ЛОГИКИ: ЛОГИКА БЕСКОНЕЧНЫХ ВЕЛИЧИН

ЛЕКЦИЯ, ПРОЧИТАННАЯ 4 ДЕКАБРЯ 1952 ГОДА 77 МИНУТ

Это вторая половина вечерней лекции, 4 декабря, и сейчас мы собираемся рассмотреть с вами то, что некоторые из вас уже раньше видели, но что сейчас обретает гораздо, гораздо большую ценность как способ оценки, чем когда-либо прежде... это сейчас имеет гораздо, гораздо большую ценность... и это Логики 6 и 7 в том виде, в каком они были написаны.

Логика 6 гласит: «Абсолюты недостижимы». В этой вселенной имеется явно видимое усилие взять и остановиться где-нибудь на траке — эта восхитительная идея об абсолютах.

Абсолютное добро, абсолютное зло, абсолютная правота, абсолютная неправота — почему они абсолютны? Да просто такова произвольная дефиниция. «Если девушка отдаёт должное церкви, значит, она хорошая», или что там они отдают церкви. «Если парень плохо работает, значит, он плохой», и так далее. Вся эта серия соглашений, основанных на дефинициях контроля, в действительности не имеет ничего общего с каким-либо из высших уровней информации, применимой на практике.

Так вот, давайте окинем взглядом эту вселенную, чтобы выяснить, какое отношение всё это к ней имеет. Мне кажется, это... что такое абсолютный ноль, это минус 173 или 273... сколько их там? 273? А?

Мужской голос: 273.

Это 273... минус 273 градуса по Цельсию, да?

Мужской голос: Это 273, да.

Но никто никогда не опускался до этой температуры.

Мужской голос: Только не до нуля по Кельвину.

Они шли ниже, ниже, ниже, ниже... это ноль по Кельвину, правильно. И вот они туда опустились и заявили, что, теоретически, на этом уровне прекращается всё движение. Что ж, безусловно, они пытаются остановить движение, чтобы добраться туда. Это очень интересно, потому что создать мокап температуры минус 273 градуса ниже нуля — это проще простого.

Всё, что вам нужно сделать, — это уйти куда-нибудь за пять — шесть тысяч километров от цивилизации... куда-нибудь, где нет радиочастот или чего-то вроде этого; нет радиочастот или чего-то вроде этого... и просто создать мокап какого-то пространства, сказав при этом, что в нём нет ни тепла, ни холода, что в нём вообще ничего нет.

И если вы создадите мокап пространства и скажете, что в нём ничего нет, в нём не будет никакого движения и... это если исходить из дефиниции, что при температуре минус 273 градуса прекращается всякое движение.

Так вот, когда мы говорим, что абсолюты недостижимы, мы обнаруживаем, что c точки зрения тэты они достижимы с помощью постулата. Но в этом случае вы вводите произвольный фактор, не так ли? Постулат: вы просто говорите «тра-ля-ля-ля-ля-ля», и все дела.

Но если говорить конкретно об этой вселенной, то когда вы берёте МЭСТ и начинаете его уменьшать, начинаете понижать его температуру, уменьшать его массу, уменьшаете его, уменьшаете его, вы доберётесь до... я не знаю, до какой температуры им удалось добраться, быть может, до 270; другими словами, я не думаю, что они смогли добраться так низко.

Мужские голоса: Они где-то в пределах одной десятой градуса от этой температурой.

О, значит, они не смогли.

Мужской голос: Да.

Сейчас они находятся в пределах где-то одной десятой градуса от абсолютного нуля. Им до него никогда не добраться.

Аналогичная картина: зайдем с другого конца и поговорим о чистом металле... поговорим о чистом металле. И металл всегда... всегда содержит примесей как минимум две тысячных процента или вроде того. Даже чистый металл они не могут получить. Он всегда чист на 99,99 процента или что-то около того. Это... это было бы абсолютом. И если посмотреть на всё это, то можно увидеть, что в этой вселенной нет никаких абсолютов. Эта вселенная могла бы разрушиться в тот самый миг, как достигла бы абсолютной неправоты или абсолютной правоты... она бы разрушилась.

Я скажу вам почему. Это опять-таки теоретическое утверждение, но оно срабатывает... очень хорошо срабатывает. И по большей части оно срабатывает в процессинге. Вы ни за что не получите абсолютное *что бы то ни было* в процессинге. Вы не достигаете абсолютного сокращения, абсолютных состояний и так далее. Почему? В этой вселенной, да и в большинстве вселенных, в почёте градиентная шкала; это градиентная шкала данных, либо пространства, либо действия, либо объектов. Но это неизменно какая-нибудь градиентная шкала.

Это Логика 7: Для того чтобы оценивать проблемы и связанные с ними данные, необходима градиентная шкала. Дело обстоит даже хуже. Дело обстоит даже хуже. Во вселенной всё организовано по той или иной градиентной шкале. И градиентная шкала представляет такой огромный интерес и даёт такой замечательный эффект в процессинге создания по той причине, что именно градиентная шкала согласия привела человека в то состояние, в котором он находится, и именно она привела к появлению вселенной... градиентная шкала согласия. Если вы соглашаетесь с чем-то небольшим, значит, вы можете согласиться и с чем-то огромным; если вы не соглашаетесь даже с чем-то крохотным, значит, вы не сможете согласиться ни с чем вообще. Это кое-что значит в споре.

Когда вы с кем-то спорите и он болтает какую-нибудь ерунду, добейтесь... очень многие люди так и *делают*, вы услышите, что это делают постоянно, но вы не увидите, чтобы это делалось виртуозно. Если вы хотите наверняка выигрывать споры без какихлибо проблем, найдите какую-то мелочь, которая не вызывает разногласий у вас с оппонентом, и добейтесь, чтобы ваш оппонент с ней согласился, а потом оставайтесь на этом уровне тона на всём протяжении спора. Это сработает наверняка! Потому что ваш оппонент пойдёт приблизительно в том же направлении и окажется в том же диапазоне шкалы тонов, что и вы. Оказавшись в том же самом диапазоне шкалы тонов, что и вы, он придёт к согласию с вами без нажима и принуждения. В данном случае вы не сражаетесь, чтобы получить его согласие; это неправильный способ получения согласия. Согласие как бы постепенно приходит само собой, то в конце концов может образоваться что-то вроде... очевидно, что-то столь же большое, столь же плотное и столь же реальное, как МЭСТ-вселенная.

Само по себе согласие... если бы мы знали о согласии больше, скажем в 1950 году, мы бы смогли взламывать кейсы быстрее и делать в процессинге больше, чем когда-либо прежде. Да, и дело обстоит именно так, а не иначе, потому что реальность явно представляет собой согласие. Было настолько очевидно, что реальность – это согласие, что если бы мы не согласились с чем-то, мы не смогли бы назвать это реальным. Это тоже было не абсолютным согласием. Но абсолютное согласие и не требовалось.

Парень входит в комнату, он видит большого тигра, тигр сидит вон там на самом верху жалюзи. Тигр — три метра в длину, а жалюзи — лишь 90 см в длину, 90... 60 см, и вот парень входит и говорит: «Там трёхметровый тигр сидит на самом верху жалюзи, и мне странно видеть, что вы не перепуганы до смерти».

Этот тигр совершенно реален для этого парня, и парень настолько повредился умом, что не знает, как донести до вас эту идею о тигре. Он просто говорит, что тигр там, вот и всё. А вы все отвечаете на это: «Там нет никакого тигра».

Так вот, если он это сделает... здесь это может сойти ему с рук; над ним посмеются или это будет славный мокап. но если бы он пошёл в клуб «Киванис»... если бы он пошёл в клуб «Киванис», вошёл туда и сказал: «Вы должны бояться тигра, что сидит вон там на жалюзи, потому что он может на вас кинуться».

Так вот, если он это сделает... здесь это может сойти ему с рук; над ним посмеются или это будет славный мокап. но если бы он пошёл в клуб «Киванис»... если бы он пошёл в клуб «Киванис», вошёл туда и сказал: «Вы должны бояться тигра, что сидит вон там на жалюзи, потому что он может на вас кинуться».

Что-то должно было произойти: либо вы сами высказали мысль о том, что было бы неплохо обзавестись чем-то под названием «вселенная», иметь действие и так далее и тому подобное, либо кто-то высказал эту мысль вам. И вы должны были заметить, что я ещё не давал определение слову «вселенная». Потому что если бы я дал определение этому слову как таковому, вы бы сказали: «Ага! Это что-то похожее на МЭСТ-вселенную». Но вселенные совсем не обязательно похожи на МЭСТ-вселенную. В некоторых из них даже нет действия. Там есть что-то другое. Это очень интересно.

Так вот, когда эти ребята создали эту штуковину, чем бы она там не являлась, им пришлось согласиться, что... по крайней мере, между собой... что иметь эту штуку желательно. А затем им пришлось согласиться с кучей других вещей, чтобы можно было действовать как группа, или они могли даже согласиться на что-то вроде такого: одна сторона сказала: «Это желательно», — другая сказала: «Это нежелательно», и у них появилась игра. Видите, вот и всё, что здесь требуется.

Между прочим, вам нужно согласиться, чтобы не согласиться. Это звучит как одно из тех круговых утверждений, но если вы и ваш оппонент в споре не будете твёрдо согласны с чем-то, вы не сможете спорить. И самый лучший способ потушить спор, в который вы втянуты, это внезапно обнаружить, что вы всецело согласны... просто заставьте *оппонента* обнаружить, что он всецело с вами согласен.

Так вот, когда эти ребята... эта вселенная... так вот, произойти могло всё что угодно. МЭСТ-вселенная могла просто наложиться на эту вселенную — бац! У этой вселенной была какая-то своя структура, затем, в один прекрасный день, было заключено множество других соглашений относительно этой вселенной, которые совпали с соглашениями, существующими в МЭСТ-вселенной. Или МЭСТ-вселенная как бы сказала... кто-то был... кто-то туда вошёл и от одной вселенной к другой протянулось что-то типа мостика, мостика из согласия, и нежданно-негаданно парень соглашается с тем, что что-то является до крайности желательным. А в некоторых случаях просто произошел большой ба-бах! и вселенная того парня взяла и рухнула, что само по себе жутко пугает. Кто-то мог узнать её длину волны, цепь согласий, которые лежали в её основе, разгадать её законы и взорвать её. Проще не бывает.

Так вот, это было обычным, нормальным явлением. И практически у каждого из вас может появиться множество таких хорошеньких больших бопов на Е-метре, и они будут совершенно особенными. Кто-то мне как раз об этом говорил. Это будет большой тэта-боп. Маленький тэта-боп примерно такой... небольшое колебание из стороны в сторону, из стороны в сторону. Но такой тэта-боп стремится охватить десять или двадцать делений шкалы... стрелка делает большие прыжки, быть может, где-то на треть шкалы в одну сторону, а потом в другую, на полшкалы в одну сторону, а потом в другую, что-то вроде того... это боп, который означает, что вы потеряли родную вселенную, но всё ещё пытаетесь её удержать.

Понимаете, все подобные бопы означают попытку удержать что-то... человек все ещё пытается удержать что-то. И иногда, работая с таким бопом, вы будете проходить взрыв, иногда убежденность, но это неизменно будет что-то такое, чего не должно было случиться. Человек сожалеет об этом и всё ещё пытается это удержать.

Ладно. Итак, этот мостик вёл в МЭСТ-вселенную, и парень вдруг обнаружил, что он соглашается с тем, что это – какой-то большой кусок пространства, который неизвестно

откуда взялся, и что он является теперь частью этой структуры и что он сам туда напросился. И не успеете вы и глазом моргнуть, как он обнаружит, что согласился.

Как всё это делается? Это делается с помощью гипноза, это делается и другими способами. Гипноз — это просто неожиданное согласие. И это делается разными другими способами. И затем человек опускается по этой длинной шкале согласия, и различные вещи приходят во всё большее и большее согласие друг с другом, и, вероятно, он всё больше и больше не верит во всё это, и это внушает отвращение всему лучшему, что есть в его бытийности. Но он продолжает опускаться вниз по этой шкале, и он опускается по ней всё ниже, ниже, ниже и ниже. Он оказывается вовлечён в игру под названием «МЭСТ-вселенная», которая устроена так, что для неё требуется очень много новых игроков. И он добывает всех этих новых игроков.

Так вот, чтобы распутать клубок МЭСТ-вселенной, не требуется ничего особенного. Вся загвоздка, по сути, в одном: сложно разобраться, с чем человек согласился, в какой точке вселенной это соглашение было реальностью и где были спрятаны правила.

В действительности у этого соглашения нет вообще никакой анатомии. Понимаете, вам нужно оглянуться вокруг и найти всё то, с чем в этой вселенной согласились, затем вы сможете отследить истоки этого согласия, и после этого вы действительно сможете вытащить кого-то из этой вселенной. Вот в общем-то и всё, что вы сможете сделать по этому поводу. Или вы можете взять и сконструировать вселенную так, чтобы кто-то другой, кому она была нужна, мог в самом деле взять и стать её хозяином.

Для того чтобы вы могли сделать что-то по поводу этой вселенной, вам нужно знать, какой была её анатомия. Что ж, это анатомия соглашения, а анатомия соглашения – это всегда градиентная шкала.

Вы можете легко провести эксперимент с соглашением, загипнотизировав какого-то человека. Так вот, вам интересно изучать это в Саентологии по следующей причине: вы находитесь на каком-то уровне согласия с определённой последовательностью данных. Но что это за данные? Эти данные находятся на таком уровне согласия: насколько мы не согласны с МЭСТ-вселенной? Как можно развернуть её в обратном направлении?

Мы согласились с анатомией согласия, так что анатомию согласия можно вывернуть наизнанку, или сделать с ней что-то ещё, или, между прочим, оставить её такой, какая она есть, и даже укрепить некоторые её части. Я могу продемонстрировать вам разные способы того, как заставить кого-то согласиться с МЭСТ-вселенной ещё больше.

Я не обнародовал эти данные, потому что уже давненько не беседовал ни с одним психиатром. Но это вполне обычные данные. Гипноз: вы доказываете человеку, что эта реальность является реальностью, вы убеждаете человека посмотреть реальности в лицо, наркосинтез, электрический шок – всё это методы того, как заставить человека согласиться с МЭСТ-вселенной.

И я собирался рассказать об этом психиатрам, потому что я уверен, что они не подумали о том, что эти методы можно использовать для этого, однако это практически единственные методы, которые позволяют подчинить человека, заставив его согласиться. И гипноз, наркосинтез — я хочу, чтобы вы посмотрели на список этих методов: гипноз, наркосинтез, электрический шок, наркотики, фенобарбитал. Есть и другие методы — говорить человеку, что он устал и что ему нужно отдохнуть, говорить человеку, что ему нужно заботиться о своей душе и так далее. Это всё те методы, которые просто должны быть переданы психиатрии, потому что я знаю, они впишутся в неё самым идеальным образом.

Они усиливают согласие человека с МЭСТ-вселенной. Вы просто говорите человеку, чтобы он «посмотрел в лицо реальности». «Я скажу тебе, что с тобой не так: ты просто не смотришь в лицо реальности. Ты должен прямо посмотреть на то, что твоя проблема реально существует. Стоит тебе прямо посмотреть на то, что твоя проблема реально существует, и ты наконец-то сможешь улучшить своё состояние». И этот человек

погружается в апатию, а потом опускается всё ниже, ниже и ниже. И он, разумеется, оказывается всё под большим и большим контролем, и я уверен, что гонорар тут совершенно ни при чём.

Я хочу вас предостеречь. Одиторы по всему миру так работают... они так работают, что у них слишком быстро заканчиваются преклиры. У них больше не остаётся преклиров. Парень проработал всего две недели, а потом вдруг осмотрелся и обнаружил, что у него больше нет пациентов; по правде говоря, спустя какое-то время пациенты, конечно же, потекут к нему рекой, но за две недели он приводит в порядок такое количество пациентов, с которым обычный психоаналитик работает всю свою жизнь. И он приводит людей в порядок быстрее, чем к нему успевает приходить то количество новых людей, которое требуется. Так что действуйте очень осторожно... я хочу сказать, снизьте темп, замедлите скорость, и вы сможете заполучить кучу МЭСТ.

Так вот, градиентная шкала согласия, конечно же, находит своё отражение в градиентных шкалах, которые вы обнаруживаете тут и там, рассматривая материю. Просто взгляните на материю. Посмотрите на жидкости, твёрдые тела, на газы... и вот она: газы, жидкости, твёрдые тела — это градиентная шкала. Интересно, да?

Сначала идут потоки того или иного рода, затем где-то там появляется маленькая перемычка, потом идут своего рода риджи и парочка других вещей, и эта стадия формирования весьма интересна. Изучите всё это, и вы обнаружите, что потоки переходят в газы, а затем идёт градиентная шкала газов, и газы становятся всё тяжелее и тяжелее. А затем... внезапно получаются жидкости. И идёт градиентная шкала жидкостей, есть более густые жидкости, есть ещё более густые жидкости, и есть такие, которые похожи на... и вот перед вами уже твёрдые тела. И вы движетесь вниз по градиентной шкале твёрдых тел, и вы видите твёрдое тело, которое что?

У вас тут целая шкала тонов, которая повторяется между... Кстати, шкала тонов повторяется, она начинается с энтузиазма — это газ... это намного более низкая гармоника тона 4,0, но, тем не менее, у вас тут газ в тоне энтузиазма, который постепенно опускается по тону до консервативного газа... он как бы инертен и так далее. И вот он консервативен, а затем... очень инертный газ находится просто в скуке. И вы опускаетесь ещё ниже и попадаете на уровень антагонистичных газов, затем вы попадаете на уровень весьма гневных газов, и вы как раз между 2,0 и 1,5... и вы в действительности оказываетесь в диапазоне жидкостей. Вы опускаетесь ещё ниже и оказываетесь на уровне твёрдых тел, и вы начнёте постепенно, постепенно опускаться ниже диапазона твёрдых тел, и куда вы попадёте? 1,0... 1,0 — это рассеивание.

Теперь мы начнём опускаться с тона 1,0 ещё ниже, рассеивание... плутоний. Плутоний – это настолько твёрдое вещество, и он так редко встречается... понимаете, на этом уровне должна быть нехватка МЭСТ. Вы найдёте здесь «иметь»... есть шкала гармоник «иметь» для металлов, для химических элементов. Да, есть... это... очень часто те элементы, что находятся ниже на шкале, находятся в таком чётном порядке... я хочу сказать, те элементы, которые находятся низко на шкале, находятся в таком чётком порядке (не чётном)... очень чётком порядке. Они опускаются по шкале... «имей меня, имей меня». Видите, металлы... и жидкости и так далее... они как бы говорят «не имей меня», а потом «имей меня», а потом «не имей меня» и «имей меня», «не имей меня», «имей меня». Они как бы распределены по этой идиотской шкале. Вы можете взять периодическую таблицу, посмотреть на неё и понять это... небольшая зарядка для вашего ума. Ну как бы там ни было... это совсем сейчас не важно; эти данные могли бы пригодиться в области металлургии, но тут... чёрт с ними.

Например, золото — это «имей меня». А плутоний — такой редкий и в то же время настолько жуткий «не имей меня»... в нём всё смешалось. Это «не имей меня» и «имей меня» одновременно, это восхитительное «может быть», этот элемент находится прямо вот тут внизу, он такой редкий и так решительно настроен, но он не знает, что он рассеивается. И вы стараетесь собрать вместе какое-то количество плутония, и он делает бабам! — он не может оставаться собранным воедино. Вот так же обстоит дело и с

преклиром. На каком-то уровне вы собираете его воедино и, боже мой, он рассеивается, как не знаю что!

Итак, вы видите, что в самой материальной вселенной существуют такие аналогии. И ни одна из этих субстанций не является абсолютно чистой и не находится в абсолютном состоянии, или в чём-то ещё абсолютном... я хочу сказать, что для этой вселенной типично опускаться по шкале.

Так, теперь давайте посмотрим на градиентную шкалу «выживай» и «не выживай»; и для начала давайте посмотрим на следствие из Логики 7: Любое данное обладает только относительной истинностью. И на следующее следствие: Истина относительна и зависит от окружающей среды, опыта и истины. И вот мы смотрим на это. Давайте пойдём дальше и скажем в Логике 8: Данное может быть оценено только при помощи данного, сравнимого по величине. И: Данное является ценным в той степени, в которой оно было подвергнуто оценке. Всё это чрезвычайно важно. Потому что это основа, опираясь на которую вы проводите процессинг создания, и это главная магистраль, которая ведёт к хорошему, устойчивому состоянию тэта-клир... отклированный тэта-клир. Это та магистраль, которая ведёт к этому состоянию.

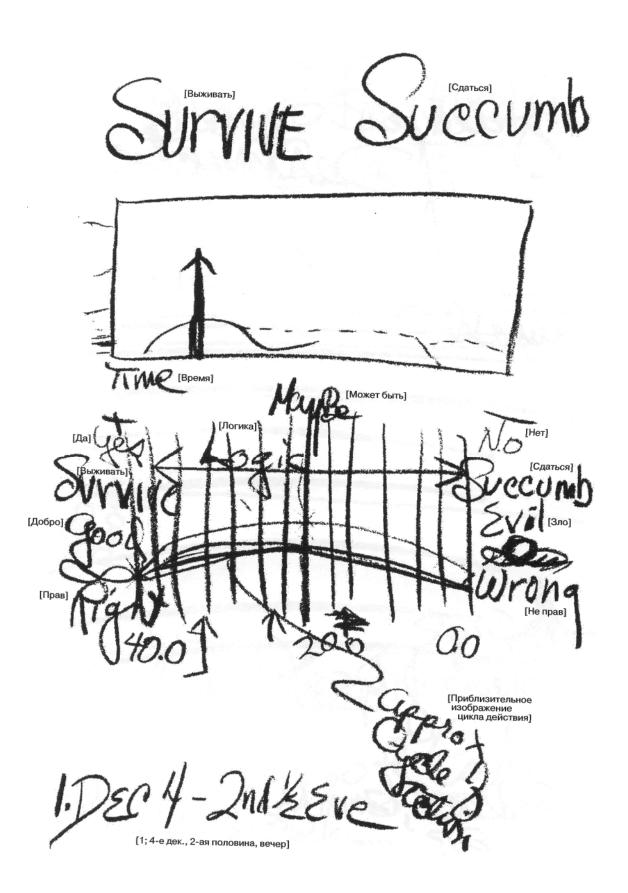
Это градиентная шкала, и она идёт... данное, сравнимое по величине. Всё в этой вселенной должно сопоставляться с данным, сравнимым по величине. Ладно. Давайте возьмём первое сравнимое по величине данное, которое мы обнаружили на сегодняшний день. (См. рис. на следующей странице.) Давайте возьмём «выживать» и «гибнуть»... это два данных, сравнимых по величине. Так вот, здесь перед нами дихотомия. Одно из этих данных можно подвергнуть некоторой оценке, сопоставив с другим, и отсюда вы можете экстраполировать опыт. И вы можете извлечь невероятно много опыта из этих данных.

Так вот, а является ли шкала «выживай» абсолютной шкалой? Нет, конечно же, нет, и в первой книге у нас есть рисунок, который выглядел примерно так... у нас там была линия, идущая в этом направлении, и ещё одна линия, идущая в этом направлении, и так далее. И это было размечено по времени, размечено относительно объектов, и это было размечено относительно бессмертия. И там была динамика, «выживай», вот здесь, и она указывала на... вот эта стрелочка здесь — «выживай»... она указывает на потенциал выживания. Как долго будет выживать этот человек? И здесь мы осуществили это разбиение на части, которое является невероятно важным, в том что касается мышления и процессинга. Вы можете разбить эту динамику... вы можете разбить её на восемь динамик. Вот столько всяких вещей выживает, когда выживает какой-то индивидуум в этой вселенной. Он уделял внимание всем восьми динамикам.

Так вот, всё это было размечено по времени, и у нас получилась шкала тонов. И в первой книге вы найдёте первую шкалу тонов. Просто тонам там не присвоены цифровые значения. Там даже говорится о том, что это градиентная шкала, что имеет место геометрическая прогрессия и всё такое прочее.

Но как бы там ни было, давайте рассмотрим это. Вот тут, внизу, находилось «погибнуть». Всё это размечено по времени, и здесь показано то, что импульс организма, в частности живого организма, представляет собой усилие, направленное на то, чтобы продолжать жить как можно дольше... чтобы находиться в как можно более хорошем состоянии как можно дольше, по всем восьми динамикам... это и есть выживание. А противоположным импульсом был импульс, направленный на то, чтобы погибнуть.

Далее, что такое правота и что такое неправота? Немного позже я думал над этим вопросом, и вот что я понял: то, что приносит наибольшее выживание наибольшему числу динамик можно считать правильным; а то, что приносит наименьшее выживание наименьшему числу динамик... наибольшему числу динамик — в зависимости от того, с какой стороны на это смотришь... является неправильным. И теперь можно судить о том, что правильно, а что неправильно. На самом деле вы можете сесть, разобраться в этом и у вас появится хорошая система ценностей, руководствуясь которой вы сможете решать, что является правильным, а что — неправильным. И какие от этого преимущества? Что ж, от



Лекция 15

Логики: логика бесконечных величин

Рисунок 1

этого довольно большие преимущества, настолько большие, что адвокатская ассоциация одного из штатов этого государства Заново созвала тех, кто занимается нормами доказательственного права... созвала комитет по вопросам о нормах доказательственного права... и начала работать. Отчёты 0б их заседаниях ещё не поступили, но они работают над нормами доказательственного права, потому что их, несомненно, нужно менять.

Мы располагаем материалом о правильном и неправильном, который можно применять на практике и получать результаты. Итак, что такое правота и что такое неправота? Правота и неправота – это «да» и «нет». Так вот, некоторые инженеры скажут вам, что они используют трёхзначную логику... это не так. Но в булевой алгебре расчёты опираются на «скорее да, чем нет» и «скорее нет, чем да». Итак, это двузначная логика; иначе говоря, там есть «да», «нет» и «может быть». И если говорить о большом коммутаторе... каждый раз, когда вы поднимаете трубку какого-нибудь телефона... работу сети обеспечивает коммутатор, который работает по принципам булевой алгебры. В последний раз, когда я это проверял, так оно и было. «Скорее да, чем нет, скорее нет, чем да: поиск, пои

Булева алгебра... решения принимаются исходя из «скорее да, чем нет; скорее нет, чем да». Что ж, на самом деле, нельзя сказать, что они используют двузначную или даже трёхзначную логику, хотя многие из них скажут вам: «Я использую трехзначную логику – да, может быть, нет». Это не так.

Однажды у меня с одним из таких людей завязался очень интересный спор. Этот парень разрабатывал весьма интересные образчики электронного мозга; он мой приятель. Как-то раз мы здорово провели время. Мы увлечённо спорили, и в конце концов мне удалось убедить его, втолковать ему такое вот данное: что в действительности он использует не трёхзначную логику, как он пытается меня уверить, а двенадцатизначную логику. И вот, что она собой представляет: «скорее вот это "да", чем все прочие нет, чем все прочие да» и так далее и всякие прочие варианты. Там рассматривается «может быть», там рассматриваются «может быть, которые скорее да, чем нет» и «может быть, которые скорее нет, чем да», то есть, что-то в меньшей степени «может быть» и что-то в большей степени «может быть». И мы увлечённо об этом спорили, и он наконец-то согласился со мной и так далее. А потом я, конечно же, совершил нечто ужасное, продемонстрировав ему, что существует логика бесконечных величин и что он купил кота в мешке.

Итак, мы скажем, что вот тут у нас бесконечное множество линий. И вот эту штуковину, что находится посередине, мы назовём «может быть». «Может быть» — это не что иное, как ни да, ни нет... это определение *«может Быть»* — ни да, ни нет. И вы не можете решить проблему лишь в тех случаях, когда у вас нет аргумента, который бы перевесил чашу весов в сторону «да» или в сторону «нет».

«Я должен был сделать это, я не должен был делать этого». Найдите какого-нибудь обеспокоенного человека. «Обеспокоенный» означает, что человек не может нарушить баланс между «да» и «нет», из-за чего и оказывается в «может быть». Анатомия «может быть» никогда ещё не представляла большей ценности, чем теперь, – как вы, наверное, уже поняли, когда слушали про «Технику 88». Анатомия «может быть»... как справляться с нерешительностью. Что такое нерешительность? Как подвисают инграммы?

Сам по себе МЭСТ — это куча нерешительности. Это огромное хаотичное замешательство, и чтобы получить стабильный МЭСТ, нужно свести воедино какое-то количество положительного и какое-то количество отрицательного МЭСТ. Вам нужно, чтобы МЭСТ был стабильным. Если вы хотите этого, вам в действительности нужно привести его в состояние «может быть». В противном случае МЭСТ «отчалит» и поплывут в каком-то другом направлении.

Например, на кораблях МЭСТ доставляет жуткую головную боль команде. Там так много всяких элементов, которые говорят «скорее да, чем нет» и так много всяких элементов, которые говорят «скорее нет, чем да», что всё дно бойлера, или бойлерные трубы, или гребные винты, или даже сама сталь корпуса корабля может взять и уплыть прямо в воду. И это называют электролизом. В МЭСТ, который используют на кораблях, существует небольшая разница потенциалов, и моряки не могут её устранить, и это доставляет им ужасную головную боль.

Как-то раз я видел один корабль, который сожрал три набора бойлерных труб всего за месяц. Там не могли... там не могли сделать терминалы положительно-отрицательными. Это, кстати говоря, одна из больших проблем судового машиностроения.

Если бы вы могли прийти и устранить хотя бы только это - 60n - вы бы ценились на вес... ну не знаю чего; вы не можете цениться на вес тэты, потому как вы и так уже ценитесь на вес тэты. Ну, это было бы ценным вкладом.

Ладно, значит наше с вами «выживай» — это «да» добру для динамик. «Выживай» — это добро. И это добро будет стремиться к бесконечности... теоретической бесконечности добра... по максимальному числу динамик.

Так вот, вы можете нарисовать такую вот штуковину для каждой динамики. Вы можете нарисовать её для первой динамики, второй динамики, третьей динамики, четвёртой, пятой, шестой, седьмой и восьмой динамик. Вы можете нарисовать её для каждой динамики. Или вы можете нарисовать все эти штуки таким образом, чтобы они составили ту самую стрелку из первой книги... импульс, направленный к выживанию. И это будет вкладом в выживание, стремлением к добру. И мы назовём это... просто от фонаря... «да».

Хорошо, это будет стремлением к добру, и бесконечное добро будет теоретической целью... но абсолюты недостижимы, поэтому такой вещи как бесконечное добро не может существовать. Если вы достигнете бесконечного добра, что-то произойдёт. Возможно, вся вселенная... она не обязательно взорвётся, но, возможно, она просто... просто всё остановится; потому что нигде не будет никакой разности потенциалов.

Так вот, давайте теперь посмотрим на противоположную сторону и скажем, что это «нет». И здесь у нас находится «погибнуть». И тут же у нас «зло». Так что у нас есть добро и зло, просто произвольно выбранные значения. У нас есть ещё одно слово, которое относится вон к тому концу шкалы, это «правота», и ещё одно, которое относится к этому концу — и это «неправота».

Теоретически, бесконечное зло привело бы к тому, что вся вселенная погибла 2 бы, потому что у вас будет только один терминал. Быть может, вы захотите назвать этот конец «плюс», а этот — «минус». Получится то же самое... категории опыта: плюс-минус, да-нет, выживать-погибнуть, добро-зло, бесконечность здесь и бесконечность тут, правота и неправота. Таким образом, плюс, да, выживать, добро, бесконечность и правота, все эти данные взаимосвязаны, и все они сопоставимы друг с другом. И для каждого из этих данных существует градиентная шкала, если вы обнаруживаете, что какое-то из этих данных находится в такой-то точке градиентной шкалы, вы увидите, что и все остальные данные находятся примерно в той же самой точке шкалы.

Насколько что-то является правильным? Насколько это будет способствовать выживанию чего-то?

Насколько что-то является неправильным? Насколько это будет способствовать тому, чтобы что-то погибало?

Сколько зла что-то несёт? Что ж, что-то является злым в той же степени, в какой оно является неправильным, а неправильное — это погибать. И насколько... если что-то несёт зло, оно заставит погибать; тогда будет ли злом полная сексуальная свобода?

Так вот, вместо того чтобы идти и читать Платона и других христианских авторитетов в этой области, давайте сами на это посмотрим; мы видим, что мы в самом деле можем подвергнуть это оценке. Мы знаем, как это оценить, и, кроме того, мы знаем,

как оценить эту колонку, сопоставив её с этой колонкой. Что ж, кто бы мог подумать? Мы здесь разрабатываем систему этики... систему этики. Эта система этики будет справедлива для очень многих вселенных. Но вот что ещё более важно (особенно для этой вселенной): это справедливо для логики... и это, вероятно, в той же степени справедливо для большинства вселенных, как и для этой вселенной.

Если что-то будет «правильным» или «неправильным», не будет никакого действия... вообще никакого действия. Вы тоже не будете предпринимать никаких действий. Сюда нужно добавить что-то ещё. Так вот, на самом деле вы могли бы дать преклиру достаточное количество новых данных, чтобы расшатать клетку, в которой он сидит и которая состоит из многочисленных «может быть». Теоретически, вы могли бы дать преклиру достаточное количество данных, и рассмотрев эти данные, преклир обрёл бы решительность просто благодаря тому, что больше узнал о ситуации. Но на самом деле это не вполне справедливо.

Так вот, насколько градиентной является эта градиентная шкала? Что ж, это ещё какая градиентная шкала. В этот отрезок вмещается бесконечное множество линий, и вот в этот отрезок вмещается ещё одно бесконечное множество линий. Здесь бесконечное множество линий и здесь бесконечное множество линий.

Это восхитительное число – бесконечность. Кто-то его придумал, и оно просто 3 означает «самое наибольшее». Оно означает беспредельную наибольшесть. Итак, давайте рассмотрим это. Мы, несомненно, можем сказать... я могу с очень серьёзным видом заявить: «Так вот, я хотел бы, чтобы вы обратили особое внимание на то, что ту и эту точку разделяет полбесконечности».

Так вот, абсолюты недостижимы. Так вот, теоретически, бесконечное зло могло бы существовать. но его не существует. Давайте возьмём нечто немного более интересное, давайте возьмём ноль, а? Что ж, это не ноль... это не может быть нулём, не может быть нулём. И давайте проведём кривую от сих и до сих, вот так, просто так. И вот здесь поставим цифру 40,0, просто так. (Между прочим, цифру 40,0 лучше всего расположить где-то здесь, иначе кто-нибудь может свернуть всю эту штуку в кольцо или сделать что-то в этом роде.) И давайте вот здесь поместим что-то вроде неуравновешенного «может быть»... а где-то вот здесь поставим цифру 20,0, а вот здесь у нас 0,0.

Так вот, это просто произвольно выбранные цифровые значения на шкале тонов. Это просто произвольно выбранные цифровые значения на шкале тонов. Что ж, я думал, что вот здесь, в области «может быть» у нас не будет никакого действия... вообще никакого действия. Если только вы не возьмёте за это безответственность... не возьмёте за это безответственность. Мы уже провели исследования, и 20,0 должен находиться прямо вот тут, и это где-то... здесь очень много действия... давайте посмотрим, давайте посмотрим на это повнимательнее. Давайте поместим 20,0 вот сюда. Здесь находится консерватизм, максимум действия.

Ладно. Всё, что я здесь сделал, — это приблизительно изобразил цикл действия. И цикл действия совершается таким вот образом. Его в некоторой степени можно изобразить на этой градиентной шкале, но это опять-таки не абсолютное изображение цикла действия. Так вот, у вас здесь имеет место цикл действия, но он не является частью графика, он как бы выпирает из графика в третье измерение.

И этот цикл действия... вот тут цикл логики, именно это мы и отображаем на графике. Понимаете? А вот здесь у нас с вами то, что мы называем «приблизительным изображением цикла действия».

Так вот, для чего мы всем этим занимаемся? На самом деле наша шкала тонов не работает таким образом. Или работает?

Теоретически, секции шкалы тонов протягиваются примерно вот досюда. Нет, мы поставили эту шкалу тонов вертикально и заняли какую-то точку зрения. Мы заняли какую-то точку зрения на то, что такое добро, что такое правота, что такое выживание (для нас). И мы разметили всё это относительно шкалы логики, так что цикл действия в

действительности не является логичным. цикл действия, помещенный вот сюда, показывает, как мы применяем градиентную шкалу логики, совершая цикл действия при решении проблемы. Так что я поместил сюда проблему, чтобы посмотреть, как она будет изменяться, двигаясь по градиентным шкалам.

Так вот, мы просто поместили сюда проблему, на 20,0, 40,0, 0,0, что происходит с проблемой? Бог ты мой, получается, что мы, несомненно, являемся правыми, перед тем как создаём какие бы то ни было постулаты. Многие люди будут бездействовать просто из страха оказаться неправыми; это низкий уровень действия. Теперь мы видим, что происходит что-то вроде увеличения количества действий по мере того, как мы движемся вниз вот в этом направлении; наблюдается увеличение количества действий при движении от отметки 40,0 вплоть до консервации... когда вы добираетесь сюда, до «может быть», у вас возникает желание законсервировать всё... а потом вот здесь происходит остановка.

Так что мы начинаем наше действие вот в этой точке, где мы правы; в точке «может быть» у нас... где-то вот тут произойдёт изменение. Но на самом деле, вплоть до отметки «может быть» существует ещё такой вот внутренний цикл: начиная с отметки 40,0 и ниже по шкале будут происходить изменения, затем начнётся область консерватизма, заключающегося в отсутствии изменений, а затем снова произойдёт изменение. Сначала, когда вы движетесь вниз от отметки 40,0, будут происходить изменения, которые можно назвать... вы будете называть это изменением, пока это не перейдёт в стадию «увеличения» или «роста», увеличения или роста; и когда вы окажетесь вот тут в центре, рост прекратится, но упадок ещё не начнётся. Так что здесь у нас консерватизм – «может быть». Нам лучше всё оставить как есть... понимаете? Я хочу сказать, лучше не производить слишком много изменений, у нас тут оптимальное состояние. И это соответствует состоянию человека, который находится, может быть, в середине своей жизни.

Ладно. Теперь начинается спад, и происходит ещё одно изменение. Это изменение, имеющее отношение к спаду, и мы движемся к неправоте, а значит, к смерти. Выживать – погибать. Это будет создание, рост, консервация, выполнение в жизни тех или иных действий и так далее, затем упадок и смерть в этом цикле действия.

Или же это можно будет считать вот здесь, в области 40,0... мы рассмотрим весь этот материал намного подробнее позже, но, тем не менее, в области 40,0 у нас наблюдается... где-то над уровнем 40,0 мы что-то начинаем. В какой-то точке, прежде чем мы достигнем области 20,0... прежде чем мы достигнем этого «может быть», мы окажемся в области 20,0, именно здесь у нас наблюдается оптимальный уровень действия... активное действие. (На самом деле «может быть» — это противостояние минуса и плюса в той или иной форме, так что, когда вы оказываетесь в подобной ситуации, вы стараетесь удержать всё в равновесии, и поверьте мне, для этого вам придётся очень много действовать.) Так что вы оказываетесь вот здесь, а потом вы остановитесь, вы опуститесь вот сюда. Ладно, теперь эти две шкалы можно сопоставить.

Так вот, если мы собираемся... если мы захотим решить эту проблему, мы обнаружим, что сделать это можно с помощью градиентных шкал. Так, градиентные шкалы: вот самый лучший известный мне способ их использования и вот самый лучший известный мне способ их использования в процессинге... ваш преклир несомненно неправ. Он несомненно неправ. Насколько неправым можно стать? Можно стать человеком. Вы устанавливаете APO с хомо сапиенс, практически 90 процентов того, что вы делаете, чтобы оставаться в APO с хомо сапиенс, является неправильным. Автоматически.

Посмотрите на процессинг по Кодексу чести и попробуйте сделать так, чтобы его придерживались. Это хороший, способствующий выживанию кодекс, но боже мой, хомо сапиенс будут вроде как возражать, когда вы попытаетесь ввести его в действие. Что ж, это хороший, способствующий выживанию кодекс. Если бы его использовало много людей, всё было бы хорошо.

Получается, что вам приходится подталкивать преклира с того уровня, который находится ниже уровня «неправ», по направлению вверх... вам приходится подталкивать его до самого верха. Что ж, как вам это сделать? Вам нужно подобрать его на градиентной

шкале где-то в районе неправоты и подталкивать его вверх по шкале, поднимать его вверх по шкале тонов вплоть до того уровня, на котором он сможет лучше действовать, на котором он будет больше прав, чем неправ. Вам даже не нужно пытаться поднимать его до уровня абсолютной правоты. Теоретически, этот уровень недостижим.

Ладно, вот как применяется градиентная шкала. Но вот перед нами базовая градиентная шкала и проблема, которая на ней находится.

Так вот, теперь давайте ещё немного посмотрим на эту градиентную шкалу. (См. рис. на следующей странице.) Давайте посмотрим... на градиентную шкалу, которая идет вот так. Давайте посмотрим на градиентную шкалу, которую представляет собой любой отрезок этой градиентной шкалы. Вот перед нами градиентная шкала разрушения.

Градиентная шкала разрушения начнется... изобразим это в виде шкалы, идущей сверху вниз, и вот вам ваша градиентная шкала разрушения. Это градиентная шкала степени, количества. Это маленькая степень, это большая... маленькая и большая степень разрушения.

Так вот, мы просто помещаем сюда нашего преклира. Мы много чего обнаружили с помощью Е-метра, в частности то, что он не в состоянии разрушать много вещей. поэтому мы берём самую небольшую часть таких вещей, небольшое количество таких вещей, и небольшую степень разрушения небольшого количества тех вещей, которые он не может разрушить, и создаём мокап этого.

Потом мы берём немного больше тех вещей, которые он не может разрушить, и создаем их мокап. Мы добиваемся, чтобы преклир сделал это. Если нам это не удаётся, мы берём что-то поменьше, мы берём то, с чем преклир *сможет* справиться, и придерживаемся этих рамок.

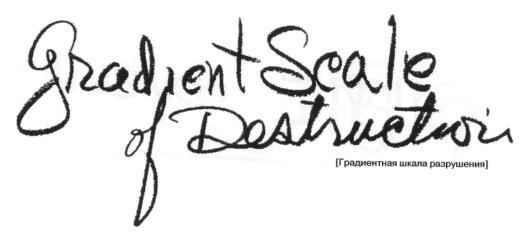
Итак, он успешно справляется с тем-то, а это значит, что он может успешно справиться вот с этим. Он может успешно справиться с этим, он может успешно справиться с тем. Он может успешно справиться с тем-то и ещё с чем-то, и наконец ему удаётся производить большие разрушения, и в своих мокапах он может очень сильно приблизиться к полному разрушению. И когда он достигает этого уровня, это значит, что он избавился от ужасно большого количества аберраций.

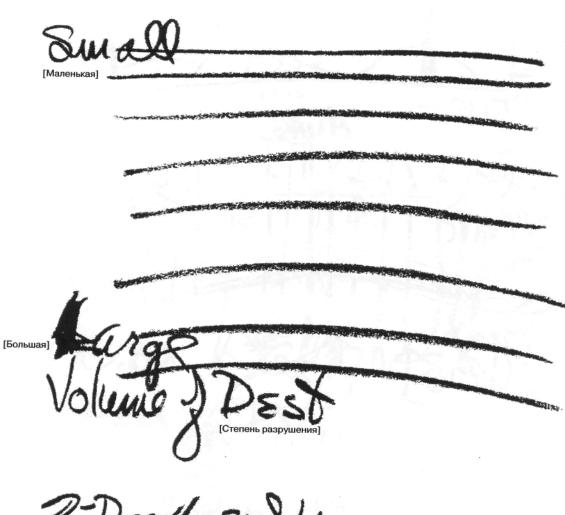
Теперь он может создавать мокапы, невзирая на то, сколько у него существует связанных с этим факсимиле. Он просто посрамляет МЭСТ-вселенную. МЭСТ-вселенная складывает оружие. Она тут же *складывает* оружие. Она оказывает на человека настолько слабое воздействие... вам кажется, что оно сильное, но на самом деле, если использовать такой подход, оно весьма эфемерно. Вам нужно быть осторожным, ведь вы можете обнаружить, что ваш преклир находится в состоянии *няааа*. Не слишком торопитесь, когда вы работаете с такого рода вещами, действуйте осторожно.

Ладно. Мы движемся от малого к большому. Вот что я имею ввиду, когда говорю *о* создании мокапов по градиентной шкале. Так вот, у вас может быть градиентная шкала, в которой сначала будет отражена лишь первая динамика; затем первая и вторая; затем... Видите порядок величин? В следующий момент мы создадим мокап первой, второй и третьей динамик... или это будет следующая серия мокапов. Следующая серия мокапов — мокапы первой, второй, третьей и четвёртой динамик. Следующая серия мокапов — мокапы первой, второй, третьей, четвёртой и пятой динамик.

Хорошо, теперь давайте создадим мокап ландшафта. Хорошо, давайте поместим туда несколько животных, а теперь давайте всё это взорвём или заставим всё это разрушиться или состариться... сделаем что-нибудь с этим мокапом.

Теперь поместим туда МЭСТ-вселенную и дадим полный ход вперёд. Так вот, если кто-то склоняется κ мысли о том, что я просто собираюсь взорвать МЗСТ-вселенную, прошу его сейчас же это прекратить, потому что, по правде говоря, именно это я и собираюсь сделать. Ну да ладно...





2-Dock, and W Ess. [2; 4-e dek., 2-an neklun, bevep]

> Лекция 15 Логики: логика бесконечных величин

> > Рисунок 2

Таким образом, у нас получилась такая вот градиентная шкала. Давайте посмотрим на градиентную шкалу цвета. (См. рис. на следующей странице.) Она будет представлять собой что-то вроде этого... и это будет всего лишь означать яркость цвета. И эта шкала начнётся с отсутствия цвета и закончится ослепительной яркостью цвета.

Цвет отсутствует. Хорошо. Теперь давайте создадим градиентную шкалу отсутствия цвета. возможно, человек видит лишь белое и чёрное, а может быть, серое и не настолько серое, что-то вроде того. Всё, что вам нужно будет сделать... пусть он сравнит один цвет с другим и ещё с каким-нибудь. Берите всё, что только сможете пройти. Берите каждый цвет понемногу и так далее... маленькие пятнышки цвета, а затем поместите их в пространстве, времени, задайте их местоположение; перенесите их во вчера; перенесите их в завтра.

Так вот, теперь возьмите немножко большее по размеру пятно цвета. И это не означает... это просто означает цвет: «Представьте что-то немного... немного более яркого серого цвета. Создайте мокап этого и поместите его вот сюда, теперь сюда, повсюду... на крышу, под дом, в подвал, под ноги, над своей головой, за своей спиной.)отлично. Теперь поместите его во вчера. Теперь – в завтра. Теперь – в следующую неделю. Хорошо, теперь давайте... теперь давайте представим что-то намного более яркого цвета, чем этот. Давайте посмотрим, получится ли у вас создать белый цвет».

Что ж, весьма вероятно, он *может* создать немного белого цвета, но он попрежнему серый, а может быть, на этот раз у него получится создать такое хорошее, тёмное, чёрное пятно.

Вот он создал хорошее, тёмное, чёрное пятно, и вы перемещаете его туда-сюда, над-вперёд, помещаете его перед преклиром и позади преклира, под его голову и так далее. Вы создаёте мокап этого цвета и помещаете его в завтра, в следующую неделю, в 1202 год и... ну ладно.

Так вот, мы стремимся к тому, чтобы включить его восприятие цвета. Так что давайте спросим его, какой у него любимый цвет. И давайте придерживаться теории о том, что он просто не в состоянии создать что-то, что доставляло бы ему удовольствие. Вы спросите его о его любимом цвете и не сможете получить ничего... он не сможет создать ничего приятного. Если он способен создать лишь цвет такой ют интенсивности, он не сможет создать что-нибудь приятное для себя, тогда давайте попросим его создать что-нибудь весьма неприятное.

Вы спросите:

—Ладно, хорошо, какой ваш любимый цвет?

Он ответит:

—О, я думаю, зеленый. Зелёный – мой любимый цвет.

Вы скажете:

—Создайте какой-нибудь ужасно ядовитый зелёный цвет.

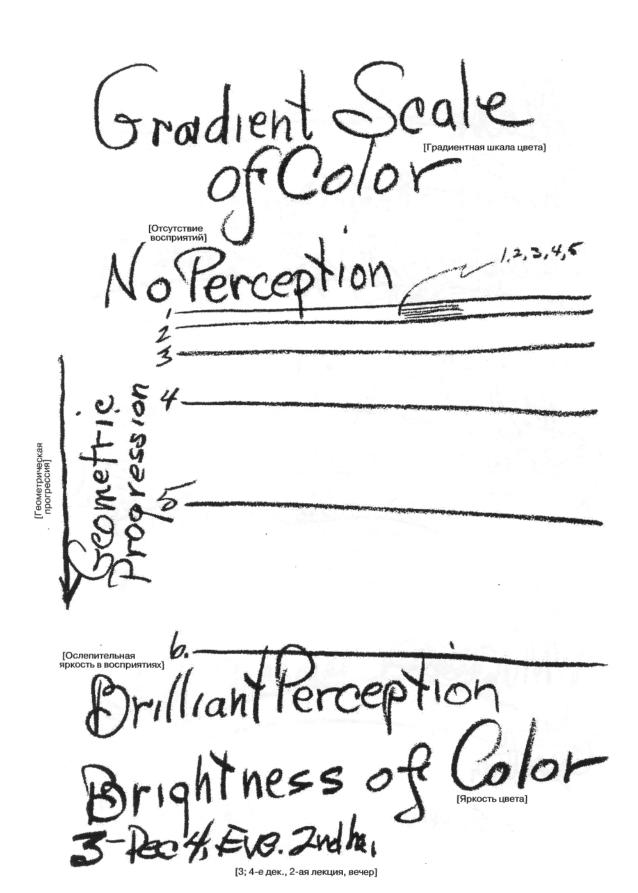
Что ж, преклир совершенно не против создать жутко ядовитый зелёный цвет, потому что он не в состоянии доставить себе такое удовольствие, чтобы создать какойнибудь милый, приятный глазу зелёный. Поэтому он попытается создать ядовито-зелёный цвети скажет:

—Но он по-прежнему какой-то сероватый.

А вы скажете:

—Хорошо. Теперь сделайте его серым. А теперь снова зелёным... ядовито-зеленым, тошнотворно-зелёным. Получилось? Хорошо, сделайте его серым, – и так далее.

И просто продолжайте в том же духе, меняйте цвет туда-сюда, туда-сюда, помещайте этот мокап перед преклиром, позади него, справа от него, слева от него, под его головой, в соседней комнате, в соседнем квартале, на корабль в море, а потом в завтра, в 2897 год, в 610 год до рождества Христова и... ладно. Дальше, видите.



Лекция 15

Логики: логика бесконечных величин

Рисунок 3

И таким образом мы доберёмся до самого низа шкалы, и если мы будем просто продолжать делать это, словно какое-то упражнение, упражнение, упражнение, упражнение, упражнение, упражнение, что-нибудь в ходе этого процесса произойдёт, отчего преклир станет видеть цвета всё более и более яркими, и внезапно произойдёт какой-то прорыв. Произойдёт какой-то прорыв, и преклир скажет: «Так, к чёрту всё это. Конечно, я могу создать цвет всего чего угодно. Это чепуха. Я создавал эти цвета целых несколько минут. Я имею в виду, всё в порядке». Хорошо.

Очень странным является именно этот момент, связанный с градиентной шкалой. Когда вы впервые возьмётесь проводить это преклиру, результат покажется вам невероятным. Преклир говорит: «*Неееоооууу!*» и «Оооххх!» и «Вчера мне всю ночь... то-то и то-то... все эти большие штуки... они сошлись, чтобы... и... и каждый раз, когда я... Боже святый! О, не хотелось бы мне провести ещё одну такую же ночку!»

А что делаете вы? Вы говорите:

—Что ж, хорошо. Давайте-ка посмотрим. Что, вы говорите, с вами происходило?

И он вам отвечает:

—Ну, то-то и то-то, то-то и то-то, то-то и то-то.

И вы говорите:

- —Так, хорошо, где... где это происходило?
- —Дома.

Что ж, вы знаете, что не собираетесь вот так быстро возвращать его в ночной кошмар. И вы говорите:

- —Между прочим, возьмите-ка дом, что стоит напротив.
- —Да, да, да... и какое он имеет отношение к этому?
- —Так вот, возьмите этот дом, что стоит напротив, и проверните его на фундаменте. Создайте мокап и проверните его на фундаменте. Хорошо, теперь верните его в исходное положение. Теперь сделайте его розоватым. Теперь голубым. Теперь поднимите его где-то на три метра над землёй. Теперь пусть он снова провернётся вокруг своей оси. Теперь заставьте его опуститься на свой фундамент. Теперь подбросьте его в воздух. Теперь поверните его вокруг своей оси и опустите на фундамент. Теперь поместите его за свою спину. Хорошо, теперь давайте снова верным его на фундамент. Теперь давайте перенесём его в соседний штат, а теперь поместим его в прошлую неделю. Хорошо. Теперь давайте проникнем в тот дом, что стоит по соседству с этим, и возьмём спальню.
 - —O, *я-де-дея-у-роууу*... тогда я буду...
 - —Минутку, возьмите гостиную.
 - —Хорошо, я представил гостиную.
- —Теперь сделайте в ней перестановку мебели. Теперь встряхните ее, как коробку с игральными костями. теперь поместите её себе за голову. А теперь себе под ноги. Теперь переместите её на крышу. Теперь переместите её в пожарную часть. Теперь водрузите её на Эйфелеву башню. Хорошо. Теперь перенесите её на Марс. Теперь на Венеру. Теперь швырните её в Солнце, чтобы она сгорела. Хорошо, получилось? Теперь сожгите дотла Солнце. Хорошо, готово. Отлично. Теперь давайте возьмём спальню...
 - -Ha-да-ду, да-ду да-ду...
 - —Теперь давайте... я сказал, давайте займёмся кухней.

И после того как вы разберетесь со всеми вещами подобного рода, возьмите переносной стульчик и переместите его в сад. И займитесь им, раздерите его на части, натравите на него собак, поместите его за спину, над головой, под головой, поместите его в какое-то пространство, а потом перенесите его в прошлый год, посадите на него бабушку преклира и похороните его на старом церковном кладбище, сделайте с ним всё, что только можно, а потом скажите:

—Отлично, а теперь возьмём кровать.

- —Hy, *хининххх*, ладно.
- —Хорошо, теперь поместите её себе за голову, над головой, перенесите через голову, прокрутите её вокруг головы и переместите на крышу, а затем в пожарную часть. А теперь... теперь положите в неё своего дядюшку Джорджа. Теперь поместите в неё выдуманного дядюшку. Хорошо, теперь положите в неё блондинку. А теперь брюнетку.
 - —Да, что вы сказали?
- —О, всё в порядке, я сказал, положите в неё блондинку. Хорошо. Я сказал, две... положите в неё двух блондинок. Ладно, теперь поместите всё это... в городскую ратушу. А теперь расположите всё это посреди вокзала Гранд Централ Стейшн. Теперь прокрутите Гранд Централ Стейшн вокруг своей оси. Теперь поместите своё тело в кровать, которая стоит на вокзале Гранд Централ Стейшн. А теперь пусть на неё прыгнут восемьдесят змей.

Преклир говорит:

—О, чёрт с ним... готово.

Вы говорите:

—Хорошо, займёмся змеями. Так, пусть они съедят тело.

Что ж, вы не можете знать наверняка, когда вы упустили из виду что-то, напоминающее змей, ведь весь его ночной кошмар был о змеях. Порой для вас это будет непостижимо. Несомненно, преклир под вашим руководством оказался на вокзале Гранд Централ Стейшн; он знает, что там-то это произойти не может. Это полное несогласие с реальностью, и преклир полагает, что он может выполнить вашу команду, потому что это... потому что он знает, что на вокзале Гранд Централ Стейшн такого произойти не может. На самом деле вы вернули его обратно в его вселенную. Вы возвращаете ей силу.

Но если он говорит: «Ой-ёй-ёй-ёй-ёй-ёй» – вы отвечаете:

—Так, я просто сказал, пусть к вам подойдёт такой длинный, высокий, похожий на змею грузчик и получше уложит ваше тело в кровати. Хорошо, теперь пусть он отойдёт от вас шаркающей походкой и зашипит на кого-нибудь.

—Да, хорошо.

И вы просто делаете все таким вот образом. В конце концов, вы попросите его оказаться дома... в своей постели... и начинаете работать с последними двадцатью четырьмя часами, вы берёте эти последние двадцать четыре часа, переворачиваете их правым торцом вверх, переворачиваете вверх тормашками и переворачиваете левым торцом вверх. И преклир говорит:

—Что вы делаете?

А вы отвечаете:

—Так, просто возьмите то пространство, в котором находятся эти двадцать четыре часа, поверните его правым торцом вверх, а потом переверните вверх тормашками.

И преклир, конечно, выполняет эту команду и так далее. И он говорит:

—Так, а для чего вы всё это делаете?

Вы отвечаете:

—Ну, что вы думаете по поводу того кошмара, что приснился вам прошлой ночью?

OH:

—Какого еще кошмара? А, того кошмара! Да, тот кошмар. Ну, давайте лучше займёмся каким-нибудь процессингом, займёмся чем-нибудь важным.

Забавно тут то, что эта чёртова штуковина так и будет оставаться выключенной. Всё это напоминает шайку лгунов со старого Запада. Мэст-вселенная врёт этому преклиру как сивый мерин, а преклир врёт себе, что хоть как-то воспринимает эту вселенную, то, что в ней происходит, и то, чего он боится, и так далее. А вы просто усугубляете это.

И, боже мой, спустя какое-то время его внимание, которое сконцентрировано на точках согласия в МЭСТ-вселенной, переключится на другие вещи. Проблема

действительно состоит в направлении внимания... фиксирование и расфиксирование единиц внимания — вот в чём в действительности состоит проблема (до определенной степени). Это не совсем так, но до определённой степени проблема состоит в фиксировании и расфиксировании. И вы получаете соответствующую градиентную шкалу.

Так вот, градиентная шкала может состоять из полос вот такой ширины: раз, два, три, четыре, пять... это могут быть вот такие широченные полосы; либо она может выглядеть вот так: раз, два, три, четыре, пять. Понимаете? Может существовать градиентная шкала внутри градиентной шкалы внутри градиентной шкалы. Расстояние между делениями шкалы может быть невероятно крохотным.

У вас проблемы с каким-то человеком... если у него имеются какие-то возражения, то одно лишь это говорит о том, что вы слишком круто берёте. Вы не должны оставлять его подвешенным на... Наблюдайте за ним во время процессинга. Он говорит: «Ну, я... да, да, я могу это сделать». Наблюдайте за ним, он слегка задерживает дыхание. «Да, да, да, я могу... я могу... это было слегка... да, я это сделал». Посмотрите, вы слишком резво взялись за дело. Просто смотрите на своего преклира... это всё равно что читать показания Е-метра. Если он говорит: «Да. Да, да, да, да, да, да, да-да-да-да-да-да», — вы слишком нерасторопны. Вы должны работать на том уровне, где он будет говорить что-то типа: «Да. Да. Да, мм-хм. Да. М-м-м, да. Да. Да, да, да; да-да-да-да... а зачем мы это делаем?» Вот как вы должны действовать.

Таким образом, это вы должны следить за градиентной шкалой, и тут вы ориентируетесь на ту скорость, с которой преклир справляется с командами. И никогда не позволяйте ни одному преклиру одурачить вас заявлением о том, что у него, якобы, существует такая мощная аберрация или расстройство, что он не в состоянии создать никакого мокапа в связи с этим. *Никогда* не позволяйте одурачить себя заявлением о том, что такая вещь существует, поскольку очевидно, что её не существует.

Всегда существует какая-то градиентная шкала, которую преклир может попробовать осилить. Всегда есть какой-то уровень, который преклир может штурмовать при помощи мокапов и одержать победу. И никогда не бывает иначе.

Возможно, вам, на нынешнем уровне обучения, может показаться, что мокапэто нечто слишком уж лёгкое и прозрачное, чтобы с ним работать. Вы знаете, насколько мощными и смертоносными могут быть факсимиле, и как преклиры могут мучиться от них, и как долго это может продолжаться, и вы недоумеваете, что происходит с этими факсимиле... вы что, просто бросаете эти факсимиле, и уходите, и просто постоянно играете с мокапами? И вы говорите: «Так, если мы постоянно будем это делать и так далее, что ж, мы должны что-то сделать и с факсимиле тоже».

Когда вы работаете с мокапами, вы и так делаете кое-что с факсимиле. Ваши мокапы дают этим факсимиле *пинка под зад*. Они разгружают их. Вы на самом деле не преобразуете энергию, когда создаёте мокапы. Вы не преобразуете энергию. Вы помещаете новую энергию в новую область, и вы иначе обращаетесь с ней, а факсимиле на самом деле просто высвобождаются, отсоединяются и исчезают, вот и всё. И у вас больше никогда не возникнет с ними проблем.

Это одна из тех вещей, на которую вам стоит обратить внимание, когда вы будете работать с мокапами. Работа с мокапами — это самый прямой способ ампутации факсимилектомии. Это самый прямой маршрут.

Теперь вы видите, о чём я тут говорил: о градиентных шкалах и о том, как они формируются на основе Логик. Это в действительности весьма интересное применение того фрагмента знания, которым мы обладали долгое время.

Ладно, давайте на этом закончим. Спасибо.