руками сатаны. И узревших дракона уже силой вели к его престолу, как людей, из-за которых пало проклятье на племя.

Все это продолжалось какое-то время, пока устремления духа сатаны и его последователей не стали раздражать народы древа жизни. Там драконов, требующих жертв, не стали терпеть, разведчики выяснили кто, что и как делает, и как отличить адептов дракона от других. И вызвалось огромное количество людей, пожелавших победить дракона и его последователей. И это вошло в символику мифологии многих народов как сражение с колдунами, охота на ведьм. Последователей сатаны нашли и убили, сам сатана умер до этого, а пещеру Люцифера завалили камнями, и теперь там кроме червей ничего живого нет.

Соответственно ад (пещера Люцифера, сокровенное место падших) стал запечатанным, закрытым, а на первом небе, на 6-ом уровне познания, в коллективном высшем остались знаки Люцифера, древнего змея, Фавна и дракона. После завершения земного существования, душа человека переходит в сон в сакральном месте, после запечатывания пещеры Люцифера возврат из сна перестал происходить и жизнь племен древа добра и зла скатилась до животного уровня. Это отражено в мифе о царстве Аида, откуда возврата нет, о пути смерти. Также переход на животные пути познания привел к резкому уменьшению продолжительности жизни людей. То, что собака познает за 2-3 года, соответствует человеческому в 15-25 лет, соответственно после перехода на животные пути познания включались механизмы завершения животных путей познания, и человек резко старел, дряхлел, превращался в развалину, после 40 лет человек уже считался стариком.

Человеческая жизнь скатилась до чисто материалистических устремлений, ибо пути вверх были закрыты проклятием языческих богов. Во всех остальных местах, куда дотянулась слава Люцифера, и куда не дотянулся дракон, события развивались по подобному сценарию. И там образовывался свой ад и рай.

Символика пути сатаны прочно вошла в жизнь западного образа жизни, вы найдете кучу мифов, фильмов про драконов, маньяков, и тому подобного в стиле хоррор. Комедия, как жанр искусства, черпает свое начало в сатире, а сатира – это жанр, описывавший похождения Сатиров, человеко-козлов – посвященных в знания Фавна. Драма тоже имеет свои корни в прошлом, она описывала путь либо вставших на путь Люцифера и закончивших свою жизнь смертью, либо тех, чью судьбу решил сатана и древний змей, и привел их к своему престолу и там сделал с ними то, что делают маньяки в нашей современной жизни, убивают с каким-то особым извращением, чтобы все увидели и ужаснулись.

Густав Юнг, человек, который воспринимал коллективные образы из 6-го уровня познания, из коллективного субъективного пространства народов Европы, которые он назвал архетипами, перед Первой мировой войной, на протяжении нескольких недель видел один и тот же сон – будто из земли проступает кровь и поднимается все выше и выше, заливая все вокруг. Пытаясь спастись, он бежит от этого потока в горы, но море крови

подходит и туда, и в нем плавают обрубки человеческих тел. Это зов дракона, требующего жертву, без созерцания конвульсий которой он не может успокоиться. Такие эффекты в коллективном общем субъективности народов порождает сатана, исполнявший танец дракона.

В наше время, людей подобных Гюставу Юнгу, черпающих вдохновение в прошлом, достаточно много. Это и Джон Р. Р. Толкиен, чьи романы легли в серию фильмов «Братство кольца» и «Хоббиты», и многочисленные истории жанра фэнтези, повествующие о магии и драконах, рыцарях и принцессах. Все эти истории порождены одними событиями, когда-то произошедшими в прошлом европейских народов, наблюдаемыми с разных точек зрения. Источник этого творчества один – позор Люцифера, легший на народы, признавшими его как бога. Другим объектом творчества, легшим в основу западного искусства, стала тема добра и зла. За образ добра принят образ Люцифера, ангела утренней зари, искрометного, переливающегося светом, зовущего к каким-то неестественным вершинам, как эльфы в произведениях Толкиена. За образ зла принят древний змей, требующий жертв, крови, боли, конвульсий страданий, подобных ужаленным змеей или погибающих в ее объятьях. И два знания дарует сатана – белую и черную магию, обе эти магии непонятны, следующие им заканчивают одинаково, но постоянно борются, стремясь одержать верх. И ни одна не может встать выше другой.

Когда я закончил эту главу, примерно в том виде, каком вы читаете ее сейчас, то мне приснился сон. Я ходил по каким-то помещениям, в котором лежали какие-то предметы, старый хлам, как будто заходишь в давно заброшенное помещение и по сваленным в кучу предметам начинаешь представлять, как жили люди когда-то. Периодически у меня наполнялся рот какими-то предметами, которые я не смог пережевать и старался выплюнуть, это была моя реакция на увиденное. Мне трудно по малейшим деталям, по следам, оставленным падшими в прошлом, воссоздать всю картину, происходившего когда-то. Поэтому в этой главе есть ошибки, неточности, могу только посочувствовать тому, кто захочет воссоздать полную картину падения от Люцифера до сатаны, историю того, как мир, полный возможностей и мира, превратился во враждебную систему борьбы за выживание. Здесь нет истины и удовлетворения сердцу, каждый открывшийся эпизод приносит уныние и безнадежность в конце.

Слава личности Люцифера и совершенство его пути признавалось:

15. Ты совершен был в путях твоих со дня сотворения твоего, доколе не нашлось в тебе беззакония. (Иезекииль 28:15)

Но стремление к высшему совершенству не совместимо с беззаконием, когда стремящийся встать над другими может менять правила по своему усмотрению, рассчитывая, что ему простится все и победителей не судят. Беззаконие, посеянное хоть раз, приводит к тому, что следующие за беззаконным все более и более будут нарушать законы. Пока нарушение закона не станет правилом, нормой, и каждый, встающий на этот путь, не будет искать способы обмана других, способы обмануть все и вся и воцариться над всеми. Героем этого пути станет тот, кто преуспел в обмане, в конце концов будет просто стирание из истории, вычеркивание и позор.

Люцифер нарушил основной закон древа добра и зла, который отражен в заповеди:

2. Я Господь, Бог твой, Который вывел тебя из земли Египетской, из дома рабства;

3. Да не будет у тебя других богов пред лицом Моим.

4. Не делай себе кумира и никакого изображения того, что на небе вверху, и что на земле внизу, и что в воде ниже земли;

5. не поклоняйся им и не служи им, ибо Я Господь, Бог твой, Бог ревнитель, наказывающий детей за вину отцов до третьего и четвертого рода, ненавидящих Меня,

6. и творящий милость до тысячи родов любящим Меня и соблюдающим заповеди Мои.

7. Не произноси имени Господа, Бога твоего, напрасно, ибо Господь не оставит без наказания того, кто произносит имя Его напрасно. (Книга Исход 20:2-7)

Только один может быть центр коллективного сознания, собирающего все плоды познания, тот Кто открывает все пути познания другим и завершает их. Только один образ стоит на другими образами – и это Образ Бога – Отца Небесного, являющегося источником всего и вся. Любой другой, заявивший себя как альтернатива, начнет дробиться и распадаться, и каждый новый явившийся из него будет себя утверждать новым богом.

После наведения порядка в царствах народов древа добра и зла, после исполнения открытого всем в Откровении Иоанна Богослова – Бог явит себя, и воздаст каждому по делам его:

9. Видел я, наконец, что поставлены были престолы, и воссел Ветхий днями; одяние на Нем было бело, как снег, и волосы главы Его – как чистая волна; престол Его – как пламя огня, колеса Его – пылающий огонь.

10. Огненная река выходила и проходила пред Ним; тысячи тысяч служили Ему, и тьмы тем предстояли пред Ним; судьи сели, и раскрылись книги. (Даниил 7:9,10)

Путь спасения

Примерно 6000 лет назад, на границе эпохи Ближнецов и Тельца, Бог сотворил Адама, создав новую границу для жизни, о которой я писал в главе про древо жизни. Это создало препятствия для многих народов, культура которых крутилась вокруг грехопадения Люцифера. Запрет Бога для Адама и Евы – вкушать плоды от древа добра и зла, для многих из них создал непреодолимую преграду. Про мистичность и непостижимость сущности Адама многие писали до меня, я тоже не понимаю, что стоит за этим действием Бога. Но новая граница жизни стала концом многих царств падших, в эзотерике вы встретите много упоминаний о трагедиях падших, когда «знающие» и «уважаемые» представители племен, жрецы сатаны уходили из жизни, а рождались новые люди, не понимающие жизнь падших. Культура падших начала резко сокращаться. Целые кланы и культы исчезали, а их дети не понимали, чему поклонялись их предки.

Это вынудило последних представителей культа древнего змея выступить против Бога, и они организовали грехопадение Евы. Подобное до этого они делали с общинами Сатурна, находили женщин и через них разбивали сердца руководителей общин, и вся община потом втягивалась в грехопадение.

И грехопадение Адамы и Евы создало «трафик» для падших душ, через новую преграду жизни. Продолжение истории вы знаете из первых глав Библии. Бог изгнал Адама и Еву из Эдемского сада, из своего царства, и они должны были начать свою жизнь как обычные мужчина и женщина в нашем мире. То есть с первых этапов познания. Так как Ева первая нарушила заповедь Бога, то ее грех, грех древнего змея, пал на первого сына Адама и Евы – Каина. Адам вторым поддавался очарованию и уговору Евы, по факту на первопричину всего грехопадения очарованию Люцифера – и его грех пал на второго их сына – Авеля.

Грех древнего змея – это убийство, грех Люцифера – это гордыня собственной красоты и совершенство возможностей его пути, душа Люцифера расщепилась на тягу к совершенному, к Богу и все остальные беззакония – Фавна, древнего змея, сатану и т. п. Адам, созданный по образу и подобию Бога, – это проекция Бога на человека, и соответственно дети Адама – Каин и Авель – Его дети – дети Бога. И Авелю была положена изначально лучшая и совершенная часть от Люцифера, та, что не запятнала себя грехом, которую не смогли стяжать все получившие духовные посвящения от Люцифера и растащившие их по своим языческим культам.

Как указывает Библия – Каин совершил свою жертву, и Бог ее отверг. Авель также совершил жертвоприношение, и она оказалась совершенной, и Бог ее принял. И эта совершенная жертва дала надежду на спасение народов древа добра и зла, на очищение от грехов. В этом, возможно, еще отражен возврат Богу тех наград за успление, которые когда-то были дарованы Люциферу, или возврат Богу того, что Ему принадлежало изначально.

Каин Авеля убил, как следует из Писания, но Бог вместо него положил Еве другое семя:

25. И познал Адам еще жену свою, и она родила сына, и нарекла ему имя: Сиф, потому что, говорила она, Бог положил мне другое семя, вместо Авеля, которого убил Каин. (Книга Бытие 4:25)

Фактически Библия повествует только об этом роде – о роде Сифа, так как он стал символом спасения и очищения.

Первым прошедшим совершенным путем, ведущим к Богу, стал Авраам. И он стал патриархом – корнем древа Израилева. Он принес плод и восстановил способность лучших ветвей древа добра и зла приносить плоды угодные Богу. И Бог размножил его семя. В истории Авраама есть также момент создания духа животного. Но здесь уже все по-другому. Авраам ранее вышел на седьмой уровень, общался с Богом и ангелами – фактически Аврааму уже не нужно было спасаться. Он прошел новым путем к Богу и Бог его принял. То есть он уже получил свою награду познания, он прошел по пути праведников. Но Авраам выполняет волю Бога – делает, что Он указывает. И создает животного духа – овна, который будет отвечать за спасение детей Авраама:

1. И было, после сих происшествий Бог искушал Авраама и сказал ему: Авраам! Он сказал: вот я.

2. Бог сказал: возьми сына твоего, единственного твоего, которого ты любишь, Исаака; и пойди в землю Мориа и там принеси его во всесожжение на одной из гор, о которой Я скажу тебе.

3. Авраам встал рано утром, оседлал осла своего, взял с собою двоих из отроков своих и Исаака, сына своего; наколот дров для всесожжения, и, встав, пошел на место, о котором сказал ему Бог.

4. На третий день Авраам возвел очи свои и увидел то место издалека.

5. И сказал Авраам отрокам своим: останьтесь вы здесь с ослом, а я и сын пойдем туда и поклонимся, и возвратимся к вам.

6. И взял Авраам дрова для всесожжения, и возложил на Исаака, сына своего; взял в руки огонь и нож, и пошли оба вместе.

7. И начал Исаак говорить Аврааму, отцу своему, и сказал: отец мой! Он отвечал: вот я, сын мой. Он сказал: вот огонь и дрова, где же агнец для всесожжения?

8. Авраам сказал: Бог усмотрит Себе агнца для всесожжения, сын мой. И шли далее оба вместе.

9. И пришли на место, о котором сказал ему Бог; и устроил там Авраам жертвенник, разложил дрова и, связав сына своего Исаака, положил его на жертвенник поверх дров.

10. И простер Авраам руку свою, и взял нож, чтобы заколоть сына своего.

11. Но Ангел Господень воззвал к нему с неба и сказал: Авраам! Авраам! Он сказал: вот я.

12. Ангел сказал: не поднимай руки твоей на отрока и не делай над ним ничего, ибо теперь Я знаю, что боишься ты Бога и не пожалел сына твоего, единственного твоего, для Меня.

13. И возвел Авраам очи свои, и увидел: и вот, позади овен, запутавшийся в чаще рогами своими. Авраам пошел, взял овна и принес его во всесожжение вместо сына своего.

(Книга Бытие 22:1-13)

В этом стихе Библии описан путь исправления извращений древа добра и зла. Так же, повинаясь зову духа животного, адепт шел по пути познания добра и зла, но путь человека не приводил к смерти самого человека (Исаака), а заменялся на жертву – овна, а человек получал искупление грехов.

16. и сказал: Мною клянусь, говорит Господь, что, так как ты сделал сие дело, и не пожалел сына твоего, единственного твоего,

17. то Я благословляя благословлю тебя и умножая умножу семя твоё, как звезды небесные и как песок на берегу моря; и овладеет семя твоё городами врагов своих... (Книга Бытие 22:16,17)

Бог освятил это послушание Авраама и фактически это была награда пути Авраама. Фактически, если любой из детей Авраама сбивается и следует пути ведущим к смерти, встает на путь, проложенный Люцифером, то после определенной черты, когда душа человека должна умереть, либо извратиться, стать нечистой, ее исправлял дух Овна. И здесь дух Овна с одной стороны символизирует полное послушание Богу, с другой стороны абсолютную выносимость к смерти – сколько его ни убивай, ни умерщвляй, он восстанавливается, ибо идет путями жизни. Это животное чистое. Также оно не оскверняет душу человека.

В пророческих книгах есть упоминание как рос дух Агнца, освященный Богом:

9. Ибо вот тот камень, который Я полагаю перед Иисусом; на этом одном камне семь очей; вот, Я вырежу на нем начертания его, говорит Господь Саваоф, и изглажу грех земли сей в один день. (Захария 3:9)

Через несколько сот лет, в откровении Иоанна Богослова семь очей фигурируют у Святого Духа – Агнца закланного:

6. И я взглянул, и вот, посреди престола и четырех животных и посреди старцев стоял Агнец как бы закланный, имеющий семь рогов и семь очей, которые суть семь духов Божиих, посланных во всю землю. (Откровение Иоанна Богослова 5:6)

Соответственно то, что видел Иоанн Богослов в откровении как Агнца, – это визуализация Святого Духа, визуализация нового кластера коллективного разума человечества.

Как завершилось формирование Святого Духа описано было в пророческой книге Малахии:

1. Ибо вот, придет день, пылающий как печь; тогда все надменные и поступающие нечестиво будут как солома, и попалит их грядущий день, говорит Господь Саваоф, так что не оставит у них ни корня, ни ветвей. (Малахия 4:1)

Это случилось примерно за 100-150 лет до пришествия Иисуса Христа. Все, кто последовал по пути Авраама, – принесли свою жертву Богу подобно Аврааму. И в нем говорится об исполнении завета данному Аврааму, об исполнении обещания Бога умножить семя Авраама и обеспечить спасение детей Авраама, соблюдающих его заветы. После этого дня корень Авраама обрезался, и формально, хоть все остальные считались принадлежащими роду Авраама, на них заветы Бога, данные Аврааму, уже не распространялись.

Также, в пророчестве Малахии говорится о другом дне, Дне Господа Бога, упомянутом в Откровении Иоанна Богослова, когда будет исполнено скрытое за 6-й печатью, который еще не наступил:

3. и будете попираť нечестивых, ибо они будут прахом под стопами ног ваших в тот день, который Я соделаю, говорит Господь Саваоф. (Малахия 4:1-3)

Позор древа добра и зла лег на иудеев, не смогших пройти чистыми путями, завершить свой путь в день пылающий как печь, и о них Иисус Христос говорил уже как о погибших овцах дома Израилева, но также и им предлагалось первыми принять Духа Святого – Агнца закланного, приносящего себя в жертву ради спасения, стать первыми спасенными:

22. И вот, женщина Хананеянка, выйдя из тех мест, кричала Ему: помилуй меня, Господи, сын Давидов, дочь моя жестоко беснуется.

23. Но Он не отвечал ей ни слова. И ученики Его, приступив, просили Его: отпусти ее, потому что кричит за нами.

24. Он же сказал в ответ: Я послан только к погибшим овцам дома Израилева. (Св. Евангелие от Матфея 15:22-24)

И с того дня как Иисус Христос принял на себя Дух Святой, началась новая эпоха в жизни всех народов Земли:

16. И, крестившись, Иисус тотчас вышел из воды, – и се, отверзлись Ему небеса, и увидел Иоанн Духа Божия, Который сходил, как голубь, и ниспускался на Него.

17. И се, глас с небес глаголющий: Сей есть Сын Мой возлюбленный, в Котором Мое благоволение. (Св. Евангелие от Матфея 3:16,17)

Ибо Сын Бога пришел исправить пути древа добра и зла.

Иисус Христос прошел по пути Люцифера, делал тоже самое, что делал когда-то Люцифер, только по-своему, проповедовал о своем престоле в Царствии Небесном, совершал чудеса, делал что Люциферу было не дано – воскрешал мертвых. После того как слава о Нем распространилась – он объявил себя Богом:

22. Тут Иудеи говорили: неужели Он убьет Сам Себя, что говорит: «куда Я иду, вы не можете прийти»?

23. Он сказал им: вы от нижних, Я от вышних; вы от мира сего, Я не от сего мира.

24. Потому Я и сказал вам, что вы умрете во грехах ваших; ибо если не уверуете, что это Я, то умрете во грехах ваших.

25. Тогда сказали Ему: кто же Ты? Иисус сказал им: от начала Сущий, как и говорю вам. (Св. Евангелие от Иоанна 8:22-25)

И Иисус Христос прошел по пути позора, тому пути, где совершил Люцифер свое самоуничтожение, по пути покрытому костями, пути смерти, взошел на голгофу, умер и воскрес на третий день. Если ученики Люцифера нашли труп, покрытый червями, то Иисус, воскреснув, ушел из пещеры и явился своим ученикам сам. Три пути когда-то возникли: путь вне Духа Божьего, созданный Люцифером, путь смерти души созданный древним змеем, путь деградации души, открытый Фавном, и они были исправлены Иисусом Христом, и сатана возведший их в абсолют пал как молния с неба.

Иисус Христос спустился в ад – сакральное место душ, попавших под власть сатаны, проповедовал там и распечатал его, чтобы падшие обрели путь к спасению. Потом вознесся на небо, в рай, место, которое Люцифер готовил как свой престол, и оттуда попал к престолу Бога-Отца. Ключи от обоих сакральных мест падших были заповеданы первому ученику – Петру.

Иисус Христос исправил путь, приведший к грехопадению народов. Но исправить один, пусть и главный, путь не означает, что сразу все исправится. Ибо для многих жизнь в грехе стала нормой, и они давно забыли, что существует другая жизнь. И на Иисуса Христа легла ответственность за исправление всех людей. Происходившее у престола Бога-Отца описано в Откровении Иоанна Богослова:

1. И видел я в деснице у Сидящего на престоле книгу, написанную внутри и отвне, запечатанную семью печатями.

2. И видел я Ангела сильного, провозглашающего громким голосом: кто достоин раскрыть сию книгу и снять печати ее?

3. И никто не мог, ни на небе, ни на земле, ни под землею, раскрыть сию книгу, ни посмотреть в нее.

4. И я много плакал о том, что никого не нашлось достойного раскрыть и читать сию книгу, и даже посмотреть в нее.

5. И один из старцев сказал мне: не плачь; вот, лев от колена Иудина, корень Давидов, победил и может раскрыть сию книгу и снять семь печатей ее.

6. И я взглянул, и вот, посреди престола и четырех животных и посреди старцев стоял Агнец как бы закланный, имеющий семь рогов и семь очей, которые суть семь духов Божиих, посланных во всю землю.

7. И Он пришел и взял книгу из десницы Сидящего на престоле. (Откровение Иоанна Богослова 5:1-7)

У мертвого бога – Люцифера, с момента его падения воля не изменялась, и к его «заветам» все относятся как к чему-то неизменному – неизменным законам тонкого мира, которые работают как шестеренки в будильнике. Но Бог христиан живой, и Его заветы, данные Аврааму, были выполнены, и после этого настало время нового завета людям. И эти заветы были изложены в четырех Евангелиях.

Также нужно с особым почтением относиться к законам Моисея, так как эти законы вошли в Святой Дух и им Он следует. Он перешли с материального уровня на духовный, в частности закон «око за око» перешел на духовный уровень, именно поэтому нечистые духи утратили свою прежнюю силу, то, что они творили по отношению к людям, было применено к ним. И если живой человек поболееет и выздоровеет, если на него восстанет

нечистый дух, то такой возможности у нечистых духов нет, и чаще всего нечистый дух окончит свое существование после воздаяния, как свиньи, упавшие с обрыва. Это же самое относится к различным колдунам, магам и прочим любителям воздействовать на других, все, что они делают в тайне, возвратится к ним.

Описанное в книге за семью печатями есть воля Бога-Отца, которую надлежит выполнить Иисусу Христу, все насажденное Люцифером сильно изменится, все эти законы тонкого мира, которые проповедуют различные эзотерические учения, вышедшие из проповедей Люцифера, исчезнут и на их место придут другие. Особенно изменится мировосприятие, соответствующее 5 и 6 слоям субъективного – земле и небу:

1. И увидел я новое небо и новую землю, ибо прежнее небо и прежняя земля миновали, и моря уже нет. (Откровение Иоанна Богослова 21:1)

Путь первых

Путь первых был сильно испорчен изначально, поэтому первым придется ждать, когда придут вторые к власти, и только потом они смогут войти в свое царство и славу. Но им тоже достанется часть работы, положенная им Богом.

1. Адам познал Еву, жену свою; и она зачала, и родила Каина, и сказала: приобрела я человека от Господа. (Книга Бытие 4:1)

Я напомним, что писал в главе «Спасение»: Адам, созданный по образу и подобию Бога, – это проекция Бога на человека, и соответственно дети Адама – Каин и Авель – Его дети – дети Бога.

Каин согрешил против жизни, против своей матери – ибо значение имени Ева – жизнь, дарующая жизнь, убил Авеля, того, кому Ева дала жизнь. Бог не осудил Каина, так как заповедь «Не убий» Бог тогда еще не дал людям. Ветхий завет Бога и человека появился позже, но Каина прокляла жизнь – Земля:

11. и ныне проклят ты от земли, которая отверзла уста свои принять кровь брата твоего от руки твоей;

12. когда ты будешь возделывать землю, она не станет более давать силы своей для тебя; ты будешь изгнанником и скитальцем на земле. (Книга Бытие 4:11-12)

Греха Каина перед Богом не было, но был грех перед жизнью, перед древом жизни, так сработала наложенная на Еву вражда со всеми, кто от семени древнего змея:

15. и вражду положу между тобою и между женою, и между семенем твоим и между семенем ее; оно будет поражать тебя в голову, а ты будешь жалить его в пяту. Книга Бытие 3:14)

Увы, Каин и Авель, духовно были инициированы древним змеем, и все первые враждуют со вторыми, а на первых свалилось больше всего проблем от древнего змея, но также Богом была дана защита первым:

13. И сказал Каин Господу: наказание мое больше, нежели снести можно;

14. вот, Ты теперь сгоняешь меня с лица земли, и от лица Твоего я скроюсь, и буду изгнанником и скитальцем на земле; и всякий, кто встретится со мною, убьет меня.

15. И сказал ему Господь: за то всякому, кто убьет Каина, отмстится всемирно. И сделал Господь Каину знамение, чтобы никто, встретившись с ним, не убил его. (Книга Бытие 4:13-15)

Это означает, что первые будут ждать, пока вторые не получат своей награды. За вторых платят по закону «око за око». То есть один к одному, но за первых платят в семь раз больше. И тяжела их чаша в семь раз больше.

Согрешение перед матерью наложило повторение ситуации на всех праведников, исправляющих грехи Адама:

1. Но Сара, жена Аврамова, не рождала ему. У нее была служанка Египтянка, именем Агарь.

2. И сказала Сара Авраму: вот, Господь заключил чрево мое, чтобы мне не родить; войди же к служанке моей: может быть, я буду иметь детей от нее. Аврам послушался слов Сары.

3. И взяла Сара, жена Аврамова, служанку свою, Египтянку Агарь, по истечении десяти лет пребывания Аврамова в земле Ханаанской, и дала ее Авраму, мужу своему, в жену.

4. Он вошел к Агари, и она зачала. Увидев же, что зачала, она стала презирать госпожу свою. (Книга Бытие 16:1-4)

Авраам, первый из рода Адама прошедший древними стезями праведников, принял на себя и бремя Адама, проекции Бога на человека, человека, созданного по образу и подобию Бога. Соответственно его жизнь и судьба повторяет жизнь и судьбу Адама. И если Каин согрешил против матери, то повторяющие его судьбу будут испытывать проблемы с рождением. Сара не могла зачать первого ребенка от Авраама. И здесь момент разведения судьбы первых и вторых. Каин ушел от лица Бога, Измаил со своей матерью Агарью ушел от лица Авраама. Первые в опале. Ибо они совершили плохое перед лицом Бога и отца, и матерью всех живущих на земле – Евой.

Но род первых не был забыт Богом, так же как на чело Каина легло знамение Бога, на род Измаила легло бремя Бога:

20. И об Измаиле Я услышал тебя: вот, Я благословлю его, и возвращу его, и весьма, весьма размножу; двенадцать князей родятся от него; и Я произведу от него великий народ. (Книга Бытие 17:20)

У Исаака, взявшего на себя благословение Авраама, исправление греха Адама, также повторилась история первого и второго рода от Бога, но уже в более локальном масштабе:

21. И молился Исаак Господу о жене своей, потому что она была неплодна; и Господь услышал его, и зачала Ревекка, жена его.

22. Сыновья в утробе ее стали биться, и она сказала: если так будет, то для чего мне это? И пошла спросить Господа.

23. Господь сказал ей: два племени во чреве твоём, и два различных народа произойдут из утробы твоей; один народ сделается сильнее другого, и больший будет служить меньшему. (Книга Бытие 25:21-23)

Это тайна двух родов, рода Каина – первого и рода Авеля – второго. И первый не получит свое царство и свою славу, пока второй не взойдет на свой престол и не возьмет свою власть от Отца, и не исполнит волю Бога в своей власти. И только второй исправит путь первого, ибо первый сам не сможет.

Это также отражено в Откровении Иоанна Богослова. В 6-8 главах Откровения изложено, как род вторых будет исполнять волю Отца, распечатывая книгу, полученную из рук Бога, и исправлять семь этапов познания и войдут во власть данную им. И после этого

придет время рода первых, и они будут совершать волю Отца по гласу труб Ангелов, об этом изложено в 8-10 главах Откровения.

После того, как исправлен будет путь первых, будет исполнено пророчество данное Богом Еве, о муках рода:

1. И явилось на небе великое знамение: жена, облеченная в солнце; под ногами ее луна, и на главе ее венец из двенадцати звезд.

2. Она имела во чреве и кричала от болей и мук рождения. (Откровение Иоанна Богослова 12:1,2)

И будет рожден заново первый чистым, без греха. И пути человечества будут очищены от греха древнего змея. И начнется война с драконом на земле, ибо люди будут знать кто их враг. И так свершится второе пророчество данное Богом Еве о вражде с семенем змея.

Башня познания

Путь познания, данный Богом людям от корня Адама, можно сравнить с золотом и серебром данным свыше идеальному пути – накоплению мудрости, обрести которое дает Бог каждому вступившему на этот путь, но в конце пути обязательно будет спрошено как человек использовал это знание:

14. Ибо Он поступит, как человек, который, отправляясь в чужую страну, призвал рабов своих и поручил им имение свое:

15. и одному дал он пять талантов, другому два, иному один, каждому по его силе; и тотчас отправился.

16. Получивший пять талантов пошел, употребил их в дело и приобрел другие пять талантов;

17. точно так же и получивший два таланта приобрел другие два;

18. получивший же один талант пошел и закопал его в землю и скрыл серебро господина своего.

19. По долгом времени, приходит господин рабов тех и требует у них отчета.

20. И, подойдя, получивший пять талантов принес другие пять талантов и говорит: «господин! пять талантов ты дал мне; вот, другие пять талантов я приобрел на них».

21. Господин его сказал ему: «хорошо, добрый и верный раб! в малом ты был верен, над многим тебя поставлю; войди в радость господина твоего».

22. Подошел также и получивший два таланта и сказал: «господин! два таланта ты дал мне; вот, другие два таланта я приобрел на них».

23. Господин его сказал ему: «хорошо, добрый и верный раб! в малом ты был верен, над многим тебя поставлю; войди в радость господина твоего».

24. Подошел и получивший один талант и сказал: «господин! я знал тебя, что ты человек жестокий, жнешь, где не сеял, и собираешь, где не рассыпал,

25. и, убоявшись, пошел и скрыл талант твой в земле; вот тебе твое».

26. Господин же его сказал ему в ответ: «лукавый раб и ленивый! ты знал, что я жну, где не сеял, и собираю, где не рассыпал;

27. посему надлежало тебе отдать серебро мое торгующим, и я, придя, получил бы мое с прибылью;

28. итак, возьмите у него талант и дайте имеющему десять талантов,

29. ибо всякому имеющему дастся и приумножится, а у неимеющего отнимется и то, что имеет;

30. а негодного раба выбросьте во тьму внешнюю: там будет плач и скрежет зубов». Сказав сие, Иисус возгласил: кто имеет уши слышать, да слышит! (Св. Евангелие от Матфея 25:14-30)

Не все грехи достались человечеству от падших, есть грехи чисто человеческие, один из этих грехов, о людях неправильно, несправедливо использовавших данное Богом изложен в стихе о Вавилонской башне:

1. На всей земле был один язык и одно наречие.

2. Двинувшись с востока, они нашли в земле Сennaар равнину и поселились там.

3. И сказали друг другу: наделаем кирпичей и обожжем огнем. И стали у них кирпичи вместо камней, а земляная смола вместо извести.

4. И сказали они: построим себе город и башню, высоту до небес, и сделаем себе имя, прежде нежели расеемся по лицу всей земли.

5. И сошел Господь посмотреть город и башню, которые строили сыны человеческие.

6. И сказал Господь: вот, один народ, и один у всех язык; и вот что начали они делать, и не отстанут они от того, что задумали делать;

7. сойдем же и смешаем там язык их, так чтобы один не понимал речи другого.

8. И рассеял их Господь оттуда по всей земле; и они перестали строить город.

9. Посему дано ему имя: Вавилон, ибо там смешал Господь язык всей земли, и оттуда рассеял их Господь по всей земле. (Книга Бытие 11:1-9)

За этим грехом стоит обычное желание начертать на золоте и серебре, данном свыше, свои имена. Путь познания проходит от чисто индивидуального, присущего только одному, к абсолютно коллективному, которое включает себя все от всех. И на абсолютно коллективном уровне не может быть ничего индивидуального, только то, что подходит абсолютно всем, поэтому делать небрежно себе имя на пути познания, данного Богом, недопустимо.

В Вавилонском царстве было известно о пути познания, и о том, что для восхождения по этому пути нужно пройти семь этапов познания, как семь этапов творения. И они посвящали этому особые храмы – зиккураты, строившиеся как башни от 3 до 7 ступеней.

Собственно, боги Вавилонского царства – это не боги в прямом смысле, это не люди, достигшие третьего неба, ставшие одним из ликов Бога, это люди, прошедшие путем познания и достигшие неких успехов в этом.

Накопив некоторые знания, они решили вписать свои имена самостоятельно без принятия Богом их пути. В пророчествах Даниила их попытки стать богом сравниваются с построением истукана:

31. Тебе, царь, было такое видение: вот, какой-то большой истукан; огромный был этот истукан, в чрезвычайном блеске стоял он пред тобою, и страшен был вид его.

32. У этого истукана голова была из чистого золота, грудь его и руки его – из серебра, чрево его и бедра его медные,

33. голени его железные, ноги его частью железные, частью глиняные.

34. Ты видел его, доколе камень не оторвался от горы без содействия рук, ударил в истукана, в железные и глиняные ноги его, и разбил их.

35. Тогда все вместе раздробилось: железо, глина, медь, серебро и золото сделались как прах на летних гумнах, и ветер унес их, и следа не осталось от них; а камень, разбивший истукана, сделался великою горою и наполнил всю землю. (Даниил 2:31-35)

Путь халдеев, стоивших зиккураты, накапливающие экстенсивно знания по пути познания, подобен современным попыткам создать некое мыслящее устройство, которое бы заменяло естественный рост души и духа человека, искупление грехов, на рост могущества человека за счет искусственно созданных артефактов, неких гаджетов, окружавших его личность, или изощренность светского образования, могущего вложить знания в любую голову. И тут никакой разницы нет, реально ли человек прошел путь познания – приумножил дары данные свыше, или просто стал аватаром, надел доспехи истукана. И дело даже не в гордыне этих людей, а в небрежности, если вы хотите вписать свое имя в вечность, то вы должны пройти свой путь безукоризненно, идеально, удобно для всех, кто пойдет потом по вашему пути.

Наказанием за такую небрежную попытку пройти по пути познания и оставить в нем свои следы, стало расщепление интеллекта. В реальности интеллект человека без роста души и духа не может совладать с огромными возможностями, огромным количеством информации, и огромным количеством объектов, на которые надо личностно реагировать. Либо происходит зависание как у интровертов, когда на элементарное изменение мира приходится уходить надолго в себя и вырабатывать реакцию на него, либо происходит конфликт, когда поверхностные реакции на внешние раздражители начинают конфликтовать между собой. Левая рука восстает против правой руки, органы тела восстают друг против друга и начинается фрагментация личности. И если вы хотите войти в вечность, то ваш путь должен быть идеален, чист, безукоризнен, и не должна правая рука восставать против левой.

Эта фрагментация личностей строителей башни и произошла в результате небрежности, поговорка о Вавилонском столпотворении, как о чем-то бестолковом, до сих пор на слуху, в некотором смысле Бог дал строителям то, что они хотели – отождествиться с истуканом. Каждый из них отождествился с какой-то его частью, и каждый из них будет нести в себе этот грех небрежности, пока не научится делать все идеально и не найдет способ взаимодействовать с другими эффективно. В результате «смешался» язык строителей башни, каждый из них стал интеллектуально отвечать за какую-то часть истукана, стал понимать ее, в тоже время перестал понимать все остальные, ибо истукан не мог вместить все накопленные знания одновременно, у него не было личности, которая могла вместить все. Колосс на глиняных ногах.

В современном мире подобное повторяется в сфере науки и построения государств. Есть огромное количество наук, каждая из которых со своей терминологией, со своим языком, позволяющим оперировать каким-либо отдельным направлением и позволяющим получать какие-то результаты. Но нет в науке личности, которая бы в себе вместила все эти знания, могла бы создавать совершенные интеллектуальные продукты, экологичные,

не загрязняющие землю, не приводящие к конфликтам в социальной среде, без каких-либо скрытых откатов, без межличностных конфликтов каждого входящего в ее систему.

Последние упования научных достижений в области получения такой личности связаны с искусственным интеллектом, аналогом вавилонского истукана, который будет совершенным царем – качественно управлять с помощью цифровой экономики людьми. Страхи перед таким истуканом уже были визуализированы в фильмах про Терминатора и Большого брата.

Расщепление интеллекта, как было описано в стихе про путь халдеев, свойственно всем государственным системам, пытавшимся подобно халдеям накопить знания о мире и сделать из этого какую-то государственную систему с претензией на полноценность. Все эти попытки заканчивались тем, что интеллект людей расщеплялся еще более. Вы найдете огромное количество литературы, посвященной обличению государственных систем. Основной мотив этой литературы заключается в том, что человек полный надежд входит систему, система его перемалывает, и сводит его до уровня некой шестеренки, как части системы, использует только небольшую часть интеллекта человека, все остальное уничтожается. То есть интеллект человека отождествляется с какой-то частью истукана, и только ее обслуживает, и не понимает все остальные части. Такими системами являются практически все современные светские государства.

В Откровении Иоанна Богослова и в пророчествах Даниила указывается на то, что все светские государства распадутся. И возникнет государство нового типа, после второго пришествия Иисуса Христа:

12. И когда Он снял шестую печать, я взглянул, и вот, произошло великое землетрясение, и солнце стало мрачно как власяница, и луна сделалась как кровь.

13. И звезды небесные пали на землю, как смоковница, потрясаясь сильным ветром, роняет незрелые смоквы свои.

14. И небо скрылось, свившись как свиток; и всякая гора и остров двинулись с мест своих.

15. И цари земные, и вельможи, и богатые, и тысяченачальники, и сильные, и всякий раб, и всякий свободный скрылись в пещеры и в ущелья гор,

16. и говорят горам и камням: падите на нас и сокройте нас от лица Сидящего на престоле и от гнева Агнца;

17. ибо пришел великий день гнева Его, и кто может устоять? (Откровение Иоанна Богослова 6:12-17)

И будут полностью стерты с неба знаки, которые когда-то рисовал Люцифер, и Иисус Христос начертает на небе новые принципы коллективной организации жизни людей. И все церкви объединятся в некую новую организацию людского сообщества, в котором не будет места зверю, пожирающему людей, подобного дракону и сатане, и истукану – безличностной системе, расщепляющей разум. Эта новая коллективная организация людей, описанная в Библии как церковь Христова – тело Христово, сообщество людей, объединенных Иисусом Христом – Богом, и каждому эта система будет удобна.

Вставать на путь познания с целью получения каких-то особых даров от Бога или знаний сейчас смысла нет. Так как пока не закончится исправление пути познания добра и зла, вероятность согрешить большая. Но есть смысл влиться в христианскую церковь и принять на себя волю Иисуса Христа, понести крест, выполнить какую-то работу и это будет вознаграждено:

1. Ибо Царство Небесное подобно хозяину дома, который вышел рано поутру нанять работников в виноградник свой

2. и, договорившись с работниками по динарию на день, послал их в виноградник свой;
3. выйдя около третьего часа, он увидел других, стоящих на торжище празднo,
4. и им сказал: «идите и вы в виноградник мой, и что следовать будет, дам вам». Они пошли.
5. Опять выйдя около шестого и девятого часа, сделал тó же.
6. Наконец, выйдя около одиннадцатого часа, он нашел других, стоящих празднo, и говорит им: «что вы стоите здесь целый день празднo?»
7. Они говорят ему: «никто нас не нанял». Он говорит им: «идите и вы в виноградник мой, и что следовать будет, полу́чите».
8. Когда же наступил вечер, говорит господин виноградника управителю своему: «позови работников и отдай им плату, начав с последних до первых».
9. И пришедшие около одиннадцатого часа получили по динарию.
10. Пришедшие же первыми думали, что они получают больше, но получили и они по динарию;
11. и, получив, стали роптать на хозяина дома
12. и говорили: «эти последние работали один час, и ты сравнял их с нами, перенесшими тягость дня и зной».
13. Он же в ответ сказал одному из них: «друг! я не обижаю тебя; не за динарий ли ты договорился со мною?
14. Возьми свое и пойди; я же хочу дать этому последнему тó же, что и тебе;
15. разве я не властен в своем делать, что хочу? или глаз твой завистлив оттого, что я добр?»
16. Так будут последние первыми, и первые последними, ибо много званых, а мало избранных. (Св. Евангелие от Матфея 20:1-16)

Психотехники

Пары

Эта книга ничего не меняет, того что было дано в Священном Писании и того явлено праведниками на пути стяжания Царства Небесного. Каждому человеку Бог дает возможность спастись, в том числе и легко, как было сказано «Не жертвы хочу, а милости!». Вокруг Писания образовалось много различных идеологий. Какие-то помогают обрести путь к спасению, какие-то становятся неподъемными оковами, требующими немислимых жертв, уведящими в какую-то ересь. И отчасти эта книга посвящена одному из множества путей к Богу.

Мне, совсем далекому от церковных уставов, от законников еврейских общин, попала в руки методика восстановления естественной способности человека познавать мир, какой он есть. Это открыло во мне то, что было посеяно давно во мне:

26. И сказал: Царствие Божие подобно тому, как если человек бросит семя в землю,

27. и спит, и встает ночью и днем; и как семя всходит и растет, не знает он,

28. ибо земля сама собою производит сперва зелень, потом колос, потом полное зерно в колосе.

29. Когда же созреет плод, немедленно посылает серп, потому что настала жатва. (Св. Евангелие от Марка 4:26-29)

Вера в Иисуса Христа, Слово Божие как семя, посеянное апостолами, ведет как Вифлеемская звезда людей к Богу.

И один из путей, ведущих к спасению – это сделать свою психику более восприимчивой к невербальному, тому, что скрыто за словами Писания, тому, что шепчут Ангелы Божие в уши ищущих спасения. За каждой историей, отраженной в Писании, существует откровение, которое может быть открыто человеку. Свыше дано было:

7. Просите, и дано будет вам; ищите, и найдете; стучите, и отворят вам;

8. ибо всякий просящий получает, и ищущий находит, и стучащему отворят.

9. Есть ли между вами такой человек, который, когда сын его попросит у него хлеба, подал бы ему камень?

10. И когда попросит рыбы, подал бы ему змею?

11. Итак, если вы, будучи злы, умеете даяния благие давать детям вашим, тем более Отец ваш Небесный даст блага просящим у Него. (Св. Евангелие от Матфея 7:7-11)

И вера в спасение подобно стуку в двери Царствия Небесного.

На мой интеллект также пало проклятие идола, а СССР и его идеология с почитанием вождей коммунизма в чистом виде является повторением истории Вавилонской башни, не давала мне возможность понять христианство и Иисуса Христа, хотя интерес к этому у меня был.

Все начало меняться, когда я познакомился на одном из форумов с Вячеславом Мягким, он научил нескольким психотехникам, позволяющим преодолевать ограничение разума, налагаемого от системы. А именно воспринимать невербальную информацию того, что как Святая вода течет от древа жизни, престола Бога и Агнца.

Увы, человеку из системы нужна другая система в качестве опорной точки, пусть и призрачная, как система интерпретации информационных процессов в субъективном, изложенная в этой книге, чтобы сделать шаг за пределы истукана, прорасти в себе семя, посеянное Словом Божиим.

Люди, которые разрабатывали эту психотехнику хорошо знали нейрофизиологию и психосоматику. Их исследования привели к выводу, что связи нейронных структур, которые формируются в мозгу человека, повторяют ассоциативные связи языка.

В частности, они установили, что славянские языки относятся к группе языков, построенных по принципу действия. То есть первоначальное понятие, которое легло в основу остальных понятий было глаголом. Допустим понятие «стоять» (принять вертикальное положение) породило понятия стол, стул, столб. То есть названия предметов происходят из того, что эти предметы делают. Или, например, эмоция сердиться названа по органу которое ее продуцирует – сердце. Другие языки, например, чувашский и башкирский, строятся по принципу смешения образов: образ кошки + образ птицы = образ мыши. Или образ действия «мыть» + образ «ко мне» = понятие «дождь».

При этом они установили, что в русском языке отсутствует понятие нейтралитет. Есть понятие «хорошо», есть понятие «плохо», они вполне определены, но нет понятия нейтральности, спокойствия. В результате организм может долго пребывать в состоянии «хорошо» до истощения нейронов, потом резко переключиться в состояние «плохо», там быть также до полного истощения этого состояния. А нейтрального состояния, в котором можно было бы восстанавливать силы организма, нет. В результате организм по принципу качелей переключается то в одно, то в другое состояние.

И первой целью психотехники «Пары» стала проработка понятия так, чтобы в него включить нейтральность, для исключения непродуктивных состояний. За счет формирования некоего внутреннего виртуального дополнительного языка, за счет введения фактора стабильности, который приводит к некоему виртуальному нулю, создает некую опорную точку для всех действий, эмоций, переживаний. Обладая таким «нулем» человек может адекватно оценить ситуацию, войти в нее и вернуться к нейтралитету из любого состояния.

На этом можно остановиться немного подробнее. Дело в том, что эмоционально-инстинктивное мышление, свойственное первым четырем уровням познания, подобно тоннелю, по которому человека вперед толкает эмоция, инстинкт. В психологии этот вид мышления назван клиповым. **Клиповое мышление** означает особенность человека воспринимать мир через короткие яркие образы и послания, например, через ленту теленовостей, небольших статей или коротких видеоклипов. Мотивация действий и поступков также формируется из клипов. Если визуализировать то, что происходит после обработки определенного числа понятий, то примерно создается место, где человек спокоен и полностью уравновешен, в моей визуализации это было большое помещение со множеством порталов, которые вели к определенным переживаниям, например, портал – «покушать», который вел по клипу определенных переживаний. Чем сильнее голод, тем ярче и призывнее он горит. И завершение прохождения тоннеля «покушать» возвращает в место нейтралитета.

У обычного человека эмоциональное мышление представляет собой лабиринт, где один клип переходит в другой. Человек может бегать по нему кругами до полного истощения.

Другая часть явлений субъективного, изучения принципов восприятия, управления телом, его энергетических характеристик, привела разработчиков этой методики к пониманию, что восприятие геометрии пространства у взрослого человека остается на уровне ребенка. То есть когда-то в детском возрасте она сформировалась и не менялась, пока не

обратили на это внимание. Следующий момент, выявленный при исследованиях, указывал, что понятие имеет несколько смыслов (указывает на несколько фракталов естественного мира), как в этом случае однозначно идентифицировать смысл? Четвертый момент, с которым они столкнулись – невозможность перенести опыт из одной области в другую. Допустим, человек в рамках профессиональной деятельности много общался с клиентами и выработал некие принципы общения, может ли он этот опыт перенести в общение с друзьями, близкими или посторонними людьми?

Эти предпосылки сформировали вторую цель этой психотехники – пересчет фракталов понятия, всех фракталов, лежащих в основе понятия, с учетом опыта взрослого человека.

Если вы изучали какой-то иностранный язык, то наверняка знаете, что существует некий базис из 1000-2000 слов, который позволяет интерпретировать 70-80% смысла любого иностранного текста. Таким образом если «пересчитать» фракталы 1000-2000 понятий, то 70-80% кирпичиков, отвечающих за рассудочные фракталы человека, актуализируются. И 70%-80% нейронных связей, образующих основные рассудочные штампы, перестроятся. И это также означает, что 70%-80% невербальной информации, исходящей из обычных коммуникативных площадок, будет замечаться. Возможно вы не сможете понимать это сразу, но по мере переработки опыта вы будете понимать больше скрытого.

По мере продвижения проработки понятий возникают следующие долговременные эффекты в психике:

1. Очень чистое и ясное мышление. Например, в юмористических передачах очень часто обыгрывается ситуация отсутствия невербального восприятия собеседника, когда один говорит про «бабки», имея в виду денежные средства, а другой имеет в виду пожилых женщин. Таких моментов будет меньше, так как вы будете понимать, о чем говорит собеседник, если прислушаетесь, вникнете в его послылы.

2. Формируются навыки работы с собой и с пространством, образное мышление становится более четким.

3. Повышается осознание мира, вы скорее всего выйдете из интерпретации себя и других людей посредством понятия о характере персонажей книг, которые действуют согласно этому характеру. Понимание других людей станет более глубоким.

4. Многие реакции тела становятся доступными для сознательной корректировки. Обучаемость резко вырастает.

5. Решаются некоторые проблемы со здоровьем, вы сознательно сможете понимать, откуда взялась та или иная проблема в организме. Особенно если изучите строение организма, расположение и функциональность всех органов.

6. Восприятие реальности также резко улучшается, краски мира становятся более насыщенными, чувства обострены, тонко чувствуется состояние другого человека.

У этой психотехники есть минусы и своя техника безопасности.

Первым таким минусом можно считать время занятий. Им можно посвящать только свободное время. У взрослого человека это обычно вечер дня. После 200-500 часов сессий у тела вырабатывается устойчивый рефлекс, выводящий умственную активность на максимум в это время суток. Если перестать заниматься, то на долгие годы ваша интеллектуальная активность будет на максимуме в это время суток. Если вы ее не используете, то вы не сможете уснуть – потребуются чем-то заполнить высокоэффективный режим организма. Чтобы научиться пользоваться этой психотехникой, можно использовать вечер, для серьезной работы в этом направлении рекомендую заниматься только утром. Тогда после прекращения занятия этой практикой, в течение дня вы сможете реализовать эту потенцию. Иначе будете искать как ее «убить».

Обязательно перед каждым сеансом принимать витамин В1 (тиамин гидрохлорида), я ампулу растворял в половине стакана воды и выпивал. Иначе можно заработать нервное истощение (хроническую усталость), от которого долго придется избавляться. Обязательно делать перерывы в занятиях. И их надо планировать заранее. Допустим, вы планируете проработать 1000 понятий. Для обычной проработки понятия (легкого пересчета фрактала) требуется 1-3 часа. Если брать среднее 2 часа – то на 1000 понятий потребуется 2000 часов. В день вы можете проработать 1-3 понятия, среднее 2. Это означает, что на проработку 1000 понятий вам потребуется 500 дней или 2 года с учетом перерывов и отдыха. Эти два года вам надо будет распланировать, выработать режим дня и время отдыха.

Проработка 1000-2000 понятий нужна, если вы хотите стать звездой, заглянуть за пределы, которые обычным людям из системы не доступны. Для большинства людей, чтобы реализовать все амбиции потребуется 200-300 часов, чтобы проработать понятия всех эмоций, это 5-6 месяцев работы. Самомнения от собственных успехов будет море.

Нельзя принимать алкоголь, наркотики, какие-либо препараты, влияющие на нервную систему. После сеанса должно пройти 3 дня, прежде чем можно принять алкоголь, также 3 дня после принятия алкоголя, для возобновления практики. Иначе будут проблемы, очень неадекватные и трудно исправляемые состояния будут имплантированы в вашу психику. Алкоголь, наркотики и работа с этой психотехникой не совместимы. Также вы должны быть полностью здоровы в психическом плане, если у вас есть отклонения, то никакими психотехниками из этой книги вам заниматься нельзя.

Не следует работать с состояниями, если вы не представляете, как можно их потом использовать. Для этого у вас должен быть пул личных целей, без него предаваться иллюзиям о каких-то необыкновенных вещах, которыми обладают сверхлюди, не стоит. В эзотерической литературе описано много всяких сверхспособностей людей, вся эта эзотерика отсекается на корню, она придет потом, вы не должны следовать всему, что надуло в голову писателям-эзотерикам.

Работа в психотехнике «Пары» ведется только с тем материалом, который вы непосредственно видели, слышали, чувствовали. Все остальное является теорией, фантазиями, глюками – неподтвержденной чувствами информацией различных авторов. Это одно основное правило работы с этой психотехникой. Это основа адекватности вашей психики в будущем.

Заниматься этой и другими психотехниками, изложенными в этой книге, можно только после 18 лет.

Работа с отдельным понятием – это отдельный сеанс практики, выполняемой самостоятельно. Для начала необходимо найти предмет, ничего не значащий для вас. Допустим, пуговица от какой-то старой куртки. Если вы потеряете или выкинете эту пуговицу, для вас это не будет значимой потерей, вы про нее забудете и все. То есть предмет для калибровки нейтрального состояния должен быть незначительным для вас, не влияющим на ваше состояние. Вы смотрите 1 минуту на этот предмет, и запоминаете отношение к нему как нейтральное. Периодически предметы нужно менять, каждый следующий предмет должен также ничего не значить для вас. Для закрепления эффекта нейтральности можно произнести фразу «Фиксирую нейтральное отношение» глядя на этот предмет.

Помещение, в котором будет выполняться сеанс, должно быть хорошо освещено, вы все должны видеть в нем, и иметь свободное пространство размером 1,5*1,5 метра и 2 метра в высоту. В идеале, это должна быть пустая комната с белыми стенами. Вы очерчиваете в зоне работы пространство размером 1,5*1,5 метра и 2 метра в высоту, и фиксируете границы пространства фразой «Это рабочее пространство, вся работа будет только в нем». Фиксация фразой нужна только для отработки навыка, для обращения ко все дрем-

лющим местам психики. Вы создаете абстрактное пространство. Потом вы почувствуете, когда это будет не нужно. Там не должно быть постороннего шума, музыки, источников света, бьющих в глаза, это должно быть спокойное тихое место. Нельзя есть, пить, курить и заниматься еще какой-либо деятельностью. Вся ваша сенсорная система должна быть направлена в очерченную зону, никаких посторонних источников стимуляции сенсорной системы не должно быть.

Соответственно после фиксации размеров пространства все эффекты субъективного должны возникать только в нем. Это необходимо для синхронизации систем интерпретации информации – вербальной, невербальной, физической, они будут работать с очерченной зоной.

Вы должны сидеть рядом с этой зоной и быть за ее пределами, наблюдать все, что в ней происходит. После окончания сеанса вы можете наложить на это пространство фрактал угасания, распада, исчезновения, сгорания всего что в ней есть, схлопывая это пространство после исчезновения всех фракталов в нем. Это обязательный навык управления абстрактными пространствами. Фиксацией зоны работы с субъективным и схлопыванием этой зоны после работы вы учитесь управлять собственным абстрактным мышлением.

После создания абстрактного пространства вы можете начать работу в нем с отдельным понятием. Для этого запускаете поток информации, на основе которого оно сформировалось. Запуск потока инициируется повторением понятия вслух или про себя, допустим мы прорабатываем понятие об эмоции «радость», и повторяем слово «радость», и все однокоренные слова с этим словом: «радость», «радостный», «радостная» и т. п. Каждое понятие или пул понятий имеют свой ряд объектов, где они проявляются. Если говорить об эмоциях, то они не проявятся без объекта. Поэтому для эмоций применима следующая шкала, на которой мы можем увидеть эмоции: {«мужчина», «женщина», «ребенок», «животное», «растение», «предмет», «я»}. И для запуска потока понятия «радость» можно повторять однокоренное с понятием слово вместе со словом из шкалы. В определенный момент в очерченной зоне пойдут ассоциации с повторяемой (вслух или про себя) фразой, и эти ассоциации мы просматриваем через наши системы интерпретации информации. И тут главное «не уехать» по ассоциациям куда-то далеко за пределы прорабатываемого понятия. Иначе очутитесь через полчаса на этом же стуле размышляя о чем-то постороннем.

В качестве примера я могу привести шаблон проработки понятия эмоции «радость». Я привожу только слова, управляющие потоком ассоциаций, повторять придется возможно большее число раз, чем написано ниже:

Радость, Радость, Радость

Радостный, Радостная, Радостное

Радуется, Радовался, Обрадовался

Радостный мужчина

Чему радуется мужчина?

Какое лицо у радостного мужчины?

Какая осанка у радостного мужчины?

Какие жесты у радостного мужчины?

Как улыбается радостный мужчины?

Какая улыбка у радостного мужчины?

Радостная женщина

Чему радуется женщина?

Какое лицо у радостной женщины?

Какая осанка у радостной женщины?

Какие жесты у радостной женщины?

Как улыбается радостная женщина?

Какая улыбка у радостной женщины?

Радостный ребенок

Чему радуется ребенок?

Какое лицо у радостного ребенка?

Какая осанка у радостного ребенка?

Какие жесты у радостного ребенка?

Как улыбается радостный ребенок?

Какая улыбка у радостного ребенка?

На каком-то этапе просмотра ассоциаций, вы вдруг можете заметить – что-то пропустили, не прерывая потока, вы можете скорректировать его другими словами:

Что говорит радостный мужчина?

Что говорит радостная женщина?

Что говорит радостный ребенок?

И далее продолжить управлять потоком по шкале {«мужчина», «женщина», «ребенок», «животное», «растение», «предмет»}:

Радостное животное.....

Чему радуется животное?

Какое лицо у радостного животного?

Какая осанка у радостного животного?

Какие жесты у радостного животного?

Как улыбается радостное животное?

Какая улыбка у радостного животного?

Идя по шаблону вопросов, вы можете заметить, что некоторые вопросы неприменимы (не дают ответа на вопрос). То есть не возникает ассоциаций при повторении вопроса. Например, на вопрос «Какое лицо у радостного животного?» может возникнуть ассоциация недоумения, отсутствия смысла (логичности), в этом случае вопрос и ответы на него привязываем к нейтральности фразой «привязать к нейтральности» (нейтральность калибровали в начале). В этом случае можно скорректировать вопрос на ходу «Какая морда у радостного животного?». Если поток ассоциаций каким-то образом прерывается, то вы либо зашли в тупик, либо исчерпали субъективный материал – ассоциации, либо вы задаете некорректный вопрос. Но иногда интересно посмотреть реакции психики на некорректный вопрос:

Радостное растение

Чему радуется растение?

Какое лицо у радостного растения?

Какая осанка у радостного растения?

Какие жесты у радостного растения?

Как улыбается радостное растение?

Все эти ответы и реакции психики на некорректные вопросы и посылы к потоку ассоциаций привязываем к нейтральности. Есть фантазии мультипликаторов о эмоциях растений в мультфильмах, это относится к воображению и творчеству мультипликаторов, и это однозначно привязывается к нейтральности. Фантазировать можно за пределами психотехники, в ее пределах только то, что есть в реальном мире. У меня был контакт с человеком, который увлекся подобной психотехникой и допустил в ней идеологию эзотерического учения, он получил очень редкий вид синестезии – у него предметы говорили. И он наблюдался в психиатрическом диспансере. Если вы не хотите быть клиентом психиатрических заведений, то никаких творческих фантазий в занятиях «Парами» быть не должно!

В определенный момент поток ассоциаций иссякнет, это означает, что просмотрели все.

Далее запускается поток отрицания понятия (исключения из множества понятия) фразами:

Не радость

Не радостный

Не радуется

Не радостный мужчина

Не радостная женщина

Не радостный ребенок

Не радостное растение

Не радостное животное

Не радостный предмет.

Все ассоциации исключения из множества понятия радость привязываем к нейтральности. Не радостный может быть какой угодно – печальный, угрюмый, злой и т. п. – это множества других понятий, переход к ним только через точку нейтральности. Для них будет отдельная проработка. Всю неопределенность, связанную с понятиями «не радость», «не радостный» и т. п. однозначно привязываем к нейтральности.

Когда работаем с ассоциациями по элементу шкалы «Я» – то соответственно проецируем себя в очерченную зону, сами при этом физически оставаясь вне ее.

Если эмоции достаточно легко проработать применимо к шкале {«Мужчина», «Женщина», «Ребенок», «Животное», «Растение», «Предмет», «Я»}, то другие понятия могут не вписываться в эту шкалу и для них придется искать что-то другое. Так для понятий «добро» и «зло» шкалой проработки являются потребности человека. Это означает, что сначала надо проработать понятие потребности человека и сформировать шкалу, а потом уже приступать к проработке этих понятий.

После просмотра ассоциаций, связанных с понятием, закрываем абстрактную область, как было описано ранее. В течении 3-х суток произойдет пересчет фракталов, связанных с этой эмоцией, и в вашей психике появятся новые связи нейронов.

У меня использование психотехники «Пары» открыло простую вещь – мир можно познавать без книг, ученых, без каких-то видных деятелей и учителей – самостоятельно.

Как я писал ранее, человек не может оперировать абстрактно понятиями, для которых не рассчитан фрактал. Это означает, что сколько бы вы книг ни прочли, вы не сможете понять то, что передается без слов. И ученый может сколь угодно долго мусолить постулаты про лженауку, тыкая пальчиком в научно зафиксированные факты, ему не откроется больше, чем его психика может интерпретировать, все остальные факты не будут существовать для него, его нервная система не сможет выделить из общего потока информации явления. Так же, как отличается Дэниел Киш с его индивидуальной системой интерпретации эха от щелчков языком от других людей, для него существует панорама 3Д объектов в темноте, для других нет. Просто потому, что нечего проецировать нервной системе человека в его область восприятия внешней информации. Психотехника «Пары» позволяет сформировать для понятий его фрактал, не вербальный, не имеющий вербального определения, который будет проецироваться системой интерпретации человека на основе явления, существующего в реальном мире.

Психотехника очищения мотивов поведения

Для того, чтобы перейти к этой психотехнике, вы должны поработать с эмоциями в «Парах» и проработать в ней понятия «Вопрос», «Ответ», «Воображение», «Фантазия». Эта психотехника подразумевает вербализацию мотивов поведения, скрытых в глубинах вашей души.

Она базируется на том, что вы задаете себе вопрос и все ответы, которые у вас всплыли, вы записываете, и отдельно с ними потом работаете. Мне рассказывали историю, что женщина 40 лет работавшая с этой психотехникой нашла у себя желание иметь большую куклу. То есть это желание с детского возраста лежало у нее в закоулках души и влияло на ее поведение.

Основной принцип здесь заключается в том, что фантазия человека, воображение, не должно работать, из глубин души надо вытащить все, что там лежит, а не придумать, что там может лежать. Без контроля воображения использование этой психотехники может привести к тому, что лежащие скрытно мотивы поведения, начнут реализовывать себя, рисуя план заполнения вашей жизни какими-то вещами, которые могут быть очень сумасбродными.

Для этого задаются вопросы следующие вопросы:

«Что я хочу?»

«Что я желаю?»

«Что я должен?»

«Что я обязан?»

«Что мне нужно(надо)?»

На каждый вопрос необходимо будет потратить 2-3 дня. То есть вы ходите на работу или смотрите телевизор и периодически задаете себе вопрос, все, что приходит на ум, всплывает из глубин души, записываете на листок бумаги, который собственно носите при себе. Никакой критичности при этом по отношению к себе применять не надо, никакого осуждения за то, что всплыло.

После иссякания ответов на вопрос, переходите к следующему вопросу и повторяете то же самое. Когда все ответы иссякнут, берете первый лист ответов и начинаете уже кри-

тически их осмысливать. Если всплыло какое-то давнее желание, которое уже потеряло актуальность и удовлетворение которого не принесет вам ничего, то его достаточно перечеркнуть, подписать «Не актуально» и оно уйдет из вашей души. Остальные имеет смысл систематизировать по категориям, допустим по потребностям, и возможно составить некий план их удовлетворения или реализации.

Можно также проанализировать сбывшиеся желания и мечты, попытаться понять, что вам больше всего удастся.

Помимо актуализации понимания ваших амбиций, и деактивизации мусорных намерений, лепящихся из социума, эта психотехника дает уникальную способность в любой момент времени понимать, что вам нужно, что вы хотите. Вас труднее будет сбить, направить по ложному пути, не приносящему удовлетворения душе и сердцу. Но в то же время вы должны понимать, что за последствия реализации ваших желаний и ваших амбиций ответственность также ложится на вас. В том числе потраченные силы, финансы и время на реализацию амбиций. И возможно нужно будет выбрать какую-то одну – главную цель, в которую нужно будет вложиться по максимуму.

Из других эффектов этой методики можно отметить четкое понимание, какие послы являются вашими, исходят из вашей души, что есть свое, а что есть чужое, стороннее. И это является вторым шагом к восприятию невербальной информации, пониманию собственной души.

Пси-программирование. Кибернетический подход

Кибернетический взгляд на человека, как совокупность некоего черного ящика, включающего в себя какие-то программы управления, и тела человека исполнителя этих программ сформировался давно. Начало этой точке зрения положил Андре-Мари Ампер в своем труде «Опыт о философии наук, или аналитическое изложение естественной классификации всех человеческих знаний». Он определил кибернетику как науку об управлении государством, которая должна обеспечить гражданам разнообразные блага.

Дальнейшее развитие этой точки зрения и систематизация знаний о животном мире породили точку зрения, что существует некая особенность живых существ, в трудах Чарльза Дарвина называемая природой организма, способная обеспечивать накопление информации о внешнем мире и обеспечивать самосовершенствование вида живых существ. За счет того, что черный ящик в отдельном организме накапливает, обрабатывает информацию извне, формируя воздействие на организм таким образом, что организм, носитель черного ящика, получает какие-то особенные результаты, которые где-то сохраняются и передаются другим поколениям. Они включают в себя перепроектирование тела, изменение его размеров, изменение функций отдельных органов, проектирование новых органов, позволяющие ему обеспечивать собственное существование и самореплицирование лучше других организмов.

Это вылилось в учение об эволюции живых существ. С распространением этой теории интерес к черному ящику, обеспечивающему выживание организма и распространение своих копий сильно возрос. Кибернетический подход, кибернетическая точка зрения на душу человека, как носительницу особых программ управления телом стала преобладающей.

Эту точку зрения укрепило развитие знания об управлении сложными динамическими системами, о различных системах математических инструментов в управлении, изобретением электронных вычислительных машин. Что в конечном счете привело к точке зрения, с которой мозг человека рассматривается как сложное кибернетическое устройство, управляющее телом человека.

Официального распространения эта точка зрения еще не обрела в виде научных работ и устойчивого стандарта образования. Но интерес к этой области огромен.

Одним из пионеров исследований в этой области можно считать Джона Лилли, посвятившего этому свой труд под названием «Программирование и метапрограммирование человеческого биокомпьютера». Другие работы в этой области, такие как «BSFF – стань свободным быстро», созданной Ларри Нимсоном, были связаны с целями психотерапии, здесь уже черный ящик рассматривался как процессор работающий с субъективным материалом – мыслями, переживаниями, воспоминаниями. Методика Ларри Нимсона с помощью специальной программы и обработкой определенного субъективного материала предполагала изменить работу субъективного у человека на другой, более эффективный режим, избавиться от негативного опыта и переживаний.

В русском сегменте новоделов из области кибернетического подхода можно выделить систему «Турбо-суслик» Дмитрия Леушкина (ТС), которая отличается от вышеназванных работ очень эксцентричным примитивизмом – сопоставлением субъективного опыта человека с результатами пищеварения, от которых следует избавиться.

В рамках BSFF и ТС основной целью является получение психотерапевтического эффекта. В качестве черного ящика выступает подсознание, которое наделяется особым могуществом. Соответственно этому черному ящику поручается выполнение особых процедур, выполняющих обработку негативного субъективного материала, негативных эмоциональных кластеров – различного рода переживаний, которые человек испытывал. Адепты BSFF и ТС верят, что если они переработают все негативные кластеры субъективной информации, то превратятся в особых людей, для которых жизнь будет очень легкой. В таком подходе есть рациональный элемент, в частности многим адептам ТС удавалось в течение 3-х месяцев, практикуя методику, освободиться от большого числа эмоциональных блоков. Но потом адепт совершал ошибки и опять возникали эмоциональные блоки, которые были еще более тяжелыми и жесткими, чем раньше. То есть методика может что-то почистить и обесценить старый опыт, но она не создает ничего нового и правильного, позволяющего человеку жить более высокими знаниями или стандартами.

Убрать негативные переживания, ограждающие человека от повторения опыта, не означает, что человек после этого сразу освоит бесконфликтное поведение, и вежливое общение, позволяющее держать дистанцию с другим человеком, чей вектор поведения не согласуется с личным. Человек совершит возможно еще больше ошибок и его состояние станет хуже, чем раньше. Но эти методики позволяют наработать определенный опыт работы с невербальной информацией самостоятельно.

Когда я ознакомился с BSFF, меня впечатлила эта идея, к этому времени я уже имел достаточно большой опыт работы с психотехникой «Пары» – 2 года и мне многие положения BSFF показались очень наивными. Поэтому я, пользуясь семантическими конструкциями по оформлению программы для подсознания, изложенными в BSFF, написал свои программы для подсознания. Практиковал я работу со своими пси-программами около 6 лет, написав много различных программ, основной целью которых было понимание возможностей кибернетического подхода для работы с собственным субъективным и понимание возможностей субъективного человека. Психотерапевтические цели, преследуемые в ТС и BSFF, мне были не нужны, так как в принципе моя обычная жизнь была вполне успешной и с большинством переживаний я справлялся без проблем.

Более того, мой христианский опыт, исповедания грехов, молитвы, причащения, говорил о том, что существует более успешный опыт работы с негативными кластерами эмоций, не только очищающий, но дающий направление правильной, беспроblemной жизни. Чего в ТС и BSFF не было.

Некоторые моменты христианства и практик работы с подсознанием через программы пересекаются. Например, при запуске в обработку подсознанием негативных эмоций может возникнуть состояние своеобразной рефлексии, рестимуляции негативных переживаний. Это состояние называют маятником – от слова маячить, меняться, повторяться, кидать из стороны в сторону. После прочтения покаянного канона, по правилам православия, также возникают аналогичные состояния, но с существенными различиями. Если в маятнике переживаешь негатив по новой, то после покаяния есть ощущение изменения вектора поведения, приведшего к негативу – если кластер негатива, грех осознан. Поэтому после определенного опыта работы с негативным материалом по правилам BSFF, я полностью к нему потерял интерес.

Но был и другой опыт, давший мне огромное количество инсайтов – озарений, понимания скрытых вещей, глубинной сути некоторых явлений, новых точек зрения, чего я не получил при работе с психотехникой «Пары». Этот опыт я опишу далее.

Основы пси-программирования

Осмысление огромного количества инсайтов, обработка большого количества литературы через программы подсознания, в том числе и текстов Библии, привели меня к модели субъективного пространства человека, изложенного в этой книге.

Что такое пси-программа? Как выполняется пси-программа в субъективном пространстве человека?

Пси-программа – это перечень действий, которые выполняются интеллектом человека в фоновом режиме, не меняя существенно работы систем внешней интерпретации и системы интерпретации «Мое тело». Полностью, конечно, исключить влияние невозможно, обычное внимание на внешний мир немного притупляется, как у человека, который занят интеллектуальной работой, например, обдумывает какую-то задачу. При полном переключении внимания на абстрактные пространства человек может выпадать из реального мира, погрузиться в себя, допустим, сидеть в задумчивости несколько часов. Пси-программирование позволяет получить результаты аналитической работы, аналогичной проводимой при глубокой задумчивости в фоновом режиме. То есть внимание немного притупляется, но позволяет абсолютное большинство действий выполнять без существенного ухудшения результата.

При запуске в работу пси-программы создается отдельное абстрактное пространство, в котором проводится работа с субъективным материалом согласно алгоритму пси-программы. То есть работа пси-программы примерно похожа на работу программ в компьютере. Но существенно различны и сама пси-программа, и среда, в которой она выполняется. Понимание возможностей пси-программирования и среды, в которой пси-программа может выполняться, мне помог навык «научного тыка». «Научный тык» – это неформальный термин, обозначающий навык определения функциональности или динамических возможностей того или иного предмета путем формирования хаотических воздействий на предмет и наблюдения его реакций на воздействие. Моим основным увлечением в возрасте 18-35 лет была компьютерная техника, и навык проверки возможностей среды интерпретирующей команды я хорошо отработал. И было отработано достаточно большое количество пси-программ с целью понимания какой эффект они оказывают на психику, какой результат их работы.

Не все эффекты, в перспективе более 2 лет после их получения, являются положительными. Эффекты влияния на субъективное других людей или воздействия на других людей с помощью пси-программ, чаще всего в перспективе оказываются негативными или наказуемыми в отдельных случаях.

Я не знаю, какие там силы включаются, но был свидетелем, когда человек, экспериментировавший в этой области более 5 лет, активно задевший большое количество людей, истерил, прося не думать о нем. Лучше всего остерегаться от вторжения в чужое субъективное, даже если вы руководствуетесь благими намерениями. Вторжение в субъективное другого человека наказывается по принципу око за око, зуб за зуб.

Но есть направления, которые приносят очень хорошие результаты в части собственного саморазвития, позволяющие получить в течение короткого времени то, на что другие потратили всю свою жизнь.

Первое из этих направлений – обработка текстов и видеоматериалов. Многие сталкивались с мудростью людей, попавших в различные перипетии жизни. И часто люди хотят выговориться, как-то озвучить свой жизненный опыт, оставить свой след в веках, посвятив свободное время в конце жизни написанию биографий или научных произведений. В них часто основной акцент делается на особых чертах личности человека, что сильно мешает усвоению опыта. У читающего может возникнуть даже комплекс неполноценности, недостойности своего существования по сравнению с героем.

Обработка таких произведений позволяет убрать акцент с различного рода лишних поучений, наставлений, надуманных переживаний, превозношение личности героев, и позволяет оценить по-человечески, личностно их опыт, выявить стремления, позволившие им достичь успеха. Также обработка в этом режиме позволяет понять суть времени, суть эпохи, какие-то особенности культуры, существовавшие в то время, адекватно которым люди тех времен действовали. Это позволяет понять преемственность знаний, передающихся из поколения в поколение, и понимание того, что современные достижения существуют благодаря опыту предыдущих поколений. Многое из того, что скрыто между строк текста, становится понятным.

Второе из положительных направлений – это освоение различных точек зрения, способов переключения между ними и комплексный взгляд на суть какого-то явления с нескольких точек зрения. Философия имеет очень богатый опыт работы с абстрактными пространствами и по большей части негативный. Особенностью отдельных философских школ было «залипание» на отдельных фрагментах естественной причинно-следственности мира и построение каких-то неестественных космогонических теорий из своего «залипания». Например, парадокс Ахиллеса и черепахи:

Допустим, Ахиллес бежит в 10 раз быстрее, чем черепаха, и находится позади нее на расстоянии в 1000 шагов. Пока Ахиллес пробежит это расстояние, черепаха в ту же сторону проползет 100 шагов. Когда Ахиллес пробежит 100 шагов, черепаха проползет еще 10 шагов и так далее. Процесс будет продолжаться до бесконечности, Ахиллес так никогда и не догонит черепаху.

Руководствуясь условиями задачи создадим абстрактное пространство, в нем будут действовать тяготение земли, в нем присутствует плоскость – твердая поверхность с ограниченным пространством – дорогой, пунктами А, Б и В. В пункте А находится Ахиллес, в пункте Б черепаха, пункт В – конечный. Если «залипнуть» на точке зрения наблюдения уменьшающихся временных интервалов, длительность которых меньше в несколько раз предыдущего интервала и наблюдать происходящее в абстракции с этой динамикой, то Ахиллес никогда не догонит черепаху. При визуализации этой задачи, Ахиллес и черепаха просто замрут на месте в определенный момент времени – настолько микроскопическими будут их движения, что их нельзя будет отследить визуально. Если динамические характеристики наблюдения постоянны, то никаких парадоксов не возникает, Ахиллес обгонит черепаху.

Точек зрения много, можно наблюдать процесс с точки зрения Ахиллеса, можно смотреть с точки черепахи. Можно смотреть с точки зрения какого-то из пунктов А, Б или В.

Динамика среды и рационализации – суждения, возникающие в рамках наблюдения за абстрактным пространством, будут разными. И пси-программирование позволяет посмотреть динамику абстрактных пространств с любых точек зрения и потом делать комплексное суждение. И в частности для понимания разных точек зрения я писал программы, эмулирующие разные ситуации.

Допустим женщины любят в новых нарядах демонстрировать себя – для понимания точек зрения на этот процесс, была написана программа эмулирующая процесс прохождения по подиуму в любом понравившемся наряде перед публикой, и здесь можно было посмотреть как с подиума на остальных, так и со стороны зрителя из зала на себя на подиуме. Программа приведена далее, как пример.

Или более сложный вариант, – когда меняются приоритеты систем интерпретации внешней информации, когда приоритет одной из трех систем (зрительной слуховой, кинестетической) повышается, а другие понижаются. Это направление в пси-программировании позволяет лично оценить ту или иную точку зрения, ее полезность, адекватность естественной среде.

Развитию интеллекта в этих направлениях и будет посвящены все пси-программы, приведенные в этой книге.

Но самым главным моим личным достижением стало, что я стал понимать Писание, причинность событий, изложенных в Библии, после обработки текстов Библии пси-программами.

Структура пси-программы

Строение пси-программы весьма банально, это несколько блоков:

1. Идентификация программы.
2. Цели программы.
3. Условия выполнения программы.
4. Перечень действий, которые необходимо выполнить.
5. Условия и действия по завершении программы.

Условие запуска пси-программы подразумевают под собой ключевую фразу, которую произносит человек, чтобы какой-то фрагмент информации, находящейся в поле его восприятия, – присутствующий во внешнем мире или в его абстрактном пространстве, – обработать. По сложившейся традиции в роли черного ящика, выполняющего инструкции пси-программы выступает подсознание человека. Подсознание – это общее обозначение всех нейроструктур человека, дремлющих по каким-то причинам. То есть часть нейроструктур, «завязанных» на обработку информации в повседневной жизни человека в рамках этой книги, будет называться сознанием. Все остальное, дремлющее, скрытое, неактивное – будем называть подсознанием. Никаких особых пересечений с учениями о подсознательном Фрейда, Юнга и т. п. здесь нет. «Вычислительные» возможности дремлющих нейронных структур огромны, но необходимо учитывать технику безопасности, приведенную для психотехники «Пары». Все, что было ранее написано для «Пар», – актуально возможно в большей степени для пси-программирования. Получить нервное истощение с помощью пси-программирования гораздо проще, чем при использовании «Пар».

Семантическая конструкция для идентификации пси-программы выглядит следующим образом:

Начало инструкций.

Эти инструкции – для тебя, НАШЕ подсознание.

Эта инструкция описывает программу «Ключевая фраза». После прочтения НАМИ текста программы и выдачи команды «Принять программу «Ключевая фраза»», ты переведешь текст программы в доступную и понятную тебе последовательность действий, которую ты будешь выполнять при нижеописанных условиях.

Предполагается, что человек должен полностью прочитать текст пси-программы, и сказать вслух или про себя фразу «Принять программу «Ключевая фраза»». Произнесение кодовой фразы подтверждает «загрузку» текста программы в дремлющие структуры интеллекта человека, которые собственно потом и будут производить с абстрактным пространством пси-программы какие-то манипуляции.

Семантическая структура «цели программы» описывает некую абстрактную цель, которая является неким ориентиром для всех манипуляций в абстрактном пространстве. Подразумевается, что пси-программа – это инструмент интеллекта, но если у инструмента нет как таковой задачи, которую он пытается решить, то он становится бесполезным. В контексте пси-программирования цели программы не являются конечными условиями завершения программы, это некие общие направления для движения. Так как эффекты, порождаемые инструкциями программы, могут быть очень множественными, то, чтобы ограничить бессмысленную множественность, нужно задать общее направление движения для исключения хаотичного перебора всех вариантов, который гарантировано приведет к нервному истощению.

Семантическая конструкция «условия выполнения» задает параметры абстрактного пространства, в котором ведется обработка информации. Это абсолютно необходимая конструкция, которая исключит различные неподобающие эффекты в виде неконтролируемого бесконечного исполнения пси-программы и прочего. Выглядит она следующим образом:

Условия выполнения программы:

1. Когда МЫ сознательно обратим внимание на любое явление или группу явлений внутреннего или внешнего мира, объект или группу объектов внутреннего или внешнего мира, которые МЫ далее по тексту процедуры будем называть МетаМатериал и свяжем МетаМатериал с ключевой фразой «Ключевая фраза», то ты проведешь полный сеанс обработки МетаМатериал при помощи этой программы для НАС.

2. Если что-то в настоящее время находится в обработке по более старой версии данной программы, МЫ просим подсознание перевести его на обработку по новой версии, начиная с этого момента.

3. Если данная программа вызвана из другой НАШЕЙ программы с указанием информации которую необходимо обработать, то провести полный сеанс обработки информации, которая далее будет называться МетаМатериал, при помощи этой программы для НАС.

4. Каждый запуск программы выполнять в отдельном абстрактном пространстве.

5. В любой момент времени МЫ можем просмотреть содержимое абстрактного пространства, в котором выполняется программа.

6. Всю работу по данной программе МЫ просим провести в течении 3 земных суток или менее, с момента первоначальной активации данной процедуры. Распределение нагрузки на НАШ организм будет тобой произведено максимально равномерно, так чтобы избежать перегрузок НАШЕЙ нервной системы. Работу по этой процедуре проводить

Тобою в фоновом режиме без ущерба для нашей повседневной жизни и работы НАШЕГО Сознания.

7. Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к ДПОК.

1-й пункт задает условия сознательного запуска программы – при произнесения ключевой фразы, которую мы должны задать для этой программы и помнить ее. Пункт обязательный, иначе ваша программа никогда не запустится.

2-й пункт связан с разного рода модификациями программы. Это чисто техническое правило, необходимое при периодическом совершенствовании пси-программы, изменения ее алгоритма. Допустим вы написали некую пси-программу, сделали несколько запусков, что привело к неким инсайтам. Вы изменили программу, но какие-то предыдущие запуски выполняются по старым правилам. Для перевода их на новый алгоритм обработки необходим этот пункт.

3-й пункт связан с тем, что существуют пси-программы, «заточенные» под обработку определенной информации, со строго определенными целями. Эти пси-программы обычно называют обработчиками. Эти обработчики как правило носят универсальный характер. И эти обработчики могут вызываться из других пси-программ.

4-й пункт диктует условие – создавать отдельное абстрактное пространство под каждую сессию запуска или нет.

5-й пункт также чисто технический, позволяет удовлетворить интерес – как выполняется пси-программа. Самое интересное – просмотр выполнения программы в режиме сна, там все действия пси-программы визуализируются. Неопытный пользователь конечно там мало что поймет, особенно если нет навыка работы с символьным материалом. Но если есть желание «посмотреть», как проходит процесс обработки, то этот пункт открывает такую возможность.

6-й пункт абсолютно обязателен, не каждое размышление приносит интеллектуальный результат, и не каждый запуск пси-программы завершается инсайтом. Поэтому существование подсознательных задач нужно ограничивать, ибо если у задачи нет рационального решения в течении 3-х суток, то смысла ее решать подсознательно нет, иначе она до конца жизни может «висеть» в вашем подсознании. В моей практике такое было, когда я получал ответы на вопросы, которыми озадачивался в юности. Хороша ложка к обеду и ответ хорош, когда есть интерес к вопросу. Когда нет обеда и нет вопроса, то и ложка, и ответ ни к чему. Кроме того, пси-программирование не должно приводить к разрыву с реальностью, в которой существует человек.

7-й пункт также обязателен. Если мы решаем какую-то задачу, то сознание является той конечной инстанцией, которая принимает ответ – результат решения задачи. Если ответ подсознания не осознан, то это означает что структуры, принимавшие участие в обработке, бесполезно потратили время и ресурсы.

Следующий элемент пси-программы задает начало перечня действий, которые интеллект человека выполняет в фоновом режиме с абстрактной областью:

Начало программы.

Мы просим тебя подсознание последовательно провести работу по следующим пунктам:

Завершается перечень действий такой конструкцией:

Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к МетаМатериалу.

НАШЕ подсознание, МЫ благодарим тебя и глубоко признательны за проведенную работу.

Конец программы.

Конец инструкций.

Вот собственно и вся теория пси-программирования.

Нужно также акцентировать внимание на обозначение себя в контексте пси-программы. Себя в пси-программе человек обозначает множественным числом – МЫ, НАС, НАШЕЙ, НАМ и т. д. Это связано с использованием дремлющих нейронных структур человека, так как понятие «Я» человека связано именно с существованием в текущей реальности. Пробы использования «Я» в пси-программировании были и приводили к очень быстрому истощению, потере интереса и непродуктивным состояниям. Поэтому понятие «Я» нежелательно использовать в пси-программировании – вы себя можете «выключить» из реальной жизни.

Обработчик «Отработать»

Как я уже ранее писал – одним из универсальных инструментов в пси-программировании являются обработчики. В снах эти обработчики выглядят как инструмент – чаще всего как нож или меч. Этот символ обработчика связан с тем, что основное действие обработчика связано с вырезанием из непрерывного потока информации, поставляемого чувствами, какого-то фрагмента и работу с этим фрагментом – разложением по полочкам, отдельным деталям личного опыта, связанного с этим фрагментом внешней информации.

Ниже приведен текст обработчика, пси-программы под идентификатором «Отработать». При обращении внимания на какой-то фрагмент информации, окружающей нас, произносится кодовая фраза «Отработать», далее собирается все из личного опыта, похожее на этот фрагмент информации или резонирующее с ним по какой-то из систем интерпретации внешней информации, и по собранным данным из личного субъективного опыта проводится небольшой анализ. В некотором смысле это способ подумать о чем-то и проанализировать что-то в фоновом режиме. Результат этого размышления приходит в виде некоторого инсайта, когда вдруг что-то понимаешь или возникает какая-то оригинальная мысль в отношении того, на чем акцентировалось внимание ранее.

Пси-программа «Отработать»:

Начало инструкций.

Эти инструкции – для тебя, НАШЕ подсознание.

Эта инструкция описывает программу «Отработать». После прочтения НАМИ текста программы и выдачи команды «Принять программу «Отработать», ты переведешь текст программы в доступную и понятную тебе последовательность действий, которую ты будешь выполнять при нижеописанных условиях.

Определение: ДПОК – данная понятийно образная конструкция

Основные цели данной программы:

1. Обработать, проанализировать и актуализировать НАШ опыт и информацию относительно ДПОК.
2. Понять суть ДПОК, во всех вариациях проявления.
3. Сопоставить ДПОК с известной нам информацией.
4. Проанализировать точки зрения на ДПОК.
5. Проанализировать факты относительно ДПОК и сопоставить их с НАШИМ опытом.
6. Определить вероятность изменения ситуаций, где проявляется ДПОК.
7. Определить методы, правила, схемы прогнозирования изменения ситуаций, где проявляется ДПОК.
8. Определить возможность расширения НАШЕЙ сенсорной системы для идентификации ДПОК.
9. Сформировать мнение и суждение о ДПОК.
10. Проанализировать влияние НАШЕГО прошлого опыта с ДПОК на НАШЕ нынешнее состояние.
11. Определить влияние ДПОК на НАШ дух.
12. Определить влияние ДПОК на НАШУ душу.
13. Научиться методам противостояния и противодействия манипулятивной и негативной информации, негативным воздействиям.
14. Научиться методам восстановления и поддержания здоровья НАШЕЙ души и духа.

Условия выполнения программы:

1. Когда МЫ сознательно обратим внимание на любое явление или группу явлений внутреннего или внешнего мира, объект или группу объектов внутреннего или внешнего мира, которые МЫ далее по тексту процедуры будем называть ДПОК и свяжем ДПОК с ключевой фразой «Отработать», то ты проведешь полный сеанс обработки ДПОК при помощи этой программы для НАС.
2. Если что-то в настоящее время находится в обработке по более старой версии данной программы, МЫ просим подсознание перевести его на обработку по новой версии, начиная с этого момента.
3. Если данная программа вызвана из другой НАШЕЙ программы с указанием информации которую необходимо обработать, то провести полный сеанс обработки информации, которая далее будет называться ДПОК, при помощи этой программы для НАС.
4. Каждый запуск программы выполнять в отдельном абстрактном пространстве.
5. В любой момент времени МЫ можем просмотреть содержимое абстрактного пространства, в котором выполняется программа.
6. Вся работа по данной программе МЫ просим провести в течении 3 земных суток или менее, с момента первоначальной активации данной процедуры. Распределение нагрузки на НАШ организм будет тобой произведено максимально равномерно, так чтобы избежать перегрузок НАШЕЙ нервной системы. Работу по этой процедуре проводить Тобой в фоновом режиме без ущерба для нашей повседневной жизни и работы НАШЕГО Сознания.
7. Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к ДПОК.

8. Если в процессе работы этой программы будет найдена в НАШЕМ субъективном пространстве чужая НАМ энергия, то идентифицировать ее, найти причины появления ее в НАШЕМ пространстве, найти способы избавления от нее, либо способы переработки ее.

Начало программы.

МЫ просим тебя подсознание последовательно провести работу по следующим пунктам:

1. Создать временные множества «Материал», «Выводы».

2. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать всю НАШУ жизнь начиная от текущего момента до момента первого вдоха и от момента первого вдоха до текущего момента, включая все моменты беспамятства, потери сознания, пребывание в снах и других пространствах и измерениях, и все эпизоды, ситуации, моменты, содержащие что-либо похожее или резонирующее с ДПОК, поместить в множество «Материал». Проанализировать множество «Материал» на по системе обработке информации «Когда?». Проанализировать ДПОК по системе обработке информации «Когда?» и все найденные события добавить в множество «Материал».

3. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на НАШЕ физическое состояние. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на НАШЕ физическое состояние и добавить их в множество «Выводы».

4. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на НАШЕ эмоциональное состояние и эмоциональный тон. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на НАШЕ эмоциональное состояние и эмоциональный тон и добавить их в множество «Выводы».

5. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на НАШЕ ментальное и интеллектуальное состояние сейчас. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на НАШЕ ментальное и интеллектуальное состоянию и добавить их в множество «Выводы».

6. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на НАШИ силы и ресурсы сейчас. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на НАШИ силы и ресурсы и добавить их в множество «Выводы».

7. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на НАШУ систему приоритетов сейчас. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на НАШУ систему приоритетов и добавить их в множество «Выводы».

8. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на НАШЕ

субъективное пространство в целом. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на НАШЕ субъективное пространство в целом и добавить их в множество «Выводы».

9. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на НАШУ способность управлять абстрактными пространствами. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на НАШУ способность управлять абстрактными пространствами и добавить их в множество «Выводы».

10. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на НАШИ точки зрения. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на НАШИ точки зрения и добавить их в множество «Выводы».

11. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на НАШЕ пространство восприятия внешнего мира. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на НАШЕ пространство восприятия внешнего мира и добавить их в множество «Выводы».

12. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на НАШУ область самоотождествления. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на НАШУ область самоотождествления и добавить их в множество «Выводы».

13. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на восприятие НАМИ НАШЕГО прошлого. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на восприятие НАМИ НАШЕГО прошлого и добавить их в множество «Выводы».

14. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на восприятие НАМИ НАШЕГО будущего. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на восприятие НАМИ НАШЕГО будущего и добавить их в множество «Выводы».

15. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на НАШУ подсистему интерпретации информации «КТО?». Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на НАШУ подсистему интерпретации информации «КТО?» и добавить их в множество «Выводы». Интерпретировать элементы множества «Материал» системой интерпретации информации «КТО?» и добавить результат в множество «Выводы».

го элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на влияние элементов множества на НАШИ нынешние убеждения. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к влиянию ДПОК на НАШИ убеждения и добавить их в множество «Выводы».

23.Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на время элементов множества и время ДПОК. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к времени ДПОК и влиянию времени ДПОК на НАС, добавить их в множество «Выводы».

24.Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на динамику изменения ДПОК. Сделать выводы в соответствии с целями программы применительно к динамике изменения ДПОК, методам и правилам прогнозирования состояния ДПОК, использования НАМИ знания динамики ДПОК, методов и правил прогнозирования ДПОК, и добавить их в множество «Выводы».

25.Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать, проанализировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза, обращая внимание только на способы и возможности восстановления НАШЕГО субъективного пространства после влияния на НАС ДПОК. Сделать выводы в соответствии с целями программы относительно способов и возможностей восстановления НАШЕГО субъективного пространства после влияния на НАС ДПОК и добавить их в множество «Выводы».

26.Проанализировать множество «Выводы», в случае наличия противоречивых выводов проанализировать исходные факты, расширить или сузить область фактов для устранения противоречий в выводах, либо сделать вывод, что необходимо дополнительно обработать данной программой.

27.Проанализировать какие выводы можно принять НАМ эмоционально, и насколько для НАС это будет безопасно.

28.Проанализировать какие выводы можно принять НАМ рационально, и насколько для НАС это будет безопасно.

29.Проанализировать какие выводы можно принять НАМ для НАШИХ систем интерпретации информации, и насколько для НАС это будет безопасно.

Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к ДПОК.

НАШЕ подсознание, МЫ благодарим тебя и глубоко признательны за проведенную работу.

Конец программы.

Конец инструкций.

После прочтения текста этого обработчика необходимо произнести вслух или про себя фразу «Принять программу Отработать». После этого подождать примерно 10-20 минут, чтобы текст обработчика усвоился психикой как некая инструкция к действию. После этого можно попробовать его использовать. Обратит внимание на что-либо и произнести вслух или про себя фразу «Отработать». Пускать в проработку можно все, что вы видите, слышите, чувствуете, помните. Если что-то не получается на первых порах – то необходимо подразумевать, что, произнося кодовую фразу вы хотите, чтобы дремлющие части

вашего организма создали отдельное абстрактное пространство и произвели в нем манипуляции согласно инструкций обработчика в отношении того, на что обращено ваше внимание.

Запуск в обработку какого-то фрагмента информации вызывает определенный эффект в психике – эффект пси-программы. Каким этот эффект будет – зависит от вашего личного опыта жизни (событий вашей жизни и всей информации, что вы воспринимали в течение нее), алгоритма пси-программы (в некоторых случаях влияет даже регистр букв отдельных слов) и собственно самой информации, пускаемой в проработку.

При длительном частом использовании пси-программ, особенно при обработке негативной информации, эффект от ее использования может затираться. Для этого необходимо повторное, внимательное прочтение текста пси-программы и повторное ее принятие. Необходимо также избегать, когда в обработку пускается только негативная информация.

Обработчик «Слив полярностей»

Психотехнику слив полярностей изобрел достаточно известный психотерапевт Живорад Славинский. Цель этой психотерапии я достаточно долго не понимал, пока не заинтересовался, какой эффект на человека оказывает философия. Если проигнорировать пафос и псевдо-святость, которые окружают это направление мысли, то с точки зрения этой книги философия это один из способов создания идеологий. В ней присутствуют способы дифференциации информации – когда из непрерывного потока информации выделяются примитивные фракталы, и способы стыковки фракталов, именуемых законами философии.

В философии очень много и часто используются понятия о лжи и истине. Ложь и истина в философии указывают на два похожих фрактала. Первый фрактал – это результат сравнения предметов. Второй фрактал – это оценка качества информации, причем оценка качества информации – это подобие первого фрактала – результатов сравнения.

Единственная операция, в которой появляется логический результат – это сравнение, и сравнение может выдать три логических результата: истина – если сравниваемые объекты подобны по каким-то параметрам, ложь – если объекты не подобны, и ошибку, если сравнение невозможно. То есть сравнивать объекты можно, если у них есть в чем-то подобие, но если природа объектов различна, то сравнение невозможно. В основе фрактала сравнения, как способа установления какой-то элементарной истины, лежит сравнение на основе длины или веса, которое часто использовалось в торговых операциях. То есть вполне объективные действия человека.

В программировании основной программной конструкцией, выдающей логический результат, является разветвление:

if операнд сравнения **then** команда истина **else** команда ложь **endif**;

Но также есть и отдельная ветвь – исключения (exception), обрабатывающая ветвь ошибок в программе, когда, например, строковые данные пытаются сравнить с численными. На уровне арифметики – логический результат сравнения ошибка вообще не обрабатывается.

И соответственно основной целью отдельных направлений философии – получить как можно больше результатов истина, на основе которой формируется какая-то идеология. В упрощенном понимании философия – это конструктор идеологии.

Качественного результата философия никогда не достигала. То есть не смогла достичь уровня, когда идеология, вырабатываемая каким-то течением, была бы качествен-

ной по своему характеру. То есть когда информация, выдаваемая философией, носила бы универсальный характер – была бы истинной. И на текущий момент существуют сотни и тысячи различных направлений – есть философия нацизма, философия коммунизма, различные философии мировосприятия, даже можете найти философию торговых организаций.

Самым проблемным местом в философии является закон единства и борьбы противоположностей, пожалуй, ни одна вещь в мире не породила столько зла, как этот способ стыковки фракталов – этот стиль мышления. Достаточно вспомнить противоположности, которые исповедовали в Гитлеровской Германии о высшей расе – ариях и всех остальных людях, этот стиль мышления породил десятки миллионов человеческих жертв.

Стиль мышления, базирующийся на этом способе стыковки понятий, очень распространен, касается он не только политических идеологий, но и обычных бытовых вещей. Имплантация убеждения, базирующегося на основе суждения о двух понятиях с применением закона единства и борьбы противоположностей, приводит к возникновению двух мотивов поведения, конфликтующих друг с другом. Человека начинает рвать на части, он может, допустим, долго быть на одном полюсе, делать что-то отождествленное с одним мотивом поведения, потом переключиться на другой мотив поведения и делать противоположное.

Например, отношения мужчины и женщины породили философские концепты о войне полов, гендере. Масса проблем, возникших у людей на основе эффекта учения о единстве и борьбе противоположностей, в конце концов заинтересовала психотерапевтов. И Живорад Славинский разработал психотехнику под названием нейтрализация первичных полярностей. В ходе психотерапевтической сессии в психике на некоторое время или полностью снималось возбуждение с каких-то областей и человек переходил в мирное состояние, переставал «залипать» на каком-то полюсе полярности.

Когда я понял корни проблемы, то написал обработчик, обесценивающий закон единства борьбы и противоположностей. Как бы ни хотелось философам, но в философии мало истины. Допустим в строительстве оперируют небольшим количеством понятий – строительные материалы, кирпич, цементный раствор и т. п. И выдают результаты намного более впечатляющие и практичные – здания, сооружения, дома. Но стыковку фракталов кирпича и бетонных плит не возводят в ранг закона мироздания, они просто там фигурируют под названием строительные нормы.

Методика работы с полярностями достаточно хорошо освещена в интернете, и список большинства полярностей, беспокоящих людей, можно найти в интернете по запросу «список первичных полярностей».

Для запуска в проработку полярности достаточно произнести вслух или про себя обозначение полюсов полярности и дополнить их фразой «СливПолярок».

Начало инструкций.

Эти инструкции – для тебя, НАШЕ подсознание.

Эта инструкция описывает программу «СливПолярок». После прочтения НАМИ текста программы и выдачи команды «Принять программу «СливПолярок», ты переведешь текст программы в доступную и понятную тебе последовательность действий, которую ты будешь выполнять при нижеописанных условиях.

Определение: Полюс – понятие, указывающее на явление, обладающее свойством абсолютности в каком-то процессе.

ЗаконПолярности – идея, пространственный фрактал, стыкующий между собой два полюса, в пределах пространства которого абсолютности этих двух Полюсов отрицают друг друга.

Основные цели данной программы:

1. Выявить ценности отождествления с Полюсами.
2. Выявить эффекты, возникающие при обладании ценностями отождествления с Полюсами.
3. Выявить ценности, возникающие при обладании пространством ЗаконаПолярности, когда Мы отождествляемся с каким-либо Полюсом.
4. Выявить эффекты, возникающие при обладании пространством ЗаконаПолярности, когда Мы отождествляемся с каким-либо Полюсом.
5. Освоить методы отождествления с ценностями Полюсов.
6. Освоить методы разотождествления с ценностями Полюсов.
7. Освоить методы отождествления с пространством ЗаконаПолярностей.
8. Освоить методы разотождествления с пространством ЗаконаПолярностей.

Условия выполнения программы:

1. Когда Мы сознательно обратим внимание на два явления, первое из которых Мы назовем Полюс1, а второе Полюс2, свяжем их с ключевой фразой «СливПолярок», то ты проведешь полный сеанс обработки Полюс1 и Полюс2 при помощи этой программы для НАС.
2. Если что-то в настоящее время находится в обработке по более старой версии данной программы, Мы просим подсознание перевести его на обработку по новой версии, начиная с этого момента.
3. Если данная программа вызвана из другой НАШЕЙ программы с указанием информации которую необходимо обработать, то выделить из переданной информации Полюс1 и Полюс2 и провести полный сеанс обработки при помощи этой программы для НАС.
4. Каждый запуск программы выполнять в отдельном абстрактном пространстве.
5. В любой момент времени Мы можем просмотреть содержимое абстрактного пространства, в котором выполняется программа.
6. Всю работу по данной программе Мы просим провести в течении 3 земных суток или менее, с момента первоначальной активации данной процедуры. Распределение нагрузки на НАШ организм будет тобой произведено максимально равномерно, так чтобы избежать перегрузок НАШЕЙ нервной системы. Работу по этой процедуре проводить Тобю в фоновом режиме без ущерба для нашей повседневной жизни и работы НАШЕГО Сознания.
7. Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к Полюс1, Полюс2 или ЗаконаПолярностей.
8. Если в процессе работы этой программы будет найдена в НАШЕМ субъективном пространстве чужая НАМ энергия, то идентифицировать ее, найти причины появления ее в НАШЕМ пространстве, найти способы избавления от нее, либо способы переработки ее.

Начало программы.

Мы просим тебя подсознание последовательно провести работу по следующим пунктам:

1. Создать временные множества «МатериалПолюс1», «МатериалПолюс2», «МатериалПолярностей».
2. Обработать программой «Отработать» Полюс1, результаты обработки поместить в множество «МатериалПолюс1».

19.Обработать программой «Отработать» ценность для НАС ЗаконаПолярностей для Полюс1 и Полюс2, результаты обработки поместить в множество «МатериалПолярностей».

20.Отождествить НАС с ЗакономПолярностей для Полюс1 и Полюс2. Обработать программой «Отработать» ценность для НАС ЗаконаПолярностей для Полюс1 и Полюс2, результаты обработки поместить в множество «МатериалПолярностей».

21.Повысить абсолютность для НАС ЗаконПолярностей для Полюс1 и Полюс2 на максимум. Обработать программой «Отработать» ценность для НАС ЗаконаПолярностей для Полюс1 и Полюс2, результаты обработки поместить в множество «МатериалПолярностей».

22.Понизить абсолютность для НАС ЗаконПолярностей для Полюс1 и Полюс2 на минимум. Обработать программой «Отработать» ценность для НАС ЗаконаПолярностей для Полюс1 и Полюс2, результаты обработки поместить в множество «МатериалПолярностей».

23.Разтождествить НАС с ЗаконаПолярностей для Полюс1 и Полюс2 . Отождествить НАС с отрицанием ЗаконаПолярностей для Полюс1 и Полюс2. Обработать программой «Отработать» ценность для НАС отрицания ЗаконаПолярностей для Полюс1 и Полюс2, результаты обработки поместить в множество «МатериалПолярностей».

24.Повысить отрицание абсолютности для НАС ЗаконаПолярностей для Полюс1 и Полюс2 на максимум. Обработать программой «Отработать» ценность для НАС отрицания ЗаконаПолярностей для Полюс1 и Полюс2, результаты обработки поместить в множество «МатериалПолярностей».

25.Понизить отрицание абсолютности для НАС ЗаконаПолярностей для Полюс1 и Полюс2 на минимум. Обработать программой «Отработать» ценность для НАС отрицания ЗаконаПолярностей для Полюс1 и Полюс2, результаты обработки поместить в множество «МатериалПолярностей». Разтождествить НАС с отрицанием абсолютности ЗаконаПолярностей для Полюс1 и Полюс2.

26.Проанализировать множества «МатериалПолярностей», «МатериалПолюс1», «МатериалПолюс2» и сделать выводы в соответствии с целями программы.

27.Проанализировать какие выводы можно принять НАМ эмоционально, и насколько для НАС это будет безопасно.

28.Проанализировать какие выводы можно принять НАМ рационально, и насколько для НАС это будет безопасно.

29.Проанализировать какие выводы можно принять НАМ для НАШИХ систем интерпретации информации, и насколько для НАС это будет безопасно.

Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к Полюс1, Полюс2, ЗаконПолярностей.

Наше подсознание, МЫ благодарим тебя и глубоко признательные за проведенную работу.

Конец программы.

Конец инструкций.

Примеры пси-программ

Обработка стихотворений

Специализированные виды информации требуют специализированной пси-программы для обработки. Ниже приведен текст пси-программы, предназначенной для обработки текста, сложенного по правилам стихотворной – ритмической речи. В древно-

сти этот вид речи предназначался в основном для запоминания большого объема семантической информации. Если это предназначение стихотворной текстовой формы будет возвращено, то практически это будет революцией в образовании и обучении. Запомнить такие вещи, как таблицу умножения или какие-то сложные инструкции к сложным видам оборудования легче, если эта информация будет представлена в соответствующем ритме и при использовании дополнительных образов, связывающих логическую информацию с речевой.

Приведенный ниже специализированный обработчик стихотворных текстов не позволит вам конечно научиться слагать стихотворения и кодировать в стихотворной форме сложную логическую информацию, но может приоткрыть направления куда можно приложить свои усилия для получения более ощутимых результатов.

Начало инструкций.

Эти инструкции – для тебя, НАШЕ подсознание.

Эта инструкция описывает программу «**ПройтиПоРитму**». После прочтения НАМИ текста программы и выдачи команды «Принять программу «ПройтиПоРитму», ты переведешь текст программы в доступную и понятную тебе последовательность действий, которую ты будешь выполнять при нижеописанных условиях.

Определение: СТИХ – текстовая информация в виде небольшого произведения, созданного по законам стихотворной речи.

Основные цели данной программы:

1. Дифференцирование ритмов построение стихотворений, понимание особенностей каждого ритма построение речи в стихотворениях.
2. Дифференцирование способов построения стихотворной композиции, дифференцирование способов представления изменения ситуаций, динамики в стихотворной форме.
3. Дифференцирование способов представления персонажей в стихотворной форме, их внутреннего мира, чувств, переживаний, мыслей.
4. Дифференцирование способов представления объектов мира в стихотворной форме.
5. Дифференцирование способов представления логической информации в стихотворной форме.
6. Освоение методов восприятия и запоминания ритмов стихотворений.
7. Освоение методов восприятия и запоминания композиции и динамики в стихотворениях.
8. Освоение методов кодирования произвольной информации в стихотворной форме.
9. Освоение методов воплощения собственных творческих замыслов в стихотворной форме.
10. Освоение методов генерации текста и речи в стихотворной форме.

Условия выполнения программы:

1. Когда МЫ сознательно обратим внимание на какой-либо текст, который МЫ далее по тексту процедуры будем называть СТИХ и свяжем СТИХ с ключевой фразой «**ПройтиПоРитму**», то ты проведешь полный сеанс обработки СТИХ при помощи этой программы для НАС.

2. Если что-то в настоящее время находится в обработке по более старой версии данной программы, МЫ просим подсознание перевести его на обработку по новой версии, начиная с этого момента.

3. Обработку СТИХа, принадлежащего к одному логически законченному производству, вести в одном абстрактном пространстве, созданном в рамках первого запуска данной программы. Иначе создать отдельное абстрактное пространство.

4. В любой момент времени Мы можем просмотреть содержимое абстрактного пространства, в котором выполняется программа.

5. Всю работу по данной программе Мы просим провести в течении 3 земных суток или менее, с момента первоначальной активации данной процедуры. Распределение нагрузки на НАШ организм будет тобой произведено максимально равномерно, так чтобы избежать перегрузок НАШЕЙ нервной системы. Работу по этой процедуре проводить Тобю в фоновом режиме без ущерба для нашей повседневной жизни и работы НАШЕГО Сознания.

6. Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к СТИХу, и результатам, полученным в ходе выполнения этой процедуры.

7. Если в процессе работы этой программы будет найдена в НАШЕМ субъективном пространстве чужая НАМ энергия, то идентифицировать ее, найти причины появления ее в НАШЕМ пространстве, найти способы избавления от нее, либо способы переработки ее.

Начало программы.

Мы просим тебя подсознание последовательно провести работу по следующим пунктам:

1. Создать временное множество «Материал».
2. Дифференцировать СТИХ по чередованию гласных и согласных звуков, результат поместить в множество «Материал».
3. Интерпретировать СТИХ по подсистеме интерпретации семантический информации, а затем дифференцировать полученную интерпретацию по смыслам, результат поместить в множество «Материал».
4. Интерпретировать СТИХ по системе интерпретации информации «Где?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по пространствам, результат поместить в множество «Материал».
5. Интерпретировать СТИХ по системе интерпретации информации «Кто?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по персонажам, результат поместить в множество «Материал».
6. Интерпретировать СТИХ по системе интерпретации информации «Что?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по объектам, результат поместить в множество «Материал».
7. Интерпретировать СТИХ по системе интерпретации информации «Когда?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по событиям, результат поместить в множество «Материал».
8. Интерпретировать СТИХ по системе интерпретации информации «Почему?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по причинам и следствиям, результат поместить в множество «Материал».
9. Интерпретировать СТИХ по системе интерпретации информации «Зачем?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по мотивам и намерениям, результат поместить в множество «Материал».
10. Интерпретировать СТИХ по системе интерпретации информации «Как?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по способам, результат поместить в множество «Материал».

11.Интерпретировать СТИХ по системе интерпретации информации «Мое тело», а затем дифференцировать полученную интерпретацию интеллектуально, результат поместить в множество «Материал».

12.Интерпретировать СТИХ по точкам зрения, а затем дифференцировать полученную интерпретацию по позициям точек зрения, результат поместить в множество «Материал».

13.Дифференцировать СТИХ по связям отдельных элементов между собой, а затем интерпретировать СТИХ по способам интеграции элементов, результат поместить в множество «Материал».

14.Обработать каждый элемент множества «Материал» программой «Отработать».

Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к СТИХ.

НАШЕ подсознание, МЫ благодарим тебя и глубоко признательны за проведенную работу.

Конец программы.

Конец инструкций.

Обработка текстов

Я прочел огромное множество разных книг. Самый большой эффект от художественной литературы я нашел в книгах Оноре де Бальзака. Его книги привели меня к тому, что любые чувства можно проанализировать, понять, систематизировать и разложить все воспринятое по полочкам. После этих книг все заклинания от мэтров советского искусства о чувствах, как нечто необыкновенное, дарованное только особым творческим людям, полетели в мусор. Для меня не стало авторитетов в этой области, все кумиры, которых навязывал телевизор, которых вдалбливали мне в школе, попадали. Но чтобы осмыслить какой-то фрагмент бытия самостоятельно, требуется очень большой промежуток времени, иногда до десятилетий.

Все невербальное можно понять, любые эмоции и переживания, даже такое – какие ассоциации и переживания вызывает у женщин яйцеклетка. Все абсолютно можно считать чувствами с другого человека. Никаких загадочных женщин не существует, существуют только люди, не желающие, чтобы их стремления кто-то понимал. Правда есть одно ограничение – понять можно человека, кто слабее вас своим духом, или который специально для вас открыт. Если вы слабее – то вам откроются только какие-то общие сведения.

Но для того, чтобы стартовать по пути познания мира с помощью своих чувств, нужны примеры, факты, обучение, и часто необходимо попадание в ситуацию, когда включается какое-то чувство. Прочтение книг в режиме детектива и построения башни могут частично дать такое, но это означает очень внимательное изучение книги, полное погружение в нее, что очень редко возможно.

Для поиска алмазов среди огромных куч бесполезного материала и предназначается следующий обработчик. Его можно использовать как для обработки текстов художественной литературы, так и для научной. Количество информации, которые вы воспримете из текста, увеличится на порядок.

При прочтении книги удобнее всего запускать в обработку одну главу. После прочтения главы остановиться, окинуть «взором» прочтенное и произнести вслух или про себя кодовую фразу.

Пси-программа «ПройтиПоТексту»:

Начало инструкций.

Эти инструкции – для тебя, НАШЕ подсознание.

Эта инструкция описывает программу «ПройтиПоТексту». После прочтения НАМИ текста программы и выдачи команды «Принять программу «ПройтиПоТексту», ты переведешь текст программы в доступную и понятную тебе последовательность действий, которую ты будешь выполнять при нижеописанных условиях.

Определение: ИНФО – текстовая информация.

Основные цели данной программы:

1. Дифференцирование пространств (сцен) представленных в ИНФО и интегрирование отдельных сцен в единую топологию пространства ИНФО.
2. Дифференцирование способов представления изменения ситуаций, динамики в пространствах(сценах) представленных в ИНФО и интегрирование отдельных динамик в общую картину изменения пространства в ИНФО.
3. Дифференцирование способов представления субъектов, их внутреннего мира, чувств, переживаний, мыслей в ИНФО и интегрирование отдельных субъективных элементов в общую картину субъективного в ИНФО.
4. Дифференцирование способов представления объектов естественного мира в ИНФО и интегрирование отдельных элементов в общую картину естественной среды в ИНФО.
5. Освоение методов восприятия и запоминания ИНФО.
6. Дифференцирование точек зрения восприятия ИНФО и получение интегрального восприятия ИНФО с разных точек зрения.
7. Освоение методов восприятия и запоминания композиции, сюжета, способов интеграции отдельных фрагментов информации естественного мира в ИНФО.
8. Дифференцирование фактов о причинно-следственности явлений в естественной среде.
9. Освоение методов кодирования произвольной информации в форме ИНФО.
10. Освоение методов воплощения собственных творческих замыслов в ИНФО.
11. Освоение методов генерации текста и речи в ИНФО.

Условия выполнения программы:

1. Когда МЫ сознательно обратим внимание на какой-либо текст, который МЫ далее по тексту процедуры будем называть ИНФО и свяжем ИНФО с ключевой фразой «**ПройтиПоТексту**», то ты проведешь полный сеанс обработки ИНФО при помощи этой программы для НАС.
2. Если что-то в настоящее время находится в обработке по более старой версии данной программы, МЫ просим подсознание перевести его на обработку по новой версии, начиная с этого момента.
3. Обработку ИНФО, принадлежащие к одному логически законченному произведению вести в одном абстрактном пространстве, созданном в рамках первого запуска данной программы. Иначе создать отдельное абстрактное пространство.
4. В любой момент времени МЫ можем просмотреть содержимое абстрактного пространства, в котором выполняется программа.
5. Вся работу по данной программе МЫ просим провести в течении **3 земных суток** или менее, с момента первоначальной активации данной процедуры. Распределение нагрузки на НАШ организм будет тобой произведено максимально равномерно, так чтобы избежать перегрузок НАШЕЙ нервной системы. Работу по этой процедуре проводить То-

бою в фоновом режиме без ущерба для нашей повседневной жизни и работы НАШЕГО Сознания.

6. Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к ИНФО и результатам, полученным в ходе выполнения этой процедуры.

7. Если в процессе работы этой программы будет найдена в НАШЕМ субъективном пространстве чужая НАМ энергия, то идентифицировать ее, найти причины появления ее в НАШЕМ пространстве, найти способы избавления от нее, либо способы переработки ее.

Начало программы.

Мы просим тебя подсознание последовательно провести работу по следующим пунктам:

1. Создать временные множества «Материал», «Персонажи».
2. Дифференцировать ИНФО по чередованию гласных и согласных звуков, результат поместить в множество «Материал».
3. Интерпретировать ИНФО по подсистеме интерпретации семантический информации, а затем дифференцировать полученную интерпретацию по смыслам, результат поместить в множество «Материал».
4. Интерпретировать ИНФО по системе интерпретации информации «Где?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по пространствам, результат поместить в множество «Материал».
5. Интерпретировать ИНФО по системе интерпретации информации «Кто?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по персонажам, результат поместить в множество «Материал».
6. Интерпретировать ИНФО по системе интерпретации информации «Что?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по объектам, результат поместить в множество «Персонажи».
7. Интерпретировать ИНФО по системе интерпретации информации «Когда?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по событиям, результат поместить в множество «Материал».
8. Интерпретировать ИНФО по системе интерпретации информации «Почему?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по причинам и следствиям, результат поместить в множество «Материал».
9. Интерпретировать ИНФО по системе интерпретации информации «Зачем?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по мотивам и намерениям, результат поместить в множество «Материал».
10. Интерпретировать ИНФО по системе интерпретации информации «Как?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по способам, результат поместить в множество «Материал».
11. Интерпретировать ИНФО по системе интерпретации информации «Мое тело», а затем дифференцировать полученную интерпретацию интеллектуально, результат поместить в множество «Материал».
12. Интерпретировать ИНФО по точкам зрения, а затем дифференцировать полученную интерпретацию по позициям точек зрения, результат поместить в множество «Материал».
13. Дифференцировать ИНФО по связям отдельных элементов между собой, а затем интерпретировать ИНФО по способам интеграции элементов, результат поместить в множество «Материал».

14.Проинтерпретировать и проанализировать каждый элемент множества «Материал» с точки зрения элемента множества «Персонажи», результаты поместить в множество «Материал».

15.Обработать каждый элемент множества «Материал» программой «Отработать».

16.Проанализировать каждый элемент множества «Материал» в соответствии с целями программы.

17.Проанализировать множество целиком «Материал» в соответствии с целями программы.

Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к ИНФО.

НАШЕ подсознание, МЫ благодарим тебя и глубоко признательны за проведенную работу.

Конец программы.

Конец инструкций.

Обработка видеoinформации

Следующий обработчик предназначен в основном для обработки фильмов. Процесс создания художественного фильма в настоящее время стал очень сложным. Создатели фильмов стремятся как можно глубже погрузить зрителя в переживания, что не совсем полезно для собственной психики. Да, можно на время погрузиться в художественную реальность, но также полезно возвращаться в реальный мир и продолжать жить своей жизнью. Поэтому для дополнительного анализа и понимания методов воздействия на воображения, возможностей своего воображения, его «уязвимостей» сделан этот обработчик.

Пси-программа «ПройтиПоВидео»:

Начало инструкций.

Эти инструкции – для тебя, НАШЕ подсознание.

Эта инструкция описывает программу «ПройтиПоВидео». После прочтения НАМИ текста программы и выдачи команды «Принять программу «ПройтиПоВидео»», ты переведешь текст программы в доступную и понятную тебе последовательность действий, которую ты будешь выполнять при нижеописанных условиях.

Определение: ВидеоИнфо – видеoinформация, представленная в виде отдельного логически законченного сюжета.

Основные цели данной программы:

1. Дифференцирование ВидеоИНФО как пересечение некоторого множества точек зрения, восприятие которого (пересечения) с точки зрения зрителя создает в воображении эффект наблюдения некой реальности.

2. Дифференцирование способов воздействия («языка» ВидеоИнфо) на воображение и интегрирование воздействий ВидеоИнфо в понимание потенциала воображения.

3. Дифференцирование способов воздействия («языка» ВидеоИнфо) на Наше воображение и интегрирование воздействий ВидеоИнфо на НАС в понимание Нашего потенциала воображения.

4. Дифференцирование способов воздействия («языка» ВидеоИнфо) на воображение и интегрирование возможностей потенциала воздействия на воображение других субъектов.

5. Дифференцирование способов представления объектов естественного мира в ВидеоИНФО и интегрирование отдельных элементов в общую картину естественной среды.

6. Построение топологии сцен ВидеоИнфо, входов персонажей в сцену и выходов из нее.

7. Оценка бытийности каждого персонажа ВидеоИнфо.

Условия выполнения программы:

1. Когда МЫ сознательно обратим внимание на какой-либо видеофрагмент, которые МЫ далее по тексту процедуры будем называть ВидеоИНФО и свяжем ВидеоИНФО с ключевой фразой **«ПройтиПоВидео»**, то ты проведешь полный сеанс обработки ВидеоИНФО при помощи этой программы для НАС.

2. Если что-то в настоящее время находится в обработке по более старой версии данной программы, МЫ просим подсознание перевести его на обработку по новой версии, начиная с этого момента.

3. Обработку ВидеоИНФО принадлежащее к одному логически законченному произведению вести в одном абстрактном пространстве, созданном в рамках первого запуска данной программы. Иначе создать отдельное абстрактное пространство.

4. В любой момент времени МЫ можем просмотреть содержимое абстрактного пространства, в котором выполняется программа.

5. Всю работу по данной программе МЫ просим провести в течении **3 земных суток** или менее, с момента первоначальной активации данной процедуры. Распределение нагрузки на НАШ организм будет тобой произведено максимально равномерно, так чтобы избежать перегрузок НАШЕЙ нервной системы. Работу по этой процедуре проводить Тобю в фоновом режиме без ущерба для нашей повседневной жизни и работы НАШЕГО Сознания.

6. Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к ВидеоИНФО, и результатам, полученным в ходе выполнения этой процедуры.

7. Если в процессе работы этой программы будет найдена в НАШЕМ субъективном пространстве чужая НАМ энергия, то идентифицировать ее, найти причины появления ее в НАШЕМ пространстве, найти способы избавления от нее, либо способы переработки ее.

Начало программы.

МЫ просим тебя подсознание последовательно провести работу по следующим пунктам:

1. Создать временные множества «Материал», «Персонажи».

2. Дополнить множество «Персонажи» персонажем Оператор, управляющем окном зрительного восприятия ВидеоИНФО.

3. Дополнить множество «Персонажи» персонажем Звукорежиссер, управляющем окном слухового восприятия ВидеоИНФО.

4. Дополнить множество «Персонажи» персонажем Художник, управляющем зрительным представлением объектов и субъектов в ВидеоИНФО.

5. Дополнить множество «Персонажи» персонажем Сценарист, управляющем окном смыслового восприятия ВидеоИНФО.

6. Дополнить множество «Персонажи» персонажем Режиссер, управляющем в целом окном восприятия зрителя, интегрирующего действия всех остальных персонажей в ВидеоИНФО.

7. Дополнить множество «Персонажи» персонажем Продюсер, организующего связь между ожиданиями зрителя, прочих заинтересованных лиц и персонажем Режиссер.
8. Дифференцировать ВидеоИНФО по чередованию непрерывных потоков зрительной информации, результат поместить в множество «Материал».
9. Дифференцировать ВидеоИНФО по чередованию непрерывных потоков смысловой информации, результат поместить в множество «Материал».
10. Дифференцировать ВидеоИНФО по чередованию непрерывных потоков музыкальной информации, результат поместить в множество «Материал».
11. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Кто?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по персонажам, результат поместить в множество «Персонажи».
12. Дифференцировать ВидеоИНФО по информации воспринимаемой элементом множества «Персонажи», результат поместить в множество «Материал».
13. Дифференцировать ВидеоИНФО по информации о бытийном контексте в котором существуют элементы множества «Персонажи», результат поместить в множество «Материал».
14. Дифференцировать ВидеоИНФО по информации о потребностях элементов множества «Персонажи», результат поместить в множество «Материал».
15. Интерпретировать ВидеоИНФО по подсистеме интерпретации семантический информации, а затем дифференцировать полученную интерпретацию по смыслам, результат поместить в множество «Материал».
16. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Где?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по пространствам, результат поместить в множество «Материал».
17. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Что?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по объектам, результат поместить в множество «Материал».
18. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Когда?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по событиям, результат поместить в множество «Материал».
19. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Почему?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по причинам и следствиям, результат поместить в множество «Материал».
20. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Зачем?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по элементам множества «Персонажи», их мотивам и намерениям, результат поместить в множество «Материал».
21. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Как?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по способам, результат поместить в множество «Материал».
22. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Мое тело», а затем дифференцировать полученную интерпретацию интеллектуально, результат поместить в множество «Материал».
23. Интерпретировать ВидеоИНФО по точкам зрения, а затем дифференцировать полученную интерпретацию по позициям точек зрения, результат поместить в множество «Материал».
24. Дифференцировать ВидеоИНФО по связям отдельных элементов между собой, а затем интерпретировать ВидеоИНФО по способам интеграции элементов, результат поместить в множество «Материал».

25. Обработать каждый элемент множества «Материал» программой «Отработать».

26. Проанализировать каждый элемент множества «Материал» в соответствии с целями программы.

27. Проанализировать множество целиком «Материал» в соответствии с целями программы.

Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к ВидеоИНФО .

НАШЕ подсознание, МЫ благодарим тебя и глубоко признательны за проведенную работу.

Конец программы.

Конец инструкций.

Второй обработчик, предназначенный для обработки видео, позволяет отождествиться и просмотреть фильм или видео фрагмент с точки зрения какого-либо персонажа. Во-первых, это позволит сделать первые шаги в переключении на другие точки зрения, а во-вторых научит отождествляться и разотождествляться с любым героем фильма. Также этот обработчик позволяет исключить эффект «магии кино», понять, какими способностями и чем должен обладать герой фильма, и что он должен делать за кадром, чтобы «реальность» сюжета состоялась.

Начало инструкций.

Эти инструкции – для тебя, НАШЕ подсознание.

Эта инструкция описывает программу «**ПройтиПоПерсонажу**». После прочтения НАМИ текста программы и выдачи команды «**Принять программу «ПройтиПоПерсонажу»**», ты переведешь текст программы в доступную и понятную тебе последовательность действий, которую ты будешь выполнять при нижеописанных условиях.

Определение: ВидеоИнфо – видеоинформация, представленная в виде отдельного логически законченного сюжета.

Основные цели данной программы:

1. Дифференцирование ВидеоИНФО с конкретной точки зрения, и интегрирование информации об особенностях мировосприятия и восприятия тела с этой точки зрения.
2. Получения навыка отождествления и разотождествления с точкой зрения.

Условия выполнения программы:

1. Когда МЫ сознательно обратим внимание на какой-либо видеофрагмент, которые МЫ далее по тексту процедуры будем называть ВидеоИНФО, и какого-либо человека, который далее по тексту будет называться ТЗгерой и свяжем ВидеоИНФО и ТЗгероя с ключевой фразой «**ПройтиПоПерсонажу**», то ты проведешь полный сеанс обработки ВидеоИНФО при помощи этой программы для НАС.

2. Если что-то в настоящее время находится в обработке по более старой версии данной программы, МЫ просим подсознание перевести его на обработку по новой версии, начиная с этого момента.

3. Обработку ВидеоИНФО принадлежащие к одному логически законченному произведению вести в отдельном абстрактном пространстве.

4. В любой момент времени МЫ можем просмотреть содержимое абстрактного пространства, в котором выполняется программа.

5. Всю работу по данной программе МЫ просим провести в течении **3 земных суток** или менее, с момента первоначальной активации данной процедуры. Распределение нагрузки на НАШ организм будет тобой произведено максимально равномерно, так чтобы избежать перегрузок НАШЕЙ нервной системы. Работу по этой процедуре проводить Тобой в фоновом режиме без ущерба для нашей повседневной жизни и работы НАШЕГО Сознания.

6. Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к ВидеоИНФО и ТЗГероя, и результатам, полученным в ходе выполнения этой процедуры.

7. Если в процессе работы этой программы будет найдена в НАШЕМ субъективном пространстве чужая НАМ энергия, то идентифицировать ее, найти причины появления ее в НАШЕМ пространстве, найти способы избавления от нее, либо способы переработки ее.

Начало программы.

МЫ просим тебя подсознание последовательно провести работу по следующим пунктам:

1. Создать временные множества «Материал», «Персонажи».
2. Дифференцировать ВидеоИНФО по чередованию непрерывных потоков зрительной информации, результат поместить в множество «Материал».
3. Дифференцировать ВидеоИНФО по чередованию непрерывных потоков смысловой информации, результат поместить в множество «Материал».
4. Дифференцировать ВидеоИНФО по чередованию непрерывных потоков музыкальной информации, результат поместить в множество «Материал».
5. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Кто?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по персонажам, результат поместить в множество «Персонажи».
6. Дифференцировать ВидеоИНФО по информации воспринимаемой элементом множества «Персонажи», результат поместить в множество «Материал».
7. Дифференцировать ВидеоИНФО по информации о бытийном контексте в котором существуют элементы множества «Персонажи», результат поместить в множество «Материал».
8. Дифференцировать ВидеоИНФО по информации о потребностях элементов множества «Персонажи», результат поместить в множество «Материал».
9. Интерпретировать ВидеоИНФО по подсистеме интерпретации семантический информации, а затем дифференцировать полученную интерпретацию по смыслам, результат поместить в множество «Материал».
10. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Где?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по пространствам, результат поместить в множество «Материал».
11. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Что?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по объектам, результат поместить в множество «Материал».
12. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Когда?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по событиям, результат поместить в множество «Материал».
13. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Почему?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по причинам и следствиям, результат поместить в множество «Материал».

14. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Зачем?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по элементам множества «Персонажи», их мотивам и намерениям, результат поместить в множество «Материал».

15. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Как?», а затем дифференцировать полученную интерпретацию по способам, результат поместить в множество «Материал».

16. Интерпретировать ВидеоИНФО по системе интерпретации информации «Мое тело», а затем дифференцировать полученную интерпретацию интеллектуально, результат поместить в множество «Материал».

17. Интерпретировать ВидеоИНФО по точкам зрения, а затем дифференцировать полученную интерпретацию по позициям точек зрения, результат поместить в множество «Материал».

18. Дифференцировать ВидеоИНФО по связям отдельных элементов между собой, а затем интерпретировать ВидеоИНФО по способам интеграции элементов, результат поместить в множество «Материал».

19. Обработать каждый элемент множества «Материал» программой «Отработать».

20. Построить все эпизоды в которых присутствует ТЗгерой последовательно друг за другом согласно интерпретации системы информации «Когда?», создать множество «ВидеоИнфоТЗ».

21. Отождествить НАС с ТЗгероем.

22. Просмотреть, проанализировать, прочувствовать, просканировать множество «ВидеоИнфоТЗ» от первого элемента до последнего и от последнего до первого три раза. Все реакции НАШЕГО тела на просматриваемую информацию обработать программой «Отработать».

23. Разотождествить НАС с ТЗгероем.

24. Выполнить программу «СливПолярок» в отношении ТЗгероя и света.

25. Выполнить программу «СливПолярок» в отношении ТЗгероя и тьмы.

26. Выполнить программу «СливПолярок» в отношении ТЗгероя и эгоизма.

27. Выполнить программу «СливПолярок» в отношении ТЗгероя и альтруизма.

28. Выполнить программу «СливПолярок» в отношении ТЗгероя и хорошо.

29. Выполнить программу «СливПолярок» в отношении ТЗгероя и плохо.

30. Выполнить программу «СливПолярок» в отношении ТЗгероя и истина.

31. Выполнить программу «СливПолярок» в отношении ТЗгероя и ложь.

32. Проанализировать каждый элемент множеств «Материал» и «ВидеоИнфоТЗ» в соответствии с целями программы.

33. Проанализировать множество целиком «Материал» в соответствии с целями программы.

34. Проанализировать множество целиком «ВидеоИнфоТЗ» в соответствии с целями программы.

Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к ВидеоИНФО и ТЗгерой.

НАШЕ подсознание, МЫ благодарим тебя и глубоко признательны за проведенную работу.

Конец программы.

Конец инструкций.

Тренировка наблюдения с разных точек зрения

Следующий обработчик делался в экспериментальных целях. Конечная версия обработчика предполагала попеременную нагрузку двух полушарий мозга, сначала вся работа проводится правым полушарием, потом левым и соответственно делается анализ работы.

В обработку запускаются предметы и объекты окружающего мира, и соответственно выполняется эмуляция наблюдения всего, что связано с этим предметом и объектом, с разных точек зрения.

Обработчик в некотором виде тренирует фоновое внимание к окружающей среде, а также позволяет расширить количество точек зрения.

Начало инструкций.

Эти инструкции – для тебя, НАШЕ подсознание.

Эта инструкция описывает программу «**ПросмотрТочекЗрения**». После прочтения НАМИ текста программы и выдачи команды «Принять программу «**ПросмотрТочекЗрения**», ты переведешь текст программы в доступную и понятную тебе последовательность действий, которую ты будешь выполнять при нижеописанных условиях.

Определение: ДПОК – Данная Понятийно Образная Конструкция

Основные цели данной программы:

1. Тренировка восприятия с разных точек зрения
2. Тренировка построения единого мнения о ДПОК воспринятого с разных точек зрения.

Условия выполнения программы:

1. Когда МЫ сознательно обратим внимание на любое явление или группу явлений внутреннего или внешнего мира, объект или группу объектов внутреннего или внешнего мира, которые МЫ далее по тексту программы будем называть ДПОК и свяжем ДПОК с ключевой фразой "ПросмотрТочекЗрения", то ты проведешь полный сеанс обработки ДПОК при помощи этой программы для НАС.

2. Если что-то в настоящее время находится в обработке по более старой версии данной программы, МЫ просим подсознание перевести его на обработку по новой версии, начиная с этого момента.

3. Обработку ДПОК принадлежащие к одному логически законченному произведению вести в отдельном абстрактном пространстве.

4. В любой момент времени МЫ можем просмотреть содержимое абстрактного пространства, в котором выполняется программа.

5. Всю работу по данной программе МЫ просим провести в течении **3 земных суток** или менее, с момента первоначальной активации данной процедуры. Распределение нагрузки на НАШ организм будет тобой произведено максимально равномерно, так чтобы избежать перегрузок НАШЕЙ нервной системы. Работу по этой процедуре проводить Тобю в фоновом режиме без ущерба для нашей повседневной жизни и работы НАШЕГО Сознания.

6. Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к ДПОК, и результатам, полученным в ходе выполнения этой процедуры.

7. Если в процессе работы этой программы будет найдена в НАШЕМ субъективном пространстве чужая НАМ энергия, то идентифицировать ее, найти причины появления ее в НАШЕМ пространстве, найти способы избавления от нее, либо способы переработки ее.

Начало программы.

Мы просим тебя подсознание последовательно провести работу по следующим пунктам:

1. Создать временное множество «Материал».

2. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать НАШЕ время, начиная от текущего момента до момента первого вдоха и от момента первого вдоха до текущего момента, включая все моменты беспамятства, потери сознания, пребывание в снах и других пространствах и измерениях, и все эпизоды, ситуации, моменты, содержащие что-либо похожее или резонирующее с ДПОК поместить в множество «Материал».

3. Наблюдение материала вести частью НАС, которой соответствует НАША левая сторона тела.

4. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал будет располагаться на расстоянии 1,8 метра от НАС. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

5. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал будет располагаться на расстоянии 900 метров от НАС. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

6. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал будет располагаться отраженно слева направо, или как если бы Мы его наблюдали через зеркало стоящее справа от НАС. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

7. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал будет располагаться отраженно справа налево, или как если бы Мы его наблюдали через зеркало стоящее слева от НАС. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

8. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал будет располагаться перевернуто по вертикали, как если бы Мы его наблюдали через зеркало снизу от НАС. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

9. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал будет располагаться перевернуто по вертикали, как если бы МЫ его наблюдали через зеркало снизу от НАС. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

10. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал будет располагаться перевернуто по вертикали, как если бы МЫ его наблюдали через зеркало сверху от НАС. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

11. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал будет располагаться в центре круга, по краю которого МЫ вращаемся по часовой стрелке, направление НАШЕГО взгляда устремлено на материал. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

12. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал будет располагаться в центре круга, по краю которого МЫ вращаемся против часовой стрелки, направление НАШЕГО взгляда устремлено на материал. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

13. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал будет вращаться вокруг НАС по часовой стрелке, направление НАШЕГО взгляда поворачивается на материал вместе с его движением. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

14. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал будет вращаться вокруг НАС против часовой стрелки, направление НАШЕГО взгляда поворачивается на материал вместе с его движением. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

15. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал будет вращаться по часовой стрелке вокруг направления НАШЕГО взгляда. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

17.Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал представлен в виде точек. Просмотреть, проощущать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

19.Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал представлен в виде кривых линий. Просмотреть, проощущать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

21.Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал представлен в виде окружностей. Просмотреть, проощущать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

23. Перейти на точку зрения, с которой наблюдаемый материал представлен в виде квадратов. Просмотреть, проощущать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтро-

ства «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

41.Перейти на точку зрения, с которой НАМ нельзя. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

42.Перейти на точку зрения, с которой МЫ можем. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

43.Перейти на точку зрения, с которой МЫ не можем. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

44.Перейти на точку зрения, с которой НАС нет или МЫ не существуем. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

45.Перейти на точку зрения, с которой МЫ есть или МЫ существуем. Просмотреть, проощушать, прослушать, прочувствовать, просканировать все эпизоды, моменты и ситуации множества «Материал» от конца каждого элемента множества до его начала и от начала к концу с текущей НАШЕЙ позиции восприятия три раза. Сделать выводы о восприятии с текущей точки зрения. Все выводы, оценки и фильтрованный материал множества направить на обучение НАШЕГО мнения относительно ДПОК.

46.Наблюдение материала вести частью НАС, которой соответствует НАША правая сторона тела.

47.Выполнить пункты с 4 по 45 данной программы.

48.Сформированное мнение относительно ДПОК и относительно НАШЕГО восприятия с разных точек зрения поместить в зону НАШЕГО восприятия, если у НАС появляется отвержение или отрицания результатов анализа, то трансформировать энергию отрицания или отвержения в спокойствие и бесстрастное согласие принять результаты как они есть.

49.Провести отождествление НАС с НАМИ.

50.Провести принятие НАС НАМИ.

51.Провести признание НАМИ всех выводов, полученных в этой процедуре.

52.Сделать вывод относительно сути ДПОК. Сделать выводы относительно вероятности изменений ситуаций, в которых проявляется ДПОК. Сделать выводы относительно НАШЕГО восприятия. Сделать выводы относительно точек зрения.

Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к ДПОК.

НАШЕ подсознание, МЫ благодарим тебя и глубоко признательны за проведенную работу.

Конец программы.

Конец инструкций.

Эмуляторы

Эмуляторы предназначены для выполнения каких-либо действий в абстрактном пространстве, как если бы мы их делали в реальном мире. Некоторые эмуляторы оказывают очень эффективное воздействие, например, эмулятор аутогенной тренировки на расслабление приводил к тому, что человек очень быстро засыпал. При этом не обязательно повторять себе фразы, как делается в аутогенной тренировке, и контролировать себя.

Внимание: Эмуляторы можно использовать в режиме ознакомления с эффектами пси-программ и для проработки ситуаций, в которые человеку в реальном мире попасть сложно. Но они не предназначены для широкого использования, так как создают эффекты образов «маячащих перед глазами», то есть каких-то навязчивых переживаний.

Для примера приведу несколько программ на эмулирование каких-либо ситуаций:

Эмулятор – эффект Ганцфельда

Источник https://ru.wikipedia.org/wiki/Эффект_Ганцфельда

Эффект Ганцфельда (от нем. «полное поле»), или перцептивная депривация, это феномен восприятия, вызванный нахождением человека в однородном и бесструктурном зрительном и слуховом окружении. Эффект возникает, когда мозг использует белый шум, чтобы дополнить зрительную картину ощущений при нехватке визуальной информации. Белый шум интерпретируется верхней зрительной корой головного мозга, что порождает галлюцинации.

Явление изучали, в основном, на одноцветных зрительных полях. Мозг перестает реагировать на неменяющийся сигнал, посылаемый органами зрения, что провоцирует эффект слепоты. В результате перед глазами человека возникает черное поле, которое обычно ассоциируется со слепотой. Мигающий ганцфельд (полное, абсолютное поле) провоцирует появление геометрических фигур и вспышек перед глазами – по этому принципу работают устройства для светозвуковой тренировки мозга и машины снов. Помимо состояния измененного сознания, эффект Ганцфельда может также вызывать у многих людей галлюцинации.

Стимуляция сразу нескольких органов чувств с целью получения такого эффекта называется мультимодальным Ганцфельдом. Обычно для достижения цели используют специальные очки и наушники с однородными стимуляторами.

Этот феномен похож на сенсорную депривацию, хотя в последнем случае стимуляция сводится к минимуму, а не является однородной. Галлюцинации, возникающие после длительной сенсорной депривации, похожи на стихийные объекты, вызванные световым ганцфельдом – это пляшущие всполохи света и разноцветные вспышки. Сенсорная депривация, как и ганцфельд, может вызвать более сложные галлюцинации с сюжетом.

Уильям Броуд и Чарльз Гонортон впервые применили эффект Ганцфельда в парапсихологии в рамках проекта «Эксперимент ганцфельда».

При запуске этой пси-программы наблюдается небольшое успокоение и расслабление глаз.

Пси-программа Очки Ганцфельда.

Начало инструкций.

Эти инструкции – для тебя, НАШЕ подсознание.

Эти инструкции описывают программу «**Очки Ганцфельда**». После прочтения текста инструкций НАМИ и выдачи команды «Принять программу «**Очки Ганцфельда**»», ты переведешь текст программы в последовательность действий, которые МЫ просим тебя выполнять при нижеописанных условиях.

Цель программы:

Эмулировать ношение очков Ганцфельда.

Условие запуска:

1. Если МЫ произнесем вслух или про себя фразу «Надеть очки Ганцфельда», то МЫ просим тебя выполнить эту процедуру для НАС.
2. Все работы по этой программе выполнять с учетом требования сохранения НАШЕЙ целостности и безопасности и сохранения целостности и безопасности НАШИХ родных и близких.
3. Мы просим выполнить эту программу в течение 1 часа земного времени.

Начало программы.

1. Подсознание ты создашь две полусферы похожие на половинки мяча для пинг-понга и установишь эти экраны на правый и левый глаз. Обе эти полусферы будут рассеивать свет таким образом, чтобы создавалась иллюзия бесконечного белого пространства перед НАМИ. Кроме того, ты подгонишь края полусфер таким образом под наши глаза, что бы посторонний свет по бокам не попадал сбоку, но сами эти полусферы МЫ не ощущали.

2. Впереди НАС ты создашь источник яркого света, который бы освещал созданные полусферы.

3. Ожидать 1 земной час.

4. Рассоздать полусферы и источник света и все ресурсы, потраченные на создание этой программы, вернуть НАШЕМУ подсознанию.

НАШЕ подсознание, МЫ благодарим тебя и глубоко признательны за проведенную работу.

Конец программы.

Конец инструкций.

Эмулятор приготовления и употребления еды

Практический смысл использования следующего эмулятора – реализовать не исполненные желания съесть какие-то необыкновенные блюда, которые мы когда-то видели или которыми соблазнялись.

После «поедания» виртуальной еды с неисполненного желания снимается акцент вождения.

Начало инструкций.

Эти инструкции – для тебя, НАШЕ подсознание.

Эти инструкции описывают программу «**Эмуляция Еды**». После прочтения текста инструкций НАМИ и выдачи команды «Принять программу «**Эмуляция Еды**»», ты переведешь текст программы в последовательность действий, которые МЫ просим тебя выполнять при нижеописанных условиях.

Цель программы:

Основная цель данной процедуры – покушать.

Условия выполнения программы:

1. Если МЫ произнесем фразу «Выполнить эмуляцию еды» вслух или про себя и обратили внимание на какое-то блюдо, то МЫ просим выполнить данную процедуру для НАС.

2. Выполнять каждый запуск программы в отдельном абстрактном пространстве.

3. В любой момент времени МЫ можем просмотреть содержимое абстрактного пространства, в котором выполняется программа.

4. Всю работу по данной программе МЫ просим провести в течении **1 земных суток** или менее, с момента первоначальной активации данной процедуры. Распределение нагрузки на НАШ организм будет тобой произведено максимально равномерно, так чтобы избежать перегрузок НАШЕЙ нервной системы. Работу по этой процедуре проводить Тобой в фоновом режиме без ущерба для нашей повседневной жизни и работы НАШЕГО Сознания.

Начало программы.

Мы просим тебя, подсознание, выполнить следующую работу:

1. Создать выделенное, ограниченное пространство размером с комнату 6 на 6 метров и 3 метра в высоту. Стены, потолок, пол этого пространства должны быть белого цвета. Пространство хорошо освещено светом аналогичным солнечному свету. Далее это пространство будет называться Выделенной кухней.

2. Разместить в центре Выделенной кухни стол и стул, вдоль любой стены разделочный стол и плиту.

3. Ты обратишься в мировое информационное пространство и запросишь рецепт приготовления блюда и способ его употребления. После того, как рецепт будет получен, ты создашь все необходимые ингредиенты для приготовления блюда. Также ты создашь в Выделенной кухне все необходимые инструменты для приготовления блюда.

4. Размести НАС на стуле в Выделенной кухне. Далее под твоим руководством МЫ будем готовить данное блюдо полностью соблюдая рецепт приготовления, такое количество времени какое требуется для приготовления этого блюда.

5. После того, как блюдо будет приготовлено НАМИ, МЫ приготовим все необходимое для его употребления и сервируем стол.

6. После этого МЫ съедим это блюдо.

7. После завершения работы, рассоздать Выделенную кухню и все ресурсы вернуть НАМ. Сигнализировать НАШЕМУ сознанию, что выполнение процедуры закончено.

Все основные выводы по этой процедуре вывести на уровень сознания, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС. Предварительно уведомив, что вывод получен в ходе работы этой процедуры.

НАШЕ подсознание, МЫ благодарим тебя и глубоко признательны за проведенную работу.

Конец программы.**Конец инструкций.**

Эмулятор внимания к собственной персоне

Этот эмулятор создан для удовлетворения потребности во внимании к себе со стороны светской публики. Если вы хотите ощутить себя моделью или ВИП-персоной, к которой приковано внимание других людей, то добро пожаловать.

Пси-программа Эмуляция ВИП-внимания.

Начало инструкций.

Эти инструкции – для тебя, НАШЕ подсознание.

Эти инструкции описывают программу «**ЭмуляцияВипВнимания**». После прочтения текста инструкций НАМИ и выдачи команды «Принять программу «**ЭмуляцияВипВнимания**»», ты переведешь текст программы в последовательность действий, которые МЫ просим тебя выполнять при нижеописанных условиях.

Цель программы:

1. Эмулировать получение внимания со стороны светской публики.
2. Оценить себя с точки зрения светского человека.

Условия выполнения программы:

1. Если МЫ произнесем фразу «**ЭмуляцияВипВнимания**» вслух или про себя и обратили внимание на какой-то наряд и макияж, то МЫ просим выполнить данную процедуру для НАС.
2. Выполнять каждый запуск программы в отдельном абстрактном пространстве.
3. В любой момент времени МЫ можем просмотреть содержимое абстрактного пространства, в котором выполняется программа.
4. Всю работу по данной программе МЫ просим провести в течении 1 земных суток или менее, с момента первоначальной активации данной процедуры. Распределение нагрузки на НАШ организм будет тобой произведено максимально равномерно, так чтобы избежать перегрузок НАШЕЙ нервной системы. Работу по этой процедуре проводить Тобой в фоновом режиме без ущерба для нашей повседневной жизни и работы НАШЕГО Сознания.

Начало программы.

Мы просим тебя, подсознание, выполнить следующую работу:

1. Обработать любое НАШЕ желание подействовать воображением или НАШИМ привычным поведением на результаты выполнения этой программы, НАШИ ожидания и представления на то, как программа должна выполняться и какие результаты она должна принести НАМ, программой «Отработать».
2. Создать выделенное, ограниченное пространство размером с комнату 15 на 60 метров и 5 метра в высоту. Стены, потолок, пол этого пространства должны быть белого цвета. Пространство хорошо освещено светом аналогичным солнечному свету. Далее это пространство будет называться ЗалДемонстрации.
3. Разместить в центре ЗалаДемонстрации подиум высотой в 1 метр, шириной 3 метра и длиной 50 метров. По обе стороны от подиума поставь стулья. И рассадь на этих стульях мужчин и женщин, внимание которых МЫ хотим получить, а также фотографов и журналистов ведущих телеканалов, журналов и СМИ. Подиум должен примыкать к одной из стен.
4. Создай комнату размером 15 на 3 метра и 4 метра высотой, пол данной комнаты должен быть на одном уровне с подиумом, данная комната будет называться Переодевалкой. Переодевалку и ЗалДемонстрации соедини проемом, что бы при выходе из Переодевалки МЫ попадали на подиум.

5. Размести НАС в Переодевалке, одень и подгони на НАС наряд, на который мы обратили внимание при запуске протокола. Создай в Переодевалке Стилиста, который нанесет на НАС выбранный при старте программы макияж и подготовит НАС к выходу на подиум. А также проинструктирует как НАМ вести на подиуме.

6. После этого МЫ щелчком пальцев включим в ЗалеДемонстрации музыку которая подходит под НАШЕ настроение и наряд. Отождествимся с С собой. И начнем запись происходящего в ЗалеДемонстрации в множество «ВидеоЗапись».

7. Далее МЫ выйдем на подиум и обратим на НАС внимание всех сидящих в ЗалеДемонстрации, продефилируем до противоположного конца подиума и вернемся в Переодевалку. Завершить запись происходящего в множество «ВидеоЗапись».

8. После завершения работы, рассоздать содержимое ЗалаДемонстрации и Переодевалки, сами ЗалаДемонстрации и Переодевалку.

9. Отождествиться с фотографом из ЗалаДемонстрации и просмотреть все элементы множества «ВидеоЗапись» от начала до конца и обратно, три раза. После этого растождествиться с фотографом из ЗалаДемонстрации.

10. Отождествиться с журналистом из ЗалаДемонстрации и просмотреть все элементы множества «ВидеоЗапись» от начала до конца и обратно, три раза. После этого растождествиться с журналистом из ЗалаДемонстрации.

11. Отождествиться с ведущим телеканала из ЗалаДемонстрации и просмотреть все элементы множества «ВидеоЗапись» от начала до конца и обратно, три раза. После этого растождествиться с ведущим телеканала из ЗалаДемонстрации.

12. Отождествиться с мужчиной из ЗалаДемонстрации и просмотреть все элементы множества «ВидеоЗапись» от начала до конца и обратно, три раза. После этого растождествиться с мужчиной из ЗалаДемонстрации.

13. Отождествиться с женщиной из ЗалаДемонстрации и просмотреть все элементы множества «ВидеоЗапись» от начала до конца и обратно, три раза. После этого растождествиться с женщиной из ЗалаДемонстрации.

14. Отождествиться с самим собой. Проанализировать проведенную работу по этой программы и сделать выводы в соответствии с целями программы.

Сигнализировать НАШЕМУ сознанию, что выполнение программы закончено.

Все основные выводы по этой процедуре вывести на уровень сознания, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС. Предварительно уведомив, что вывод получен в ходе работе этой процедуры.

НАШЕ подсознание, МЫ благодарим тебя и глубоко признательны за проведенную работу.

Конец программы.

Конец инструкций.

Управление ресурсами в коммуникационном пространстве

Созданию этой программы предшествовал определенный опыт по созданию психопрограмм, контролирующей коммуникацию в соответствии с определенными целями. Назвать его провальным или успешным мне трудно. Этот опыт показал мне возможности контроля коммуникативного пространства и все подводные камни.

Самыми большими возможностями по контролю коммуникации обладают люди, «специализировавшие» себя под определенный вид деятельности. То есть психика человека полностью перестраивается под этот вид деятельности и ничего другого она уже не способна делать. В самых тяжелых случаях человек полностью «профилирует» себя под

распространение определенной информации, и ничего другого уже не может воспроизводить. В эту категорию попадают проповедники различных учений и различного рода харизматичные люди, ведущие других к определенной цели.

Естественно, что вектор целей вашего духа может не совпадать с вектором человека, посвятившего себя какой-либо идее. Поэтому защита от излишнего рвения других людей лишней не будет.

Но с другой стороны не хочется быть и препятствием на пути реализации каких-то глобальных целей, тем более, если эта глобальная цель дана свыше.

Поэтому баланс личных духовных интересов и духовных тенденций, данных свыше, должен также как-то регулироваться. И здесь роль Святого Духа как коллективного разума, гармонизирующего, уравнивающего амбиции и желания людей, незаменима.

С другой стороны, проблемы в коммуникациях не ограничиваются противоречиями с высшими силами, они также есть с равными себе и ниже себя. Также есть личные проблемы – грехи в общении, недостаток умения общаться, родовые особенности. Поэтому я определил для себя два пути решения проблем в коммуникации.

Первый из них поддержание в готовности личных ресурсов коммуникации – понимание собственных возможностей и потенциалов в отношениях с другими людьми, понимание собственной истории коммуникаций, и понимание возможностей и потенциалов других людей коммуницировать.

Второй – открытие возможности для коллективного разума коррекции вашего коммуникативного пространства.

Такой подход помогает решить одну из главных особенностей замкнутой информационной системы – неумение, неспособность выдавать корректный результат ввиду отсутствия положительного опыта или обучения. Есть особенность нервной системы интегрировать в единую картину все воспринимаемое человеком. Если у конкретного человека сформировалась нейронная структура в отношении какого-то явления по неполному информационному потоку фактов, допустим на информации, подаваемой со стороны СМИ, когда каких-то людей, исходя из принятой идеологии общества показывают в негативном свете, то психика такого человека будет выдавать некорректный результат. Если человек с таким «фильтрованным» обучением своих нейроструктур столкнется с реальным объектом, который ведет себя совсем по-другому, нежели его преподносила фильтрованная информация, то он испытает диссонанс, дискомфортное состояние.

Ниже приведена пси-программа, которая позволит подбить итог коммуникации с любым человеком. Независимо – лично вы с ним встречались, слушали его по телевизору, или вообще он некий персонаж литературного произведения.

Первые запуски этой программы возможно релаксируют старые болячки – напомним вам обо всех ваших провалах и фиаско в общении. Но по мере обработки всех, с кем вы имели историю общения или коммуникации, подавленные ресурсы вашей психики будут к вам возвращаться. Способность вести себя более уверенно в общении с другими людьми будет возрастать.

Пси-программа «СфераИнтересовКоммуникация».

Начало инструкций.

Эти инструкции – для тебя, НАШЕ подсознание.

Эта инструкция описывает программу «СфераИнтересовКоммуникация». После прочтения НАМИ текста программы и выдачи команды «Принять программу «СфераИнтересовКоммуникация», ты переведешь текст программы в доступную и понятную тебе

последовательность действий, которую ты будешь выполнять при нижеописанных условиях.

Определение: Собеседник – Человек, потенциальный собеседник, с которым возможно установить коммуникативное пространство в соответствии с Нашими интересами. Либо Человек, с которым существуют какие-либо коммуникации, в которых Мы хотим соблюдение наших интересов.

Основные цели данной программы:

1. Поддержание личного ресурса общения – в виде сил и готовности вести коммуникацию с другими людьми, а также интереса к общению, различным видам общения.
2. Обеспечение личных и коллективных интересов в процессе диалога на коммуникативных площадках.
3. Обеспечение безопасности собственного абстрактного пространства.

Условия выполнения программы:

1. Когда Мы сознательно обратим внимание на какого-либо человека, которого Мы далее по тексту процедуры будем называть Собеседник и свяжем Собеседник с ключевой фразой «**Установить Пространство Коммуникации**», то ты выполнишь эту программу для НАС.
2. Если что-то в настоящее время находится в обработке по более старой версии данной программы, Мы просим подсознание перевести его на обработку по новой версии, начиная с этого момента.
3. Если ранее было создано коммуникативное пространство с Собеседником, то активировать его и дальнейшую обработку вести в рамках этого пространства. Если коммуникации с Собеседником не было, то создать новое коммуникационное пространство, с сохранением истории обмена информацией в нем. Обработку данного сеанса программы вести в коммуникативном пространстве между Нами и Собеседником.
4. В любой момент времени Мы можем просмотреть содержимое абстрактного пространства, в котором выполняется программа.
5. Вся работа по данной программе Мы просим провести в течение 1 земных суток или менее, с момента первоначальной активации данной процедуры. Распределение нагрузки на НАШ организм будет тобой произведено максимально равномерно, так чтобы избежать перегрузок НАШЕЙ нервной системы. Работу по этой процедуре проводить Тобой в фоновом режиме без ущерба для нашей повседневной жизни и работы НАШЕГО Сознания.
6. Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у НАС есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для НАС, предварительно уведомив, что информация относится к Собеседнику, и результатам, полученным в ходе выполнения этой процедуры.
7. Если в процессе работы этой программы будет найдена в НАШЕМ субъективном пространстве чужая НАМ энергия, то идентифицировать ее, найти причины появления ее в НАШЕМ пространстве, найти способы избавления от нее, либо способы переработки ее.

Начало программы.

Мы просим тебя подсознание последовательно провести работу по следующим пунктам:

1. Все воздействия на НАШе абстрактное пространство со стороны коммуникативной площадки с Собеседником, возможность воспроизводить в НАШем абстрактном пространстве явления внешнего мира обрабатывать программой «Отработать».
2. Каждую транзакцию обмена информацией в рамках данного коммуникативного пространства обрабатывать программой «Отработать», расставлять метки начала и окончания транзакций обмена информацией и точки наблюдения за транзакциями в этой ком-

муникации, так чтобы Мы могли просматривать все коммуникации с точки зрения Себя, Нашего Собеседника, и постороннего зрителя.

3. Если ранее не была создана точка зрения на данную коммуникацию со стороны Святого Духа, то открыть возможность наблюдать Иисусу Христу и Святому Духу, все происходящее в данном коммуникативном пространстве дополнять его фракталами по Своему усмотрению.

4. Построить историю коммуникаций с Собеседником в виде дерева, где каждому разветвлению предшествовали Наши ожидания в отношении Собеседника, а конкретная ветвь реакции Собеседника на Наши ожидания. Далее эта проекция истории на фрактал дерева будет называться ДревомОтношений.

5. Определить разветвления ДреваОтношений, где Наша точка зрения слаба и уязвима. Обработать эти разветвления программой «Отработать».

6. Определить разветвления ДреваОтношений, где Наша точка зрения сильна и защищена. Обработать эти разветвления программой «Отработать».

7. Определить разветвления ДреваОтношений, где точка зрения Собеседника слаба и уязвима. Обработать эти разветвления программой «Отработать».

8. Определить разветвления ДреваОтношений, где точка зрения Собеседника точка зрения сильна и защищена. Обработать эти разветвления программой «Отработать».

9. Определить возможности Нашей точки зрения в коммуникативном пространстве. Обработать это определение программой «Отработать».

10. Определить возможности точки зрения Собеседника в коммуникативном пространстве. Обработать это определение программой «Отработать».

11. Определить реакции и точку зрения постороннего наблюдателя на происходящее в коммуникативном пространстве. Обработать это определение программой «Отработать».

12. Расставить метки времени по ДревуОтношений, отражающие потенциалы реализации возможностей Нашей точки зрения и точки зрения Собеседника. Обработать метки времени реализации потенциалов возможностей программой «Отработать».

13. Определить стратегические и тактические методы реализации наших потенциалов возможностей ДреваОтношений. Обработать их программой «Отработать».

14. Определить стратегические и тактические методы реализации потенциалов возможностей ДреваОтношений Собеседника. Обработать их программой «Отработать».

15. Определить дальнейшее развитие коммуникаций с Собеседником с учетом стратегии и тактики реализации потенциалов возможностей нас и Собеседника. Обработать их программой «Отработать». В случае если тенденция общения нас и Собеседника для нас неприемлема, то запросить у Святого Духа коррекции коммуникативного пространства, и вернуться к пункту 5 данной программы.

16. Сделать выводы о проведенной работе.

Все основные выводы по этой программе вывести на уровень сознания. Вывод проводить, когда у нас есть свободное время, предварительно вытеснив малозначительные мысли для нас, предварительно уведомив, что информация относится к коммуникации с Собеседником.

НАШЕ подсознание, Мы благодарим тебя и глубоко признательны за проведенную работу.

Конец программы.

Конец инструкций.

Заключение

На телевидении очень много передач, где люди занимаются гаданием. Не в языческом смысле, когда бросают кости и по выпавшему результату пытаются прочитать волю богов, а в чисто бытовом смысле, когда не рассчитан фрактал какого-то явления, не выделены опорные образы понятия, когда люди не могут объективно мыслить о каком-то явлении, и генерируют какие-то немыслимые теории, фантазируют, сочиняют что-то на ходу. Такие виды гадания называют обменом мнений, мнительностью, когда человек высказывает свое мнение, потом выслушивает мнение другого, контраргументирует, и этот процесс обмена мнениями может длиться бесконечно долго в режиме дискуссии, спора, без какого-либо конечного результата. К числу таких явлений, о которых сложены многочисленные фантастические и теологические теории, принадлежит явление веры человека.

Как бы то ни было, но вера человека имеет в психике определенный круг явлений, то есть в психику человека встроены определенные функции, результатом работы которых или объективные эффекты которых порождают круг явлений, называемых верой.

Первый круг эффектов веры порождает барьер для информации, воспринимаемой человеком. То есть, если человек верит в материализм, то информация, которую он будет воспринимать, будет ограничена только материалистической парадигмой, все остальное будет отвергаться. С учетом нейрофизиологического феномена «нейрона бабушки», когда под каждый вид воспринимаемой информации образуется соответствующая нейронная структура в мозгу человека, у человека с верой в парадигму материализма не сформируются соответствующие структуры, обрабатывающую такую информацию. Это означает, что человек не сможет объективно о них рассуждать, даже если сам непосредственно будет наблюдать такие явления. То есть будет смотреть и не увидит, будет слушать и не услышит.

Подтверждение этому эффекту веры я нашел, как ни странно, на христианском форуме в интернете. Откровение Иоанна Богослова вызывает очень живые дискуссии и обсуждения. И мне было странно читать некоторые интерпретации Откровения, когда читающие интерпретировали события, изложенные в нем, как зло по отношению к себе. Это привело меня к суждению, что читающему Откровение открывается его судьба, он сразу понимает, что ему уготовано.

Второй эффект веры – консолидация всех целей в вектор поведения, некую интегральную направленность личности человека, с выработкой особой мета-идеологии и критерия удовлетворенности жизнью. Целей, которые человек сознательно может достичь, может быть очень много. В НЛП есть байка о некоем адепте, который написал список личных целей на листке, положил его в карман, поставил задачу своей психике достичь их, пока он едет домой на велосипеде. История гласит, что вместо 1 часа пути он добирался до дома 4 часа, и каким-то образом список в результате перипетий сократился наполовину, и в нем остались только те цели, которые он смог достичь. Этот аспект веры организует жизнь человека для достижения его устремлений.

И в этом есть великий смысл бытия людей, который как закон изрек Иисус Христос:

29. Тогда Он коснулся глаз их и сказал: по вере вашей да будет вам. (Св. Евангелие от Матфея 9:29)

В этой книге изложены разные психотехники, все они не более чем упражнения, подобные гимнастике или фитнесу, они помогут открыть сокровенные желания вашей веры, но не более. И они имеют ограниченное время влияния на вашу жизнь, от года до 10 лет, но награда вашего пути зависит только от вашей веры.