

РАСШИРЕННАЯ ФОРМА ШАГ II: ДЕМОНСТРАЦИЯ

ДЕМОНСТРАЦИЯ ОДИТИНГА, ПРОВЕДЁННАЯ 16 ЯНВАРЯ 1953 ГОДА
41 МИНУТА

Спасибо.

Я хотел бы провести для вас небольшую демонстрацию, чтобы показать, о чём мы говорим, когда говорим, что кто-то, кто вовсе не находится стабильно вне своего тела, создаёт мокапы того, как он входит в своё тело и выходит из него. Я просто собираюсь продемонстрировать вам ряд команд, используемых при этом, и я собираюсь попросить Денниса сделать это. Хорошо. Деннис, вы можете выйти сюда и сесть на край сцены, если хотите.

Итак.

[Преклирую:] Я хочу, чтобы вы получили идею того, что ваше тело находится где-то там... получили идею того, что ваше тело находится где-то там. Как бы почувствуйте, как из той точки исходит поток личности, и это ваша личность. Вы можете сделать это? *(Пауза.)* Можете ли вы почувствовать, как ваше тело находится где-то ещё?

ПК: *Я могу получить идею того, что моё тело по-прежнему сидит на стуле, я полагаю.*

ЛРХ: Вы можете получить идею того, что тело по-прежнему сидит на стуле. Очень хорошо. Теперь почувствуйте, как оттуда исходит поток личности, так что... личность этого тела. Почувствовали?

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Хорошо. Теперь получите идею того... вам даже не нужно видеть это... просто идею того, что тело по-прежнему сидит на стуле, а бытийность тела перемещается назад, за тело.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Теперь пусть эта бытийность тела из положения позади тела вернётся обратно в тело.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Хорошо. Теперь сделайте так, чтобы она вышла из тела и просто опять заняла положение перед телом.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Хорошо. Теперь пусть она будет перед телом, а потом позади тела.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Хорошо. Теперь пусть она будет далеко позади тела. Тело сидит на стуле, а бытийность... ощущение бытийности далеко позади него.

ПК: *Да, верно.*

ЛРХ: Хорошо. Теперь пусть эта бытийность снова будет в теле.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Ощутите, как бытийность тела сидит там. Это всё.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Спасибо.

[Аудитории:] Это интересная штука Вы просто продолжаете и продолжаете делать всё это, только и всего. Просто делать это ещё и ещё. И вы просто продолжаете делать это ещё, и ещё, и ещё.

Так вот, тут есть несколько незначительных моментов, с которыми может возникнуть загвоздка. Заставьте эту бытийность входить в женское тело и выходить из него.

И если человек получает хорошие мокапы, то, выполняя это, он начнёт получать ещё более хорошие мокапы, чем раньше. И когда он начнёт получать хорошие мокапы... скажите ему, чтобы он был чем-то ярким или чем-то в этом роде, если ему хочется иметь более определённое местоположение. И пусть его бытийность остаётся связанной с этой яркой штукой, – личность, ощущение личности, пусть оно исходит не от тел, а от этой яркой штуки. И вот что вы тут сделали: вы переместили личность из тела, которому она чужда, в бытийность, для которой личность является чем-то присущим от природы, – и в этом заключается весь фокус.

Заставляя человека упражняться, упражняться, упражняться вы добиваетесь, чтобы он в конце концов начал думать о себе как о бытийности, которая может находиться где угодно. И он добивается этого, получая поток бытийности на расстоянии.

Так вот, а что, если он скажет: «Нет, я вообще не могу почувствовать никакой бытийности» – и так далее. Это маловероятно, но, предположим, вы столкнулись с этим. Что, это тупик? Нет, вы можете начать действовать так: быть левым глазом... быть правым глазом, быть левым глазом, а затем поместить глаз перед телом и быть им. Вы действительно можете перемещать осознание тэтана по всему телу. А затем вы можете переместить это осознание немного за пределы тела.

Таким образом, самое начало этой градиентной шкалы, куда вам вовсе не обязательно будет возвращаться, состоит в том, чтобы сначала притвориться, что вы соглашаетесь с реальностью, что ниже нормы... прошу прощения, это ниже... нуля. Вернитесь к созданию мокапов частей тела, просто концептуально создавайте их мокапы, которые находятся слегка вне тела.

У меня было немного людей... это, кстати, даёт вам... если хотите знать правду, то это прекрасная техника для устранения хронической соматики. Вместо того чтобы говорить о бытийности, или личности, или ощущении бытийности, или о чём-то в этом роде, вы просто говорите о боли, которая содержится в соматике, или о звоне в ушах, или о чём угодно в этом духе, и просите его смокапить статую прямо перед собой и сделать так, чтобы сначала у неё звенело одно ухо, затем – другое ухо, а затем заставляете его перемещать этот звон, по градиенту.

Пусть он поворачивает уши вверх тормашками и перемещает их туда-сюда, пусть он пару раз поменяет голову на этой статуе. А затем в конце концов добейтесь, чтобы зазвенело в одном её ухе, а затем зазвенело в другом ухе и так далее. А затем, если вы будете проводить этот процесс хорошо и обеспечите ему достаточное количество побед, он в конце концов придёт к тому, что... понимаете, весь секрет процессинга состоит в том, чтобы обеспечивать преклиру победы, а не поражения.

И пусть он гоняет этот звон туда-сюда; пусть он сначала создаст звон в одном ухе, потом в другом... потом создаст звон в другом ухе...

Сначала он делает это на уровне идеи, понимаете, и внезапно он говорит: «Что бы вы думали, в этом ухе звенит». И вы делаете это до тех пор, пока действительно не добьётесь, чтобы звенело в ухе вот с этой стороны статуи, и звенело в ухе с противоположной стороны статуи. А что вы делаете затем?

Вы добиваетесь, чтобы у него в ухе звенело сильнее. Чтобы звон в ушах был громче. И затем – громче, а затем – тише. Вы усиливаете состояние, затем изменяете его и сводите к минимуму, а затем усиливаете, затем сводите к минимуму, затем усиливаете. И в этом заключается весь секрет установления контроля над теми или иными вещами. Что-то происходит слишком быстро, и над этим нельзя установить контроль. Заставьте это происходить ещё быстрее.

Всякий раз, когда преклир создаёт мокап какой-то определённой вещи, то что-то заставляет этот мокап перевернуться. Заставьте его перевернуться дважды. Заставьте его перевернуться десятки раз. А затем добейтесь, чтобы он переворачивался сильнее. Другими словами, если что-то отличается изменчивостью, сделайте это ещё более

изменчивым. И, следовательно, если у человека звенит в ухе, если у него довольно сильно звенит только в одном ухе, вы знаете, что вы можете сделать эту странную вещь: добиться, чтобы звон в этом ухе стал громче, затем тише, громче, затем тише, и в конце концов он возьмёт этот звон под контроль. Вы проходите цикл действия этого звона в ухе. Вы просто проходите цикл действия звона в ухе, вот и всё.

Что ж, вы просто перемещаете этот звон, и вы просто говорите: «Хорошо. Теперь пусть звенит немного дальше от уха, чем сейчас».

«Теперь пусть звенит прямо внутри уха».

«Теперь пусть звенит прямо в ухе».

«Хорошо. Теперь пусть звенит чуть-чуть впереди уха».

Перемещайте звон туда-сюда. В конце концов добейтесь, чтобы начало звенеть в другом ухе, и пусть он выключает звон в правом ухе и включает его в левом, и перемещает его туда-сюда, помещает его позади шеи, помещает его на макушку головы, и вызывает звон в своей правой ступне и в своей левой ступне, и в конце концов он скажет: «Да и чёрт с ним. Я могу поместить этот звон куда угодно».

И вы говорите: «Что ж, повесьте его на люстру и пусть он звенит оттуда, если хотите».

Так вот, это можно сделать с любой хронической соматикой. Вы знаете, если у кого-то в этом классе, днём или ночью, имеются какие-то проблемы с какой-то хронической соматикой, то это только по одной причине: в его распоряжении слишком много техник, и он находится в состоянии нерешительности относительно того, какую именно из них нужно использовать. Это единственная причина. Просто есть... возьмите любую из этих техник, и если вы её примените, она устранил хроническую соматику.

Эта техника, кстати, самая лучшая, потому что она устраняет самые тяжёлые соматики. И если у вас есть человек, у которого ужасно болит живот, и если вы просто сможете добиться, чтобы он стал немного перемещать эту боль в животе или передал эту... чтобы была статуя с болью в животе, или кукла с болью в животе или что-то в этом роде, и если вы добьётесь, чтобы он переместил эту соматику во что-то ещё, куда-то ещё, и подвигал её туда-сюда немного, то у него больше не будет соматики.

Или пусть он создаст перед собой мокап желудка и заставит его болеть там и так далее. Просто изменяйте местонахождение соматики. И когда вы изменяете местонахождение чего-либо, что вы делаете? Разумеется, вы устанавливаете над этим контроль.

И вы обнаружите, что чем ниже человек находится на шкале тонов, тем больше у него проблем с тем, чтобы изменять местонахождение вещей или тем сильнее эти вещи увязли в энергии. Если что-то действительно является энергией и если человек действительно полно и глубоко верит в энергию, то у него будут проблемы с тем, чтобы изменить местонахождение этого. Ладно.

Теперь давайте рассмотрим вторую часть этой техники.

[Преклиру:] Ричард, не хотите ли проделать здесь маленькое упражнение? Не хотите ли вы создать мокап самого себя, на этой сцене в данный момент? Создать мокап себя, стоящего здесь?

ПК: Да.

ЛРХ: И скажите аудитории «Привет». Создайте мокап того, как вы говорите «Привет».

ПК: Да.

ЛРХ: Сделали? Теперь пусть аудитория насмехается над вами. Почувствуйте, как аудитория насмехается.

ПК: Угу.

ЛРХ: Теперь создайте мокап того, как вы говорите аудитории «Привет» с колоссальным самообладанием.

ПК: Угу.

ЛРХ: Теперь пусть аудитория аплодирует.
Хорошо.
Теперь создайте мокап того, как вы говорите: «Я здесь для того, чтобы говорить перед вами, а не позади вас».

ПК: Да.

ЛРХ: Хорошо. И пусть аудитория приветствует вас и свистит слишком громко.

ПК: Да.

ЛРХ: Сделали? Хорошо. Теперь скажите это снова с ещё большей уверенностью.

ПК: Да.

ЛРХ: И пусть аудитория выглядит очень довольной, ощутите удовольствие, исходящее от людей в аудитории.
Хорошо.
Теперь создайте мокап того, как вы говорите: «Звёздочка, мерцай, мерцай».
Только это.

ПК: Да.

ЛРХ: И сделайте так, чтобы аудитория хлопала и кричала чересчур громко.

ПК: Угу.

ЛРХ: Теперь снова скажите: «Звёздочка, мерцай, мерцай».

ПК: Да.

ЛРХ: И сделайте так, чтобы аудитория впала в апатию.

ПК: *О, это трудно. Они больше засыпают, чем впадают в апатию.*

ЛРХ: Хорошо. Сделайте так, чтобы они заснули. Сделайте так, чтобы они заснули.
Теперь объявите аудитории, что в здании пожар, зная при этом, что это не так.

ПК: Да.

ЛРХ: Хорошо. Теперь сделайте так, чтобы они все проснулись.

ПК: Угу.

ЛРХ: Объявите им, что это шутка.

ПК: Угу.

ЛРХ: Пусть они все кинутся со своих мест, схватят ваше тело и начнут его топтать.

ПК: Да.

ЛРХ: Сделали?

ПК: Угу.

ЛРХ: Хорошо. Теперь пусть они разорвут его на части, вынесут на улицу и бросят под грузовик. *(Пауза.)* Пусть один из них снимет пиджак с тела, вынесет его на улицу и бросит под грузовик.

ПК: Угу.

ЛРХ: Теперь пусть они вынесут туфли.

ПК: Да.

ЛРХ: Теперь пусть возьмут всё тело и бросят его под грузовик.

ПК: Да.

ЛРХ: Хорошо. Теперь создайте мокап нового тела здесь, перед аудиторией.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Оденьте его в одеяния священника.

ПК: *Да.*

ЛРХ: И скажите аудитории... скажите аудитории: «Да благословит вас Господь» – и произнесите перед ними речь на латыни, которая, как вам очень хорошо известно, не является латынью.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Хорошо. Теперь пусть весь первый ряд поднимется и выйдет, в то время как вы делаете это.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Просто сохраняйте душевное равновесие; пусть весь второй ряд уйдёт.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Теперь продолжайте произносить... сделайте так, чтобы ваше тело продолжало произносить речь с ещё большим душевным равновесием, и пусть вся оставшаяся публика покинет комнату.

ПК: *Да, я думаю, что все ушли.*

ЛРХ: Теперь, для совершенно пустой комнаты проведите друидский ритуал, который, как вам очень хорошо известно, таковым не является, – очень торжественно.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Хорошо. Поместите всё это в момент сто лет тому назад. Теперь создайте мокап того, как вы стоите на сцене зрительного зала...

ПК: *Да.*

ЛРХ: ...и перед вами находится огромная аудитория.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Будьте на сцене в полном одиночестве.

Теперь получите чёткое ощущение враждебности, исходящей от аудитории.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Теперь перейдите от одной стороны сцены к другой.

ПК: *Да. Да.*

ЛРХ: И просто стойте там.

ПК: *Да.*

ЛРХ: И сделайте так, чтобы аудитория стала очень, очень беспокойной, а вы просто упорствуйте в том, чтобы ваше тело продолжало стоять там.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Пусть аудитория становится всё более и более беспокойной и пусть всё сильнее и сильнее требует развлечений, и пусть ваше тело просто продолжает стоять там.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Теперь пусть люди из первого ряда начнут швырять на сцену дохлых кошек.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: И пусть ваше тело просто стоит там.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Теперь пусть люди в задней части зала начнут шикать и топтать ногами. Пусть ваше тело стоит там.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Хорошо. Пусть представители администрации выйдут за кулисы и начнут кричать на вас, требуя, чтобы вы что-то сделали, хоть что-нибудь.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Пусть ваше тело просто стоит там. Теперь пусть вся публика с балкона выйдет из театра.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Хорошо. Пусть из среднего ряда в зале... так, пусть откуда-нибудь из середины зала выбежит кучка крупных, крепких мужчин, и пусть они поднимутся на сцену и потребуют, чтобы вы что-то сделали, а иначе они заберут свои деньги.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Хорошо. Просто сделайте так, чтобы ваше тело подняло палец, указало на их места, и пусть они все гуськом пройдут на свои места и тихонько усядутся.

ПК: *Да.*

ЛРХ: А в остальном, ваше тело просто стоит там. Пусть в театре начнётся пожар.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Будьте единственным человеком в театре, который может показать людям выход.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Пусть ваше тело продолжает стоять там.

ПК: *Хорошо.*

ЛРХ: Хорошо. Пусть люди умирают, пусть на них рушатся балки и люстры, а ваше тело просто продолжает стоять там.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Хорошо. Пусть весь театр превратится в руины, а ваше тело продолжает стоять там.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Теперь пусть ваше тело выйдет из театра, шагая по мёртвым и умирающим, окажется перед театром, закурит сигарету и отправится домой.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Хорошо. Получите представление, о чём думает ваше тело.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Сделали? Хорошо. Поместите всё это в момент времени тысячу лет тому назад.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Поместите своё тело на сцену крупнейшего театра в Лондоне.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Хорошо. Теперь поместите на сцену рояль и будьте концертирующим пианистом.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Хорошо. Возьмите один палец... создайте мокап того, что все места заполнены людьми.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Теперь создайте мокап того, что эти люди заплатили по десять фунтов за место.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Теперь поднимите один палец и возьмите самое верхнее До – только одну ноту.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Возьмите эту ноту ещё раз.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Теперь просто продолжайте монотонно брать эту ноту. Теперь пусть люди станут очень беспокойными, а вы продолжайте брать эту ноту. Пусть люди станут ещё более беспокойными. Теперь сделайте так, чтобы там в ложе находилась королева.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Просто продолжайте брать эту ноту. *(Пауза.)* Сделали?

ПК: *Да, всё хорошо.*

ЛРХ: Хорошо. Пусть люди с первого ряда поднимутся и выйдут.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Пусть несколько журналистов скажут: «Боже, ну мы ему устроим», и пусть они выйдут из зала, чтобы передать репортаж об этом в свои газеты.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Теперь полностью осознайте, что вы могли бы дать самый прекрасный концерт, который кто-либо когда-либо давал, и продолжайте брать эту ноту.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Теперь заполните всю оркестровую яму музыкантами Лондонского симфонического оркестра, готовыми аккомпанировать вам, когда вы наконец начнёте играть, и пусть они все сидят там с инструментами в руках, готовые ударить по струнам.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Продолжайте играть эту единственную ноту.

Хорошо. Пусть люди во втором и третьем рядах начнут швырять на сцену капусту.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Хорошо. Теперь пусть вся аудитория... ощутите презрение и пренебрежение и всё остальное, исходящее от всей аудитории. Продолжайте играть эту единственную ноту.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Хорошо. Пусть на улицах появятся экстренные выпуски газет с информацией о том, что происходит в мюзик-холле, и ваше имя будет там на самом видном месте.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Пусть ваши родители и все, кто вас знает, читают это с огромным стыдом.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Пусть вся остальная публика просто покинет зал.

ПК: *Да, все ушли.*

ЛРХ: Хорошо. Пусть уйдёт королева. Задом наперёд, да?

ПК: *Да, она тоже ушла.*

ЛРХ: Теперь пусть вся аудитория... весь театр опустел, и пусть уборщик подметает сцену.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Продолжайте брать одну ноту. Пусть уборщик думает, что вы свихнулись.

ПК: *(Смеётся.) Да. Он продолжает подметать.*

ЛРХ: Мм. Теперь создайте постулат о том, чтобы вся аудитория и королева и все-все-все вернулись, и заставьте их всех вернуться.

ПК: *Да, они вернулись.*

ЛРХ: Теперь дайте великолепный концерт. Теперь пусть по всему Лондону опубликуют восхищённые рецензии.

ПК: *Да.*

ЛРХ: И откажитесь когда-либо ещё прикасаться к роялю. Пусть вам предлагают пять миллионов фунтов за одно выступление, а вы откажитесь выступать.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Сделали? Теперь поместите всё это в момент времени тысячу лет тому назад.

Теперь создайте мокап себя в школьном классе, когда вы были ребёнком.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Сделали?

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Взберитесь на учительский стол.

ПК: *Да.*

ЛРХ: И начните декламировать поэму перед всем классом.

ПК: *Да.*

ЛРХ: В середине забудьте текст.

ПК: *Мм.*

ЛРХ: Не соглашайтесь чувствовать себя смущённым.

Пусть все дети и учительница спорят с вами, твердят вам, что вам должно быть неловко и стыдно, и сохраняйте при этом полнейшее самообладание.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Сделали? Хорошо. Пусть в дальней части комнаты находятся ваши родители. Ощутите чувство сильного стыда, исходящее от них.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Теперь читайте строки совершенно неправильно, и заставьте всех принять их.

ПК: *Угу. Да.*

ЛРХ: Сделали?

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Теперь пусть учительница поднимет вас и выбросит из окна. Пусть она выбросит одну туфлю.

ПК: *Да. Хорошо.*

ЛРХ: Пусть выбросит вторую туфлю.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Пусть она возьмёт прядь волос и выбросит её.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Пусть она выбросит вас.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Хорошо. Теперь создайте постулат, и пусть все дети вылетят из окна.

ПК: *Угу.*

ЛРХ: Хорошо. Создайте другой постулат, и поместите всё это в момент времени десять тысяч лет тому назад.

ПК: *Да.*

ЛРХ: Хорошо. На этом закончим данный пример сессии. Было ли вам трудно выполнять какую-нибудь из этих команд?

ПК: *Мм, нет.*

[Аудитории:] Кстати, сейчас у нас был преклир, у которого неплохая уверенность в себе.

Но вы будете удивлены. Вы будете продолжать видоизменять эту ситуацию, видоизменять типы аудитории, видоизменять события, и ваш преклир может где-то по ходу дела наткнуться на какое-то «не могу». Тогда, столкнувшись с «не могу», вы просто действуете по градиенту, чтобы помочь ему справиться с этим. Вы поняли, что представляют собой эти две техники?

На самом деле нет особой необходимости продолжать давать вам примеры исключительно на тему процессинга по мокапам. Но помните следующее: когда вы даёте человеку победу, не пытайтесь дать ему успех. Не путайте две эти вещи.

Победа в процессинге по мокапам – это просто способность создавать мокапы и продолжать работать с ними до конца. Можно работать с поражением. Но если человек может успешно создать и довести до конца работу с мокапом того, что его разрывают на кусочки саблезубые тигры или что-то в этом роде, – это победа.

Ещё один момент относительно процессинга по мокапам, в котором не следует допускать ошибки, – это градиентная шкала. Не используйте градиентную шкалу таким вот образом: вы всё усложняете и усложняете, но выполняете одно и то же действие.

Понимаете, градиентная шкала заключается в следующем: мы выбрасываем одну туфлю... мы не можем, понимаете, – мы заметили это, понимаете, довольно быстро. Внезапно мы заметили, как преклир начал колебаться, когда нужно было вылететь из окна. Хорошо. Давайте выбросим туфлю. Давайте выбросим вторую туфлю. Давайте выбросим пиджак, прядь волос – что угодно в этом роде, и затем выбросим его самого. Что ж, пришлось применить такую градиентную шкалу.

Так вот, очень часто, довольно часто, эти две вещи перепутываются в голове у одитора – усложнение и градиентная шкала – и одитор просто начинает усложнять то, что делает.

«Хорошо, теперь пусть она положит ваше тело в тачку и затем привезёт его к окну и выбросит из окна», или что-то в таком духе.

Или «Пусть уборщик, учительница и ещё три или четыре человека подойдут и выбросят тело из окна». Понимаете, они просто увеличивают количество людей или уменьшают его. «Хорошо. Пусть там будет на пять детей меньше и пусть тело выбросят из окна». Всё это нелогично.

Преклиру кажется, что он не может допустить, чтобы кто-то выбросил из окна его тело, – вот что он считает невозможным – и это связано с ценностью тела.

Причина, по которой проблемы разума не были разрешены раньше, очень проста: люди всё настойчиво усложняли вместо того, чтобы делать менее сложным.

Чтобы разрешить проблемы разума, нам нужно сделать всё ужасно простым, а не ужасно сложным. Так что не допустите ошибку: не делайте что-то более сложным, думая при этом... или менее сложным... просто изменяя детали интерьера или обстановки или чего-то в этом роде.

Допустим, вы пытаетесь добиться, чтобы преклир справлялся со слоном. Вы внезапно обнаружили, что он не справляется со слоном. Слон... вы сказали: «Хорошо. Возьмите слона и пусть он сядет на стул».

А преклир: «Минуточку, он просто стоит там! Теперь он идёт ко мне. Нет, нет!»

Вы говорите: «Ладно. Что ж, пусть он сядет на стул».

Что ж, неправильным действием... неправильным действием было бы усаживать слона на диван. Правильным действием было бы просто-напросто создать мокапы ещё

парочки слонов. Понимаете, он боится слонов. Так что просто дайте ему кучу слонов, вот и всё.

Так вот, работая со слонами, мы говорим: «Хорошо. Этот слон не желает садиться на стул; всякий раз, когда он начинает садиться на стул, он летит через комнату и ударяется о стену на другой стороне комнаты».

Что ж, пусть он летит через комнату, ударяется о стену на другой стороне комнаты, пролетает сквозь стену, отскакивает, возвращается, летит назад и садится на стул.

Иногда *это* будет срабатывать, понимаете? Мы тут заинтересованы в том, чтобы увеличивать то, что есть, а не усложнять обстановку. Я действительно видел, как аудитор делал это. Мне довольно трудно создать мокап такой ситуации... это кажется вам немного странным. Но они действительно у меня... когда слон не желал садиться на стул, они помещали ему на спину паланкин и золотили ему хобот или что-то в этом роде, и заставляли его начать двигаться тем или иным образом. А теперь давайте возьмём навес паланкина большего размера или ещё что-нибудь. Что ж, это могло бы даже привести к успеху, потому что вы просите преклира сделать что-то, но суть в том, что он не заставил слона сесть на стул.

И, кстати, если вы будете работать с одной из таких ситуаций очень долго, вы часто будете сталкиваться с таким забавным обстоятельством: слон стоит прямо здесь и одной ногой – прямо в факсимиле. Вы будете проводить процессинг мокапов в отношении одного из таких «не могу», и всякий раз преклир будет терпеть новое поражение – вам нужно увидеть это, чтобы по-настоящему оценить то, что делает процессинг по мокапам.

Сначала у преклира факсимиле слона было там, и вы заставляли его делать здесь что-то со слонами. Да, вы могли заставить слона встать на стул, и вы могли

заставить его запрыгнуть на пьедестал, и вы могли заставить его сойти с пьедестала. И вы заставляете слона обойти пьедестал. И вдруг вы говорите: «Заставьте слона обойти вокруг пьедес...»

Преклир отвечает: «Да, но он идёт задом наперед».

Так вот, вы создаёте все эти мокапы, но там присутствует зарождающееся факсимиле, и это факсимиле слона, которое находится примерно на расстоянии двух с половиной метров, прямо там, понимаете? Вы не проходите его в процессинге. Забудьте. Это факсимиле. Вы просто продолжаете работать с мокапами, и эта штука выключится. Но преклир терпит поражение. Слон, обходя вокруг пьедестала, движется назад, а не вперёд, как хотел преклир – и что происходит с факсимиле? Факсимиле приближается – *цок, цок, цок*. Теперь оно на расстоянии примерно двух метров. Ха-ха-ха.

Теперь мы... слон обходит вокруг пьедестала, пятясь назад, и вы говорите: «Хорошо. Теперь измените направление его движения на противоположное», и слон запрыгивает на пьедестал, скрещивает передние ноги, и большое факсимиле приближается – *цок, цок, цок*. Теперь оно на расстоянии всего лишь шестидесяти сантиметров. Угу. Кстати, наблюдать, как происходят такие вещи, очень занимательно.

Итак, преклир терпит ещё два-три поражения. То есть он заставляет слона что-то делать, но слон этого не делает. Преклир использует здесь маленький мокап слона или игрушечного слона. И всякий раз, когда он терпит поражение в работе с этим игрушечным слонем, что мы в конце концов обнаруживаем? Нога огромного слона твёрдо опустилась прямо на грудь преклира, и преклир в полной мере испытывает соматику того, как его раздавливает. Вот насколько это важно – добиваться для преклира побед.

Так вот, для того чтобы пройти в одитинге инцидент, в котором преклира раздавил слон, уйдёт много времени. Вы даже не знаете, где он находится на траке. Вас не волнует, где он находится на траке. Вам нет до этого никакого дела. У вас есть вот что... Вас даже не волнует, его ли это факсимиле или нет. Оно, несомненно, действует на него, не так ли? У него есть видео слона, нога которого наполовину продавила его грудь.

Как вы разрешаете эту проблему, когда дело зашло так далеко? Добейтесь для преклира какой-нибудь победы в работе со слоном, вот и всё. Просто победы. Пусть этот маленький игрушечный слон сидит перед ним.

—Сейчас у вас есть слон? Хорошо. Теперь пусть этот игрушечный слон упадёт. - Да.

Что бы вы думали, давление на его грудь ослабло.

—Хорошо, теперь пусть он снова упадёт – перевернётся разок. - Да.

Что бы вы думали? Давление уменьшилось.

Теперь пусть он делает то, делает сё... маленький игрушечный слон. *Бэнг, бэнг, синг-сонг*. Теперь поместите в него заводной моторчик, заведите его до отказа и пусть он блуждает туда-сюда по столу. Он делает это.

Вы спрашиваете:

—Ну, как это факс...

—Какое факсимиле?

Он смог справиться с чем-то, действуя на уровне постулатов, и вдруг: «Что это я так беспокоюсь об этом слоне?» Именно это и произошло на самом деле.

Это всё равно, как если бы на вас напали люди, одержимые идеей превратить всё и вся в страшилища. Как будто основное, чем занимались во вселенной, заключалось в том, чтобы приходить и говорить вам: «Вы знаете, что есть? Есть такая ужасная, страшная вещь, и она уничтожит вас и так далее. И вы не сможете с ней справиться. И никто не может с ней ничего поделать, и это – о, боже мой! Вот почему вы должны сделать то-то и то-то, то-то и то-то, то-то и то-то». Такое впечатление, что это основное, чем занимаются в этой вселенной!

Всё это страшилки, и все они разлетятся на части. Меня не волнует, насколько сильное отчаяние или беспокойство испытывает преклир, или насколько реальным всё это ему кажется – рано или поздно всё это разлетится на части. Точно так же, как... если вы не будете внимательно наблюдать за ней... разлетится на части эта стена, если вы не будете очень пристально следить за ней после определённого этапа клирования. Дело в действительности может дойти до того, что вам придётся заново рисовать пунктиром эту стену... делать это время от времени.

Так вот, вы хотите узнать про якорные точки? Поразительно интересно, но 1! якорные точки... вы знаете, я показывал вам: у вас есть соматика. Что ж, возьмите якорную точку из этой соматики и поместите её на некотором расстоянии от себя. Соматика, вероятно, уйдёт. Возьмите ещё одну якорную точку и поместите её на некотором расстоянии от себя – бац. Это выдвижение якорных точек. Вы действительно можете взять соматику и поместить её вне себя.

На самом деле это то, что имеет место при каждом взрыве. Взрыв происходит где-то рядом с преклиром, и у него возникает ощущение, что якорные точки улетают куда-то далеко. Но его внимание привлечено сюда, к центру взрыва, не так ли? Поэтому у преклира возникает ощущение, что его якорные точки сомкнулись. Поэтому, из-за того что он направляет внимание на центр тела, это делает само тело плотным и заставляет преклира считать, что он находится в одной маленькой области, области тела, и это просто потому, что взрыв воздействует на тело. Но вы можете взять якорные точки, выдвинуть их во все стороны, и все эти инциденты разлетятся вдребезги.

Какая, чёрт побери, разница между тем, чтобы выдвигать якорные точки подобным образом, и тем, чтобы выдвинуть одновременно несколько миллиардов якорных точек для создания этой стены? Нет никакой разницы.

Вы выдвигаете достаточное количество якорных точек, вы размещаете их в виде больших, толстых листов, и вы складываете эту стену из точек и делаете её достаточно плотной, и вы достаточно уверены в том, что она находится здесь, и, бог ты мой, она

находится здесь. И это примерно всё, что можно сказать о том, как вы создаёте реальность. Вы постоянно складываете её из точек. Утомительная работа, не так ли? И после того, как вы достигнете определённого уровня клирования, в один прекрасный день вы будете идти по улице и забудете о том, что это нужно делать.

И если вы... однако если вы настолько отклированы и так далее, то, если вы забудете сложить из точек автобус, который проезжает мимо, если вы забудете сложить его из точек, он вас не собьёт. Что бы вы думали? Это тот уровень, к которому мы стремимся.

Каким бы невероятным это ни казалось. Я надеюсь, что я довольно неплохо завершил разговор о Шаге П.

Хорошо. Давайте на этом закончим.

Спасибо.