

## Информационный блок

В этом блоке содержится различная дополнительная информация, которая может значительно облегчить солопроцессинг. Специальные приемы, которые здесь излагаются, ни в коем случае не отменяют основную технологию, изложенную в главе "Анализ ума". Эти приемы надо рассматривать как дополнительные и использовать только при необходимости. Вполне возможно, что вам эти приемы не понадобятся, а так же и прочая информация.

### Прохождение хронологических цепей и больших (длительных) инцидентов

Так или иначе, раньше или позже вы начнете получать хронологические цепи инцидентов и большие, длительные инциденты. Проходить их следует **от конца к началу**, приводя все получаемые картинки в настоящий момент, при этом цепь или инцидент могут продолжать разворачиваться давая все новый и новый материал и боковые, ответвляющиеся цепи. Не тратьте время на прояснение различных ответвлений и не отвлекайтесь на вновь поступающий материал — продолжайте просмотр в направлении начала цепи или инцидента, доберитесь до начала. После этого бегло (поверху) просмотрите эту цепь или инцидент в той последовательности как он происходил, от начала к концу, попробуйте увидеть его в целом — не вдавайтесь в детали. Осуществите повторный проход от конца цепи к ее началу, приводя доступные картинки в настоящий момент. Опять бегло просмотрите цепь в хронологическом порядке и опять осуществите детальный проход от ее конца к началу. Продолжайте действовать таким образом до тех пор, пока не приведете всю цепь в настоящий момент.

Людам, проходившим дианетический или саентологический одитинг эта методика может показаться неудобной т.к. техника \*сканирования локвов работает с точностью до наоборот. В таком случае рекомендуется применить технику "кольцевого сканирования". Состоит она в следующем: вы начинаете просмотр цепи в привычной для вас манере и по мере просмотра замыкаете ее начало на ее конец, продолжая просмотр по кругу, при этом представление о начале и конце размывается, теряет смысл, "ведь как известно у кольца нет ни начала ни конца". По мере просмотра цепь сокращается и одновременно приводится в настоящий момент, а в резуль-

тате вы получаете некоторое количество (в пределах десятка и как правило нечетное) статичных картинок. Обычно эти картинки содержат постулаты или согласия. Вы можете обнаружить эти согласия и постулаты, а можете используя методику, изложенную в уровнях 2 и 3, разрядить их. Применяя эту технику вы постепенно привыкните к просмотру цепей и инцидентов в направлении от конца к началу.

Техника "кольцевого сканирования" может быть применена в случаях, когда определить начало или конец цепи не представляется возможным — такое иногда бывает.

*\*Сканирование локвов — просмотр инцидентов или умственных картинок в определенной последовательности, по определенной теме, с определенным намерением.*

### "Зависшая" картинка

Вам периодически будут попадаться "зависающие" картинки, которые не желают "рассасываться". Это значит, что эта картинка поддерживается тематически связанной с ней цепью. Такие картинки, как правило, не имеют детальной проработки и скорее представляют некий образ. Обходиться с ней надо следующим образом: вы направляете все свое внимание на наиболее четкие детали этой картинки, какими-бы несущественными и мелкими они не были. Иногда требуется значительное время, бывает около часа, прежде чем картинка начнет проясняться, после чего обычно начинает проясняться и цепь событий, которая поддерживала эту картинку. Сама картинка обычно продолжает сохраняться в поле зрения, постепенно "рассасываясь". По ее поведению удобно контролировать наличие остающегося заряда в цепи, т.е. — пока исходная картинка не растворилась заряд в цепи сохраняется. Исчезновение картинки говорит о том, что вы разделались с цепью. Весьма удобно, при просмотре цепей, специально выделять какое-то факсимиле, из этой цепи, как контрольное и ориентироваться по нему.

Иногда, как зависающая картинка, может проявляться служебное факсимиле.

### "Закупоренные" инциденты

Во время процессинга вы можете вспомнить, что в вашей жизни были определенные неприятные инциденты, вы можете знать, что они должны бы аберрироваться, но не можете получить из них никаких картинок, а если и получаете какую-то, то она, при попытке привести ее в настоящий момент, стремительно удаляется, превращаясь в точку, или уходит из поля зрения. Это говорит о том, что в данном инциденте и в ему подобных присутствует подавление эмоций. Вам следует проработать Список 3 самоанализа:

"Собственные эмоции" или/и пройти с одитором процессинг модельного конфронта.

## "Пустые" картинки

По мере приведения картинок в настоящий момент вы начнете получать "пустые" факсимиле, которые не имеют изображения (картинки), но вы все-таки будете точно знать (по поведению), что это факсимиле. В первый момент это может озадачить, вызвать замешательство, спокойно — все нормально — это просто факсимиле, которые не содержат видео, но там могут быть любые другие восприятия. Обойдитесь с этими факсимиле обычным образом.

## "Черные" картинки

Черные факсимиле могут быть различного происхождения:

1. Это может быть разновидность "пустого" факсимиле;
2. Это может быть экран, который существует сам по себе, ничего уже не закрывая;
3. Это может быть "замазанная" картинка или картинка считающаяся "украденной";
4. Это может быть упакованный пакет с факсимиле, сделанный "неизвестным" в результате срабатывания "забывателя", или вы сами могли сделать его неизвестным для себя.

Любая чернота должна обрабатываться особенно тщательно, ей должно уделяться повышенное внимание.

Черные факсимиле первого и второго типов ведут себя как обычные картинки и затруднений не вызывают.

Черные факсимиле третьего типа — зависят и их надо обрабатывать по методике "зависшие картинки", направляя свое внимание на любые места, отличающиеся от общей черноты или на любое, малейшее движение в этой черноте. Обычно, при прояснении вскрывается как основная картинка, так и момент ее "замазывания" или "хищения".

Четвертый тип — пакет может потребовать некоторых затрат времени на приведение в настоящий момент и разворачивание, после чего обрабатывается по обычной методике. Бывает, что пакет приходит в настоящий момент, но не разворачивается и не проясняется, а просто размещается где-то на периферии поля зрения, не мешая дальнейшей работе. Если он не имеет осязаемой массы то оставьте его там — он развернется позже сам или вы развернете его на процессинге "Обладания". Но если вы ощущаете, что он имеет массу, то следует продолжить конфронтирование этого пакета в настоящем моменте до тех пор пока он, как минимум, не растратит массу. **Не допускайте накопления масс в настоящем моменте.**

## Многоуровневый просмотр

По мере прохождения процессинга и высвобождения единиц внимания темп просмотра будет возрастать и может достичь скорости, при которой затруднено осознание поступающего материала. Такая ситуация обычно разрешается сама собой за счет установления нескольких уровней просмотра, идущих параллельно. На первом плане, достаточно медленно, идут картинки с высокой степенью значимости, вторым планом и быстрее — менее значимые, третьим, еще быстрее, — еще менее значимые и т.д. до восьми уровней, а бывает и больше.

## Техника "прояснения"

Основные методы прояснения уже были изложены в главе "Зависшие картинки". К этой технике следует прибегать только в крайних случаях:

1. Зависшая картинка;
2. Пустая картинка;
3. Черная картинка;
4. Хронологический "провал" в цепи или инциденте;
5. Наложение цепей, инцидентов или картинок, явно несовместимых в одном и том же временном интервале;
6. Черные пятна и области в картинке, цепи или инциденте, которые не позволяют разрядить полученный материал;
7. Различные образования, часто неясного происхождения, обычно черные и имеющие массу.

Если вы будете придерживаться основной методики, то вам не придется истязать себя чрезмерным конфронтом, а все неясные места будут развернуты и приведены в настоящий момент в свое время и без затруднений.

## "Туман"

Туман, от легкой дымки до кисельной консистенции, в основном белый, но бывает и цветной и черный, спокойный и клубящийся, почти неощутимый и вязкий, удушающий — все это разновидности экранов. Тумана много, он как-то связан с бессознательностью. Вы можете обнаружить его и в настоящем моменте — это способ отгородиться от реальности. Плохое зрение часто является следствием подобного тумана.

Работать с туманом из прошлого просто — его надо конфронтировать из настоящего момента. Поведение тумана при этом может быть различным: он может просто рассасываться и исчезать, а может сгущаться, чернеть, твердеть и в конце-концов рассыпаться и исчезнуть.

Туман настоящего момента, созданный для отгораживания от реальности, если он мешает солопроцессингу, может быть устранен специ-

альными процессами (процессинг усилий и процессинг модельного конфронта), которые проходятся с одитором.

## "Липкая грязь"

1. Разновидность тумана — обрабатывается как обычный туман.

2. Многие массы, после "размягчения" конфронтном, растекаются в такую грязь. Продолжение конфронта уничтожает их.

3. Различные твердые образования, ясного или неясного происхождения и содержания, под воздействием конфронта, так же часто превращаются в "липкую грязь" и конфронтном же уничтожаются.

## "Пакеты"

Пакет — это архивированная информация, содержащая инцидент, цепь, а чаще игру или виток игр. Визуализируются обычно как конверты, ящички, чемоданчики, кубики, кирпичики, реже — как компьютерные дискеты или как другие носители информации, бывает, что не имеют какого-то "оформления", но осознаются как пакет. Условно их можно поделить на "черные" (которые трудно вскрывать) и "белые" (легко вскрываемые).

Черные пакеты образуются обычно в результате срабатывания "забывателя". Они приводятся целиком и не распаковываются — просто теряют массу и размещаются в настоящем моменте.

Черные пакеты становятся доступны для обработки в последней фазе шага три (процессинга Стивенса) или на "процессинге подавлений". Знать их содержимое не составляет труда, но до тех пор, пока сохраняется "сила" ума это знание бесполезно и ненужно, хотя и любопытно.

Белые пакеты находятся вблизи настоящего момента часто образуя своеобразные "склады". Они легко доступны и должны быть распакованы и просмотрены по обычной методике.

Многие цепи инцидентов архивируются в подобные пакеты в процессе приведения их в настоящий момент.

Среди пакетов можно обнаружить различные научения, инструментари, понятийные определения и т.п.. Есть среди них и "стандартные" пакеты, очень похожие на стандартные пакеты программ для компьютеров, которые просто загружаются, будут они при этом использоваться или нет.

## "Блоки"

Блоки — это большие тематические или концептуальные массивы информации. Визуализируется обычно в виде четко очерченных форм напоминающих строительные блоки. Имеют массу, твердые. По мере приведения в настоя-

щий момент и конфронтирования размягчаются и утрачивают массу. Бывает, что прояснить детальное содержание блока не удастся. Иногда, при очень большой массе, имеет смысл задерживать его на подходе к настоящему моменту, установить с ним линию коммуникации и используя эту линию "откачать" содержимое блока. В этом случае удастся детально просмотреть его содержимое.

## "Массивы"

Массив — визуализируется как нечто неформальное — аморфное, имеющее массу, но не очень твердое, обычно черные или темные, но бывают иногда и цветные и прозрачные. При приведении в настоящий момент может твердеть и приобрести форму блока, а может начать растекаться превращаясь в "липкую грязь", которая, при дальнейшем конфронте исчезает, а может просто растаять, раствориться. Массивы иногда могут иметь очертания конкретных объектов. Всегда имеется представление о его содержимом, конкретику прояснить удастся не всегда. При очень большой массе следует поступить также, как и с тяжелыми блоками.

Избегайте оперирования массивами и блоками, разряжайте их по обычной методике.

## Всякая "мелочь"

Из глубин памяти вы будете получать огромное количество всякой твердой мелочи непонятного содержания, назначения и происхождения. Некоторые пакеты, блоки и массивы могут давать в конце своего разрушения большие количества каких-то "шариков", "песка", "камушков" и т.п.. Иногда наблюдаются образования типа мыльных пузырей, ватных шариков, пены и т.д.. Тратить время на прояснение всего этого нет смысла — все эти образования устраняются конфронтном.

## Хаос

Хаос — неупорядоченное движение, действие, беспорядок.

Во время процессинга вы можете столкнуться с различными проявлениями хаоса. Он может возникнуть в результате скопления в настоящем моменте всякой мелочи, обального приведения в настоящий момент большого количества картинок, хаос может развернуться в результате прояснения какого-то инцидента или участка трака. Хаос часто используется в качестве инструмента игр — для подавления противника. В любом случае не пугайтесь и не впадайте в панику. Хаос легко и просто устраняется введением в него стабильного данного, верного или неверного, это не имеет значения. Т.е. вы просто принимаете что-то в этом хаосе за точку отсчета и

начинаете ее конфронтировать. Таким образом вы подчините и уничтожите этот хаос.

В повседневной жизни хаос подчиняется таким же образом.

## Локальные массы и энергии

Время от времени вы будете обнаруживать массы или энергетические образования, которые не имеют какого-либо конкретного содержания, не имеют никаких связей с чем-либо — существуют сами по себе. Они бывают очень стойкие и требующие длительного конфронта, а бывают очень зыбкие и исчезают почти сразу, при обнаружении.

## Служебные факсимиле

Это "услужливая картинка", которая присутствует в настоящем моменте или всегда готовая быстро войти в настоящий момент. Она не осознается и очень трудно обнаруживается — требует "проявления". Обычный человек имеет целые пакеты служебных факсимиле, которые содержат наборы "безусловных" реакций на различные внешние раздражители. Обычно они поддерживаются цепями картинок, которые образуют контур. Если цепь очень древняя, то картинки из нее могут быть "утрачены" и создается впечатление, что служебное факсимиле содержит только контур. При использовании основной методики служебные факсимиле рано или поздно будут уничтожены, но может случиться, что вы обнаружите служебное факсимиле, но не сумеете с ним справиться. В этом случае следует обратиться к одитору для прохождения процессинга "служебного факсимиле" и процессинга "конфронта контуров". Признаком служебного факсимиле является: появившееся и нарастающее состояние или эмоция, иногда соматика и сопровождающая эти проявления зыбкая картинка, которая при обнаружении стремится исчезнуть. Попытка удержать картинку приводит к выключению появившегося ощущения и картинка исчезает до следующего включения. Если вам удалось удержать такую картинку, то очень тщательно, с пристрастием обработайте ее по основной методике.

## Трак

Трак [тайм-трак, временной трак и тета-трак (обозначение трака в целом), реальный трак (трак этой жизни)] — это хронологическая запись событий, которые происходили с человеком (тетаном). Используется как основной "инструмент" в саентологическом процессинге. Применительно к Мосту Стивенса под понятием трак можно рассматривать нисходящую спираль игр. Вы, в солопроцессинге, работаете не по траку, но рано или поздно вы получите о нем

представление и даже сможете использовать его для ориентации и прояснения неясных мест. Начинается трак в районе "разделителя" и тянется до настоящего момента, отображая, в основном, события происходившие в физической вселенной. До "разделителя" (на седьмой динамике Снт.) о временном траке говорить не приходится, поскольку понятие о времени там отсутствует, но наличие игр и фактор обладания позволяют смоделировать какую-то последовательность, которая дает представление о событиях, которые были "раньше" или "позже". Приведение всего трака в настоящий момент равнозначно полному устранению фактора времени из вашей памяти.

## Текущая жизнь

Для большинства людей текущая жизнь требует очень тщательного прояснения, поскольку почти полностью подавляет память о более ранних событиях. Для прояснения текущей жизни предназначены списки самоанализа и списки второй динамики.

## "Прошлые жизни"

Вопрос прояснения "прошлых жизней" является насущным практически для всех мистических и религиозных направлений. Вокруг этой темы много чего наговорено, при этом обычный человек по этому поводу находится в полной апатии. В саентологии проблема "прошлых жизней" решена совершенно однозначно — разработаны процессы, которые позволяют отдельному человеку прояснить для себя этот вопрос. Причем эти процессы дают стопроцентную воспроизводимость и позволили набрать огромные статистики. Проблема "прошлых жизней", сама по себе как таковая, для процессинга почти незначима, разве что в порядке удовлетворения любопытства. Она проходит как игровой фактор и воспринимается именно с этой позиции. Гораздо существеннее фактор тождества с телом, который конечно же не может быть решен без прояснения "прошлых жизней".

Если вы, в своем солопроцессинге, не можете пробиться за пределы текущей жизни, то обратитесь к одитору для прохождения соответствующих процессов.

## Тело

С позиции теории игр тело представляет определенный интерес. Точнее не само тело, а тождество с телом, поскольку почти **вся система навязчивых игр так или иначе связана с этим тождеством**. Само тождество закладывается на очень ранних этапах трака в виде контура, который постепенно заполняется "балластной массой", которую Р. Хаббард первоначально назвал тета-телом. Вы легко можете обнаружить этот



контур в районе "разделителя". Позже, вместо этого балласта, будет "приобретено" действительное тело.

Отождествление тетана с телом длительный и болезненный процесс, который можно рассматривать как своеобразную технологию, которая применяется посредством игр, создающих условия для все большего и большего согласия тетана с телом и дальнейшего его "влипания" в тело.

Тело является необходимым атрибутом значительного количества игр и само способно предоставлять большой набор игровых атрибутов: таких как секс, питание, выживание, болезни и т.д..

На протяжении своего "взаимодействия" с телом тетан совершил очень много проступков подавления в отношении тела, что также поспособствовало закреплению тождества.

Когда вы будете просматривать процесс отождествления с телом, то можете обнаружить "стандартный" пакет, который содержит огромные массивы информации о телах, управлении ими, использовании, болезнях и их использовании для получения эффектов. Все это надо привести в настоящий момент.

Есть еще одна область, которую желательно просмотреть — это эволюция тела. Процесс просмотра удовольствия не доставляет т.к. это одни сплошные подавления и борьба за выживание. Но сделать это все-таки стоит. Вы таким образом проведете своеобразный одитинг (терапию) генетической сущности (структуры), что повысит эффективность тела и ему можно будет доверять гораздо в большей степени.

## Конфронт

Конфронт, конфронтирование — быть к чему-то лицом без неудобства. Состояние при котором человек способен совершенно спокойно воспринимать любые проявления жизни и в частности собственное прошлое. Мало кто изначально способен на это. Способность к конфронту постепенно повышается естественным образом при использовании основной методики, но может быть повышена специальными процессами. Эти процессы бывают нескольких уровней:

а) модельный конфронт — это процессы которые проводятся опытным саентологическим одитором для выявления служебных факсимиле, заупорков и контуров и последующего их уничтожения или отключения;

б) конфронтирование лицезрением (глаза в глаза) — вы можете проделать это с напарником;

в) конфронт "собственной вселенной", а точнее "тараканов", которые в ней водятся — это можно проделать совершенно самостоятельно.

Конфронт собственной вселенной осуществляется очень просто и напоминает медитацию. Делается это так: вы устраиваетесь в кресле или

на диване, но обязательно сидя, закрываете глаза, ни о чем не думаете и сохраняете полную неподвижность, оставаясь в этом состоянии на протяжении нескольких часов (что весьма не просто), а заодно наблюдаете все, что будет проявляться, вылезать, всплывать из глубин сознания, при этом надо исхитриться не заснуть. Некоторые проводят за этим занятием многие десятки часов.

Конфронт лицезрением проводится вместе с напарником. Для этого надо сесть друг напротив друга на расстоянии примерно в метр и смотреть в глаза друг другу, просто смотреть, больше ничего не предпринимая и сохраняя полную неподвижность, воспринимая все, что будет "рисоваться". Моргать и сглатывать можно сколько угодно. Считается, что подобное упражнение можно считать законченным, когда вы сможете совершенно без неудобства (эмоционального и физического) конфронттировать глаза своего напарника на протяжении двух часов, сохраняя полное осознание реальности и не имея никаких признаков сонливости.

Более подробную информацию по проведению этих процессов вы можете получить у любого дианетического или саентологического одитора. Техника проведения этих процессов подробно излагается в саентологической литературе. Дианетические и саентологические центры с удовольствием предоставят вам эти процессы.

## Падения эмоционального тона

Во время процессинга у вас будут неоднократные падения эмоционального тона. Причины этого явления кроются, как правило, в тех инцидентах, которые вы в данный момент обрабатываете. Наиболее рационально дожать эти инциденты основной методикой, но если это невозможно следует воспользоваться стабилизирующими процессами. С методикой использования ВВ и списков самоанализа №№13-16 вы уже ознакомились. Есть еще несколько способов стабилизировать свое состояние и поднять эмоциональный тон.

### Стабилизация и поднятие тона с использованием шкалы эмоций.

Вы определяете свое положение на шкале эмоций и получаете все возможные картинки соответствующие этому тону, затем вы делаете шаг вверх по шкале и приводите в настоящий момент весь доступный материал, затем еще шаг подобным образом и еще, и еще, приводя в настоящий момент весь доступный материал. Продолжайте действовать таким образом до тех пор, пока не достигните желаемого состояния.

### Стабилизация конфронтном.

Любое состояние, любую эмоцию можно обработать конфронтном, и если не устранить ее, то хотя бы выключить. Во время подобного конфронта можно получить служебные факсимиле, определяющие неприятное состояние и уничто-

жить их.

Осуществляется подобный конфронт "включением" (представлением) состояния или эмоции. Затем следует осознаваемое усиление этой эмоции или состояния (Вы сознательно, специально усиливаете ее). Состояние или эмоция будет нарастать, а затем неожиданно выключится. Вы опять "включаете" ее и опять усиливаете. И так продолжаете до тех пор, пока это состояние или эмоция не выключится полностью. На преодоление некоторых состояний может потребоваться значительное время — до нескольких часов.

### **Ассист "Прогуляйся".**

Человеку свойственно длительное время фиксировать свое внимание (в основном за счет зрения) на какой-то определенной дистанции, что как правило и вызывает утомление, падение эмоционального тона и различные рестимуляции. Во время процессинга с вами происходит примерно то же самое — вы фиксируете свое внимание на внутренних процессах. Суть ассиста проста — вам надо переключить свое внимание на внешний мир, причем на такие дистанции, которые для вас наиболее непривычны. Это дело лучше всего совместить с прогулкой, но можно и из окна посмотреть. Продолжительность этой процедуры обычно около получаса, причем в первые 10-15 минут состояние может несколько ухудшиться, а затем быстро пойдет на улучшение.

**В случаях прогрессирующего падения эмоционального тона или развития негативного состояния и невозможности справиться с ним самостоятельно следует как можно быстрее обратиться к одитору.**

Если вы часто оказываетесь в ситуациях, когда не можете справиться с накатившим состоянием, следует обратиться к одитору для прохождения "процессинга управления". Дело в том, что очень многие состояния, включая боль, оказывают подавляющее действие на человека по простой причине — индивид не может управлять этими состояниями. При повышении способности к управлению индивид может начать подчинять себе эти состояния, а то, чем индивид может управлять уже не способен воздействовать на него.

## **Подавляющая личность**

**("Как бы навредить")**

Есть четыре категории людей, контакты с которыми должны быть обязательно тщательно обработаны. Это: "подавляющая личность"; "жертва"; "открытый человек" (нечто среднее между подавляющей личностью и жертвой) — у всех у них скрытое психическое расстройство; **душевнобольные люди**. Эти четыре категории крайне редко встречаются в чистом виде — обычно, в той или иной степени сочетаются все четыре типа поведения.

Подавляющая личность неоднократно встре-

чалась каждому. Есть ярко выраженные типы, которые хорошо видны, а есть настолько хорошо скрытые, что выявлены могут быть далеко не сразу (тон 1.1 — скрытая враждебность), эти наиболее опасны. Ниже приводится краткое описание подобной личности.

**Физиология и здоровье:** \*Периферическая нервная система в состоянии хронического перенапряжения, полное подавление \*парасимпатической системы, Сбои в работе желудочно-кишечного тракта, повышенный уровень кровообращения в \*периферийной сосудистой системе, учащенные пульс и дыхание. Мускулатура не в тонусе. Сбои в работе эндокринной системы. Сексуальные функции нарушены. Хронические болезни. Возможен травматизм. Часто нечувствительность к боли. Нарушения зрения. Алкоголь, наркотики. Жалобы на усталость.

*\*Периферическая нервная система — система нервов, регулирующая произвольную деятельность органов тела.*

*\*Парасимпатическая нервная система — часть периферической нервной системы, управляющая кровеносной системой, желудочно-кишечным трактом, эндокринно-гормональным аппаратом.*

*\*Периферийная сосудистая система — часть кровеносной системы, находящаяся у поверхности тела, в основном в конечностях.*

**Общение** основано на лжи в форме притворного согласия, лести, поддакивания или целого спектакля фальшивых чувств и идей — искусственная личность. Диалог полон мелких колкостей, которые выдаются за комплименты. С людьми находящимися в зависимости груб, требует абсолютного подчинения, прямое обесценивание, физическое воздействие. Манера разговора построена таким образом, чтобы максимально дестабилизировать окружение. Воспринимает и передает только негативную информацию, сплетни. Не способен на искреннюю привязанность, если и сохраняет длительные отношения с кем-либо, то только из соображений личной выгоды или частнособственнических интересов.

**Секс** проявляется в форме насилия и носит характер наказания. Различные извращения. Удовольствие от естественного секса невозможно — оно замещается истерическим беспокойством, которое может ошибочно восприниматься как сексуальная привлекательность. Реакция на детей двоякая. Потребность в детях как подтверждение полового признака и одновременное проявление садистских наклонностей. Полное равнодушие к будущему ребенка и культурной среде, в которой он развивается.

**Отношение к социальному обустройству** ниспровергательное. Резкая негативная критика социальных ценностей, разрушительные действия на фоне видимости принятия ответственности по управлению какими-либо социальными процессами.

**Обращение с правдой** весьма вольное. Действия позитивного характера, произведенные кем-то трактуются как вредоносные, а негативные проступки расцениваются как позитивные.

**Выражение признательности** отсутствует или носит гипертрофированно-наигранный характер. Помощь либо не принимает, либо делает все для того, чтобы обесценить ее, вплоть до причинения вреда тому, кто оказал эту помощь.

**Управление окружающей средой** только путем подавления, в том числе и физического, причем сама область управления сведена к минимуму и сохраняется за счет поддержания в зависимости от себя. Физические методы подавления сдерживаются страхом.

**Причинность** на очень низком уровне, при этом может проявляться маниакальность. Навязчивый контроль. Всяческое ограничение свободы людей, находящихся в непосредственном окружении. Сочетание фонового страха со вспышками безрассудной и бессмысленной отваги. Активные действия по обеспечению собственной безопасности, часто в ущерб непосредственному окружению. Тяга к накоплению различного оружия и других средств защиты. Действия по обеспечению собственного выживания основываются на "хвостизме" или нахождении в команде, где исполняет вторые роли.

*\*Хвостизм — комплекс личностных параметров присущий людям на эмоциональных тонах 1.5 и ниже, определяемых очень низкой причинностью и как следствие — возможность выживания только в системе ценностей и под прямым управлением другого человека.*

**Социальная ценность** — социально опасен. Брачные и "партнерские" отношения возможны только с "жертвой" или подобной подавляющей личностью, при этом необходимо наличие общего врага, — при отсутствии такого "пожирают" друг друга.

**Социальное управление подавляющей личностью** основывается на страхе. При использовании для управления дополняющих постулатов подавляющая личность впадает в замешательство и обычно сама разрывает отношения с индивидом использующим эти постулаты, но могут быть и аффективные реакции с трудно предсказуемым исходом.

Находиться в близких отношениях с подобной личностью тоже самое, что дружить с гадюкой, правда такое сравнение может показаться честной гадюке оскорбительным.

Если вы вынуждены сосуществовать с подавляющей личностью, то самое лучшее и простое решение — это разорвать отношения. К сожалению не всегда это возможно. В таком случае надо следовать определенному типу поведения:

1. Не реагировать на негативные высказывания и действия подавляющей личности, не давать сигналов доступа. Это не просто, но вполне осуществимо;

2. Переводить все негативные высказывания в позитивную плоскость — не поддерживать подобные разговоры. Все общение строить по принципу: "Погода хорошая, дороги хорошие";

3. Подтверждать все позитивные действия и высказывания подавляющей личности;

4. Подавляющая личность находится в состо-

янии ложной правоты, подобный человек убежден в своей правоте, даже если он очевидно не прав, он не может, в силу собственных aberrаций, быть не правым. Находите в его действиях и высказываниях те составляющие, которые могут быть переведены в позитивную плоскость и реагируйте только на них;

5. Если вы не находите в себе сил или способностей следовать этим правилам, то обратитесь в дианетический или саентологический центр для прохождения программы ПИН/ПЛ. Подобную программу предоставляют некоторые оидотеры.

Если вам удастся как-то нейтрализовать, смягчить или преодолеть подавляющее воздействие, то по мере прохождения соло процессинга вы решите эту проблему естественным образом.

## "Жертва"

**Физиология и здоровье:** Мобилизация периферической нервной системы на бегство. Желудочно-кишечный тракт расслаблен, периферическая сосудистая система переполнена кровью, дыхание частое и поверхностное, пульс частый, частичного наполнения. На более низком уровне крики о помощи, горе, парасимпатическая система полностью активна, \*симпатическая система подавлена, глубокое, "с надрывом" дыхание, пульс неритмичный, потоотделение, слезы. Легко срывается в апатию. Аллергические и другие трудно диагностируемые заболевания. Простудные заболевания. Мелкий травматизм и отечность (явно видимые). Обычно острое зрение, слух, обоняние. Утомляемость. Демонстративное употребление различных лекарств.

*\*Симпатическая нервная система — часть периферической нервной системы, управляющая органами расположенными в нижней части брюшной полости.*

**Общение:** Все общение подобных людей сводится к выпрашиванию сочувствия, выпрашиванию прямому или завуалированному. На обращение реагируют только в случаях, когда предложенный разговор можно свести к собственным проблемам. Сообщения не передает — все равно все бесполезно. Любые высказывания понимает буквально. Низко тональные высказывания в свой адрес воспринимает как гипнотическую установку. Чувство юмора отсутствует, иногда симулирует его.

**Секс:** Мускулатура, и в частности имеющая отношение к сексуальной функции, не в тонусе. Импотенция, фригидность. Попытки продлить свой род почти не предпринимаются. Отношение к детям на уровне беспокойства и безнадежность в отношении их будущего.

**Отношение к социальному обустройству,** как к совершенно несправедливому. Обращает внимание только на те социальные проявления, которые подтверждают эту мысль.

**Обращение с правдой** еще более вольное чем у подавляющей личности. С целью получения

сочувствия может пойти на любую ложь. Способен извратить любые факты и оклеветать кого угодно, вплоть до самых близких людей. Жертве нельзя верить.

**Выражение признательности** сиюминутно и только при получении сочувствия. Может наблюдаться задабривание.

**Управление окружающей средой** и получение результатов основано на выклянчивании, выпрашивании, требовании сочувствия. Человек осуществляющий подобное управление способен отравить жизнь кому угодно за очень короткое время, причем для подобного управления он может использовать и эмоциональный шантаж.

**Причинность:** Действительная причинность отсутствует, принятие решений невозможно. Некоторые индивиды приспособляются жить "чужим умом", перекладывая ответственность на тех, кто принимает решение за них. Собственное выживание обеспечивается за счет получения сочувствия и в лучшем случае "хвостизма". Обеспечить чье-либо выживание не способен.

**Социальная ценность** — никакой. Опасен своим разлагающим воздействием на окружение. Не способен ничего давать — только потребляет, как на материальном, так и на эмоциональном уровне. Потенциальный самоубийца.

**Социальное управление жертвой — страх.** Помочь жертве практически невозможно. Терапевтическая обработка дает временный и случайный эффект. Даже при достижении, за чей-то счет, высокого уровня благополучия в мышлении жертвы ничего не изменится. Если на низких уровнях выживания смысл жалоб можно было бы определить как: "Похлебка жидка", то на высоких — это будет звучать как: "Жемчуг мелок". Обычная ситуация, когда жертва просто губит свое и чужое благополучие — ведь она должна оставаться жертвой, а жертва не может быть благополучна. Редкие случаи преодоления состояния жертвы связаны с осознанием индивидом всей неприглядности и бессмысленности этой роли и упорного применения солопроцессинга.

Не пытайтесь помогать или потакать жертве — ничего, кроме неприятностей это вам не доставит. Лучшее, что вы можете предпринять — это разрыв отношений, если разрыв невозможен, то вам надо просто управлять подобным индивидом, четко формулируя для него последовательность действий, которые он должен производить, тщательно подтверждая его успехи, причем не превышайте его очень ограниченных возможностей обладания.

## "Открытый человек"

Нечто среднее между подавляющей личностью и жертвой. Может иметь в той или иной степени и сочетание признаки и того и другого типажа. Обычно, в результате воспитания или подавления, не имеет возможности проявлять

или драматизировать характерные признаки своего типа. В следствии чего часто уходит в мистицизм или религию. Иногда имеет экстрасенсорные и гипнотические способности или утверждает, что имеет. Претензия на ясновидение. На фоне всего этого считает возможным навязывать собственные суждения другим о состоянии их физического и душевного здоровья. Позволяет себе давать "этические" оценки поступков, действий и высказываний других людей. Указывает на их "закрытость", призывает "открыться свету", другим людям, высшим силам и т.п.. Делает негативные предсказания будущего. В поведении характерно обниматься, целоваться, высказываться, в оценочной манере, по поводу плохого внешнего вида, дает навязчивые рекомендации заняться своим здоровьем. Сочувствующие замечания по поводу усталого вида и рекомендации отдохнуть, и все это "с самыми лучшими намерениями" и "из самых лучших побуждений".

Разрыв отношений — единственный способ выйти из под навязчивого и умело завуалированного подавления.

Все три вышеописанных типа бояться, не понимают, завидуют, часто ненавидят и стараются не входить во взаимодействие с людьми, эмоциональный тон которых выше 2.5.

Не надо думать, что вам, да-да **ВАМ**, никогда не приходилось драматизировать подобные роли. Мы все в той или иной степени, много или мало, редко или часто драматизировали их.

Подберите и приведите в настоящий момент все инциденты, когда вы драматизировали подобные состояния.

## Душевнобольные люди.

Критерии психической нормальности очень сильно различаются в различных социальных условиях и культурах. До сих пор в психиатрии нет даже единой терминологии, не говоря уж о методиках диагностики и лечения. Это не потому, что психиатрия плохая — это результат общественной оценки нормальности и ненормальности различных типов поведения в различных социокультурных и политических условиях.

Нас интересуют люди, которые воспринимаются как душевнобольные, по своеобразной "эманации", которая исходит от них и очень хорошо ощущается в виде "волн несущих хаос". Именно эта "эманация" должна быть очень тщательно приведена в настоящий момент в первую очередь.

Все четыре типа индивидов должны быть обработаны очень тщательно — в настоящий момент должны быть приведены все доступные контакты с подобными людьми.

## Тождества

Тождества уже упоминались в главе "Игровые условия" и в "Самоанализе" — Список №9 (Вей-



лансы). Здесь приводится более подробная информация.

Как уже говорилось ранее, **тождество** — это **игровая роль**. В добровольных играх тождество принимается добровольно или может быть даже создано. В навязчивых играх и тождества навязаны, причем на уровне "фишек" это не осознается, а рассматривается как естественная, неизменная данность. При утрате возможности находиться в игре утрачивается и какая-либо тождественность — нет игровой роли, что расценивается как полный провал и бытие ничем. При осознании всей тщетности игр и выходе из спирали игр индивид так же оказывается вне тождеств, но при этом он имеет в своем распоряжении полную память о всех ролях, которые были им сыграны — это уровень "Мастера игр".

Условно тождества можно представить несколькими типами:

**Ложные тождества** — это тождества установленные через т.н. социокультурные аналоги (сказки, фильмы, мультфильмы, повествования, книги различных жанров, социально навязанные героические образы и т.п.) Тождество устанавливается при отождествлении с каким-либо героем (сопереживание) во время просмотра фильма, чтения книги, восприятия повествования, произведения искусства. Очень сильные тождества возникают в результате заучивания наизусть стихов, песен, отрывков прозы, особенно если повествование в них ведется от первого лица. На базе огромного количества подобных тождеств формируется миромодель человека — таким образом выполняется социальный заказ на желаемый тип "мышления" и формируется пакет целей, который будет определять систему ценностей. Если у индивида низкая способность к различению, то может получиться, что он создаст собственную "внутреннюю" реальность, которая будет неадекватна действительной реальности, что повлечет значительные проблемы в его жизни.

Устраняются подобные тождества достаточно легко путем обнаружения сначала самого тождества, а затем момента когда это тождество возникло (в данном случае надо приводить в настоящее время моменты, когда вы смотрите фильм, читаете книгу и т.п. и при этом сопереживаете герою или отождествляетесь с ним). Неплохо, что называется до кучи, привести в настоящее время все инциденты, где вы "болеете" за какую-то спортивную команду или конкретного спортсмена, сопереживаете какому-то участнику конкурса, участвуете в спорах по поводу чьих-то достоинств или недостатков — в общем все моменты, какие сможете найти, где присутствует ваше сопереживание — это значит, что вы имеете какую-то степень тождественности с этим объектом.

Вообще механизмы социального зомбирования могут носить всеобъемлющий характер и внедряться в сознание самыми неожиданными способами. В советский период, как метко заметил Григорий Остер, даже школьные учебники

математики, физики и химии были идеологически ориентированы. Специалисты НЛП внимательно изучив эти книги, легко обнаружат внедренные многоуровневые метафоры пролангированного действия.

На определенных этапах процессинга вы можете получить осязаемый эффект и много удовольствия от обычного прочтения книг Г. Остера из серии "Вредные советы".

Эх! Если бы учителя и работники культуры понимали, что они делают...

**Детские игровые тождества** — это роли, которые принимаются ребенком в детских играх. Попробуйте обнаружить подобные тождества и привести их в настоящее время. Вы обнаружите много интересного по этой теме.

**Заемствованные тождества** — это более-менее осознанное подражание поведению и манерам другого человека. Когда заимствованный тип поведения полностью ассимилируется в миромодель индивида сам образец для подражания обычно начисто забывается.

Попробуйте припомнить всех людей лично вам знакомых, известных, но не обязательно лично вам знакомых: спортсменов, актеров, политиков, людей авторитетных и т.п., которые вам нравились, на которых вы хотели быть похожи. Это могут быть и выдуманные вами личности. Приведите в настоящее время все моменты, когда вы решили или обнаружили, что какой-то человек или его манеры вам нравятся, моменты, когда вы захотели быть на кого-то похожим.

**Авторитарно установленные тождества** — это попросту ярлыки, которые могут быть навешены на человека каким-то авторитетом: воспитателем, учителем, просто кем-то старшим, родителями, тренером, начальником. Подобное тождество может возникнуть и в результате общественного мнения, особенно в детстве — вспомните всякие дразнилки и прозвища.

**Игровые тождества** — эти тождества следует разделить на две группы: 1 — Роли, которые принимает индивид в действиях, которые считаются играми (спорт, актерская игра, различные развлечения и т.п.) и 2 — Роли в играх жизни.

1. Роли в играх (развлечениях) — это то же самое, что и детские игровые тождества, но только со своими наворотами. Общаются так же, как и детские игровые тождества, с той разницей, что у взрослых развлечения частенько пересекаются с играми жизни. Часто бывает, что чье-то развлечение обходится кому-то другому очень дорого. Эта тема рассматривается во "Второй динамике" — ("Развлечения").

2. Игры жизни подробно рассматриваются в главе "Анализ ума".

Индивид одновременно участвует в достаточно большом количестве игр. Соответственно в каждой игре он имеет какую-то роль. Вы, даже при самом поверхностном взгляде, обнаружите несколько десятков тождеств, которые вам присвоены — это тождества полового и возрастного признака, тождества семейного и социального

признака, образовательного и профессионального, национального и территориального, идентификационные тождества (имя, фамилия, внешние данные) и т.п. — так сказать объективные тождества, и субъективные тождества, которые связаны с чертами характера, убеждениями, политической и религиозной ориентацией и т.п.. Все это находится в самом причудливом переплетении и взаимодействии. Более углубленный взгляд выявит немерянное количество самых различных мелких и крупных, значимых и незначимых, "мимолетных", постоянно существующих и периодически возникающих тождеств — их миллиарды, и ни одно, из **однажды принятых тождеств, не отменяется — они все продолжают существовать и могут быть рестимулированы.**

Устраняются тождества путем обнаружения и приведения в настоящее время момента принятия роли в какой-либо игре.

Есть категория тождеств (помимо "естественной" смены игровых ролей), которая может устанавливаться при окончании игры: чемпион, неудачник, первопроходец, герой, трус и т.п..

**Несостоявшиеся тождества** — это особая категория тождеств, которые были приняты, но не были реализованы в игре. Могут иметь заряд потери и очень сильно аберрировать. Обычно навязчиво продолжают в виде умственной игры.

*Пример:* 1. Вам обещали, что вас возьмут в футбольную команду вратарем — в действительности вообще в игру не взяли.

2. Вам обещали работу, но в последний момент отказались от ваших услуг. И т.п..

**Тождества второй динамики** — это причастность к семье, клану, роду. Характерны тем, что имеют "обратную связь": сын возможен только при наличии матери и/или отца, брат возможен только при наличии брата или сестры, жена при наличии мужа и т.п..

Попробуйте припомнить, когда и каким образом вы установили для себя тождество какого-то индивида с какой-то его игровой ролью. Таким образом, по обратной связи, вы можете устранить собственные тождества по второй динамике.

К категории тождеств с "обратной связью" можно отнести область владения материальными объектами. Человеку свойственно входить в своеобразное отождествление с предметами, которые он считает своими (частью себя, частью своей жизни). Припомните случаи, когда какие-то предметы были определены вами или кем-то как ВАШИ.

**Тождества третьей динамики** — это причастность к какой-то группе по любому признаку (национальность, государственность, этническая принадлежность, политическая партия, фирма и т.п.). Обработывается по обычной методике.

**Тождества четвертой динамики** — устанавливаются через тождественность с телом, как впрочем и большинство тождеств по 1, 2 и 3 динамикам. Могут быть обработаны, как правило, только на высоких уровнях процессинга (в конце

третьего уровня).

**Тождества пятой, шестой и седьмой динамик** удобнее рассматривать как **тождества с другими вселенными**, которые устанавливаются при вхождении в игру соответствующего уровня и принадлежности, и имеют свои пакеты целей.

В книге "Анализ ума" Д. Стивенс делает акцент на системе важностей, как наиболее удобной для разрушения машины ума. В более ранней, еще довоенной, работе В. Потапова "Дегипнотизация" наряду с системой важностей рассматривается система тождеств, как весьма эффективный процесс достижения той же цели. Система важностей, по сравнению с системой тождеств, несравненно проще для прохождения процесса, но система тождеств много эффективнее, конечно если индивид сможет по ней работать.

Дело в том, что навязчивые игры имеют огромное количество важностей, которые в большинстве своем являются атрибутами игр и не соотносятся с пакетами целей, да и сами пакеты целей частенько носят невыраженный характер. Приведение всего этого мусора в настоящий момент требует значительных временных затрат.

Оперирование тождествами дает ряд преимуществ:

1. Установление тождества обычно происходит в момент вхождения в игру, где уже определены роли, цели, атрибутика и т.п.. Обнаружение момента отождествления с игровой ролью и приведение его в настоящий момент обычно устраняет весь комплекс игровых условий той игры к которой принадлежала эта роль, что дает значительный выигрыш во времени.

2. По мере прохождения процесса к индивиду приходит осознание того, что подавления, осуществляемые в играх, производятся в отношении игровых ролей (тождеств) и по мере разотождествления он начинает обнаруживать ошибочность своего согласия с проигрышами. А это подготавливает и облегчает процессинг проигрышей постулирования.

3. В мистике, дианетике и в меньшей мере саентологии большое значение придавалось и придается экстерриоризации, как желательному, а порой необходимому состоянию, при этом сама экстерриоризация рассматривается как осознанное нахождение вне тела. Практика показала, что экстерриоризация полученная с помощью специальных процессов далеко не всегда стабильна и часто не оправдывает не то, что ожиданий, а даже затрат.

Оказалось, что не смотря на способность произвольно находиться вне тела, индивид остается в состоянии отождествления с огромным количеством ролей, которые удерживают его в навязчивых играх. Поэтому "чистая" экстерриоризация возможна только при полном выходе из системы тождеств. Процессинг тождеств работает и в этом направлении, обеспечивая естественным образом достижение максимального и стабильного эффекта. Процессинг важностей дает этот же эффект, но только с большими времен-

ными затратами.

4. Индивид начал свой путь по нисходящей спирали с добровольных игр. Добровольные игры не имели целей — они были развлечениями. Следовательно тождество является более древним фактором, чем цель или важность. Во время процессинга можно обнаружить своеобразные матрицы (шаблоны), которые являются прототипами тождеств для любой вселенной. При вхождении индивида в игры вселенной любого уровня эта матрица активируется и на нее "наслаиваются" ролевые отождествления. Обнаружение и обработка подобных матриц (по обычной методике — конфронтом) полностью проясняет всю систему тождеств, а значит и игр данной вселенной. Поскольку система вселенных основана на иерархическом принципе, перемещение по иерархии тождеств одновременно обеспечивает перемещение по уровням игр, что так же подготавливает и облегчает процессинг проигрышей постулирования.

Не надо предъявлять к себе завышенных требований — если процессинг тождеств у вас не идет, то пользуйтесь основной методикой — приводите в настоящее время важности. В какой-то момент, так или иначе, вы сможете естественным образом перейти на обработку тождеств.

**Отступление-комментарий.** Стиль изложения этих материалов нельзя назвать литературным, что периодически вызывает нарекания со стороны людей изучающих их. Действительно — стиль никакой и на это есть основания. Очень трудно излагать огромные массы информации в максимально сжатой форме и при этом угодить людям с самыми разными, порой диаметрально противоположными типами мышления. Эти материалы рассчитаны не на какую-то конкретную аудиторию, а на индивидуальное восприятие. Это не повествование — это описание **технологии** и комментарии к ней. Так к этому и относитесь.

Для того, что бы чуть-чуть разбавить сухость изложения далее приводится небольшой фрагмент беседы Бхагавана Шри Раджниша с учениками, где он в тантрических понятиях дает определение уму и тождествам.

**Эго** — система (совокупность) тождеств (АУ).

"Все просветленные, все религии сходятся только в одном. Они не согласны друг с другом во многом, но все они сходятся в мысли о том, что человек в следствии своего **эго** закрыт для реальности. Эго является единственным барьером; препятствием является ощущение : "Я есть". На этом сходятся и Будда, и Христос, и Кришна." И поскольку все они на этом сходятся, то мне кажется, что это является основным во всех религиозных стремлениях. Все остальное является случайным; существенным является то, что вы лишены некоторых возможностей из-за своего собственного эго.

Что это — эго? Из чего оно состоит? Как оно возникает? И почему оно становится таким значимым?

Взгляните на свой ум, посмотрите на него, — явление эго невозможно понять теоретически: эго можно воспринять только экзистенциально. Смотрите на свой ум, наблюдайте за ним, и вы придете к пониманию. А если вы сможете понять суть эго, то легко сможете отбросить его. У вас даже не будет необходимости отбрасывать его, поскольку само понимание становится отбрасыванием. Эго возникает и существует только благодаря вашему непониманию, оно порождается вашим пребыванием во сне.

Если вы станете бдительным по отношению к нему, если вы сфокусируете на нем свое внимание, то оно исчезнет. Оно исчезнет так же, как исчезает темнота, когда вы вносите в нее свет. Даже если вы внесли свет для того, чтобы разглядеть темноту... если вы внесете свет, она исчезнет. Эго существует потому, что вы никогда не были бдительны по отношению к своему существованию; оно продукт вашей небдительности. Так что в действительности нет никакой необходимости отбрасывать его. Если вы сумеете взглянуть на него, оно отпадет само собой.

Что оно такое? Был ли момент, когда бы вы ощущали, что никакого эго нет? Всякий раз, когда вы безмолвны, эго отсутствует. Всякий раз, когда ваш ум в смятении, в беспорядке, в беспокойстве, эго здесь. Когда вы спокойны, расслаблены и безмолвны, эго отсутствует. Прямо сейчас, если вы безмолвны, где ваше эго? Вы будете здесь, но без всякого ощущения "Я". Так что попробуйте понять это экзистенциально.

Прямо сейчас, когда я говорю, вы можете наблюдать тот факт, что если вы безмолвны и предельно чутки, то вы будете здесь, но без какого-либо ощущения "Я". Случается и совершенно противоположное: у вас проблема, конфликт, беспокойство, то вы ощущаете центрированное внутри вас эго. Когда вы в гневе или в страсти, когда вы агрессивны и насильственны, вы ощущаете внутри себя эго. Всякий раз, когда вы находитесь в состоянии любви или сострадания, эго в вас нет.

Вот почему мы не можем любить — при наличии эго любовь невозможна. Мы только и делаем, что говорим о любви, но никогда не бываем в этом состоянии. А все, что мы называем любовью, является в той или иной степени сексом. Это не любовь, ведь вы не можете потерять свое эго. Любовь не может существовать, пока существует эго. Любовь, медитация, Бог, — все они требуют одного: эго должно отсутствовать. Вот почему прав Иисус, говоря, что Бог есть любовь, потому что оба явления случаются только при отсутствии эго.

Если вы познали любовь, то нет необходимости познавать Бога — вы уже знаете его. Любовь — это просто эго другое имя. Если вы познали любовь, нет необходимости в медитации — вы уже в ней. Любовь — это просто ее другое имя. Из-за того, что любви нет, имеется потребность во многих техниках медитации. Если любовь существует, то нет необходимости практиковать что-либо, потому что это уже случилось — эго

исчезло.

В первую очередь надо понять следующее: когда вы безмолвствуете, эго отсутствует. И не верьте мне. Я не теоретизирую — это факт. Вы не должны принимать мое мнение, вы должны наблюдать это в себе. И нет нужды откладывать это на будущее; прямо сейчас вы можете наблюдать, что если вы безмолвны, вы есть, — но без каких-либо ограничений, без какого-либо центра. Вы существуете без центра, в вас нет твердого "Я". Присутствие имеет место, сознание имеет место, но нет никого, кто мог бы сказать: "Я есть".

Когда вы безмолвны, эго отсутствует. А когда вы не безмолвны, эго есть. Так что эго является болезнью, всеми болезнями, объединенными в одно, поэтому акцент делается на отказе от эго. Акцент делается на отказе от болезни.

Если во время пребывания в безмолвии вы хотя бы на миг получили представление о существовании без эго, то вы сможете воспринять его, вы сможете войти в феномен эго, понять что это такое. Ум накапливает прошлое. Ум никогда не пребывает здесь и сейчас. Он всегда из прошлого. Это накопитель. Это память: он накапливает все — все переживания, через которые вы прошли, всю информацию, которую вы получили, все знания, которые вы собрали, услышали, прочитали. Ум все время накапливает — это величайший накопитель; он все время накапливает. Даже когда вы без сознания, он продолжает накапливать; когда вы спите он накапливает. Вы не осознаете это. Когда вы спите, а за окном слышен шум, ум запоминает это. Вас можно подвергнуть утром гипнотическому воздействию и спросить об этом, и вы расскажете все — все, что ум накопил за ночь. Даже если вы находитесь в состоянии комы, или без сознания, или в припадке, или в стельку пьяны, ум все равно накапливает.

Для того, чтобы накапливать, уму не требуется ваше сознание; он все время накапливает — это его работа. Он накапливал всегда: когда вы были в утробе матери, когда вы обитали в других мирах, когда вы умирали и рождались. И при помощи гипноза эти воспоминания могут быть вызваны. Ум сохраняет в памяти все, что бы ни случилось с вами. При помощи гипноза все это можно достать из вашей памяти и увидеть триллионы накопленных фактов — все это накопил ум. Память есть ум. [При использовании основной методики нет нужды в гипнозе — вы вспомните весь свой опыт совершенно самостоятельно, при полном осознании происходящего. (прим. составителя)].

Как же создается "Я", эго? Вы имеете сознание, а вокруг сознания, на его периферии, собирается все, что накопил ум. Все это являлось когда-то полезным, без этого нельзя было выжить, эти сведения были необходимы, но между этими двумя частями возникло нечто новое, некоторое вторичное явление.

Сознание находится внутри, вы находитесь внутри, без "Я". Внутри нет никакого "Я". Есть

вы, без центра. А на периферии каждый момент — знания, переживания, воспоминания, накопления. Это ум. И всякий раз, когда вы смотрите на внешний мир, вы смотрите на него сквозь свой ум. Всякий раз, когда вы проходите через новые переживания, вы смотрите сквозь свои воспоминания, вы интерпретируете все при помощи своих воспоминаний. Вы на все смотрите сквозь прошлое. Прошлое становится посредником.

Постоянно глядя сквозь прошлое, вы отождествляетесь с ним — это отождествление и есть эго. Позвольте мне это выразить так: отождествление сознания с воспоминаниями, с памятью, есть эго. Вы говорите: "Я индус", или "Я христианин", или "Я джайн". Что вы при этом делаете? Никто не рожден как христианин, индус или джайн, вы рождены просто как человеческое существо. Затем вас обучили, затем вас приучили думать, что вы христианин, индус или джайн. Это память, и теперь всякий раз, когда вы смотрите сквозь эту память, вы ощущаете: "Я христианин".

Ваше сознание не является христианским; этого не может быть. Это просто сознание. Вас научили, что вы христианин. Это научение накоплено на периферии. Теперь вы смотрите сквозь очки, и весь мир окрашивается в другой цвет. Эти очки настолько сильно и глубоко срослись с вами, что вы никогда не бываете без них, вы никогда не расстаетесь с ними. Вы настолько свыклись с ними, что совершенно забыли, что на ваших глазах очки. Тогда вы говорите: "Я христианин".

Всякий раз, когда вы отождествляете себя с какими-либо воспоминаниями, с какими-либо знаниями, с какими-либо переживаниями, с какими-либо именами или формами, рождается это "Я". Когда вы являетесь молодым или старым, когда вы богатый или бедный, когда вы прекрасны или безобразны, когда вы образованы или нет, когда вы уважаемы или нет, когда вы отождествляете себя с понятиями, которые накопились вокруг вас, тогда и рождается эго. Эго — это отождествление себя с умом.

Вот почему, когда вы безмолвны, эго отсутствует — потому что, когда вы безмолвны, ум не функционирует. Вот что означает безмолвие. Всякий раз, когда ум функционирует, вы не безмолвны. Вы не можете быть безмолвным — функционирование ума представляет собой внутренний шум, болтовню, постоянную трескотню внутри вас. Когда болтовня прекращается, то возникает безмолвие, и в этом безмолвии эго отсутствует.

Но безмолвие случается с вами только изредка и только на мгновение. Вот почему вы чудесно чувствуете себя в тех ситуациях, в которых это случается. Вы начинаете желать повторения этих ситуаций. Вы идете утром в горы и наблюдаете восход солнца. Внезапно вы испытываете подъем радости. Вы испытываете блаженство, на вас нисходит что-то прекрасное.

Что происходит в действительности? Благо-



даря тихому утру и подъему солнца, благодаря зелени и окружающим горам внезапно ваше внутреннее расстройство прекращается. Явление столь великолепное — все вокруг такое прекрасное, такое мирное и спокойное, — что вы приостанавливаетесь на мгновение. Во время этой остановки вы переживаете состояние без эго.

Это может случиться во многих ситуациях. Это может случиться в сексе, это может случиться в музыке; в любой ситуации, это может ошеломить и переполнить вас. Ваша постоянная болтовня приостановлена, отложена на мгновение; она вернется снова. Каким бы образом вам ни случилось быть без эго, случайно или в результате какой-то практики, вы испытываете тонкое блаженство, которого никогда ранее не испытывали.

Это блаженство не приходит извне. Оно не приходит от гор, от солнца, от других людей или от прекрасных цветов; оно не приходит от полового акта. Оно приходит не извне. Внешняя ситуация только может создать условия — блаженство приходит изнутри. Поэтому, если вы снова повторите внешнюю ситуацию, оно не придет, потому что вы привыкли к ней.

Те же самые горы и то же утро... снова вы отправляетесь туда и не испытываете этого. Вы чувствуете, что упускаете что-то. Потому что в первый раз это было настолько новым, что полностью остановило ваш ум. Болтовня ума прекратилась. Но когда вы отправитесь туда в следующий раз, вы будете уже все знать. Не будет благоговения, не будет тайны — ум будет продолжать свою деятельность. Так бывает всегда. Если вы испытываете радость при каком-то переживании, то при повторении этого переживания радость исчезнет, потому что при повторном переживании вы не сможете отбросить ум.

Итак, нужно помнить, что ум есть накопление. Ваше сознание просто скрыто за этим накопленным прошлым, и вы отождествляете себя с прошлым. Всякий раз, когда вы говорите: "Я есть это, я есть то", вы порождаете эго.

Если понятно вышесказанное, то будет понятно и следующее: ум должен использоваться. Нет никакой необходимости в отождествлении себя с умом, но вы можете использовать его как инструмент — он и есть инструмент. Нет никакой необходимости отождествляться с ним. Всегда оставайтесь выше него.

Вы, в действительности, всегда выше него, потому что вы здесь и сейчас, вы всегда присутствуете в настоящем времени, а ум всегда в прошлом. Вы всегда впереди него. Он всегда отстает от вас, он является тенью. Настоящий момент является чем-то новым; ваш ум не может пребывать в нем. Мгновением позже он будет поглощен памятью, тогда ум сможет иметь его. Каждый отдельный момент вы свободны. Вот почему Будда делал такой большой упор на настоящем моменте. Он говорил: "Оставайтесь в моменте, и не будет никакого ума". Но момент является атомарным, он чрезвычайно неуловим; вы легко можете упустить его. Ум всегда в прошлом — из

чего бы ни состояли ваши знания, — а реальность, имеющая место непосредственно сейчас, не является частью ума. Она станет частью ума моментом позже.

Если вы можете осознать реальность здесь и сейчас, вы всегда будете оставаться над умом. А если вы сможете оставаться над умом — всегда выше него, никогда не вовлеченным в него, использующим его как инструмент, никогда не отождествляясь с ним, то эго исчезнет. У вас нет эго, нет тождеств, и тогда страдания невозможны.

Страдания приходят благодаря эго. Безмятежность приходит через ворота состояния без эго"

## Навязчивые проблемы и контура

Прохождение процессинга может сдерживаться текущими проблемами навязчивого характера. Если такие проблемы возникают и вы не видите возможности их решения, то можно попробовать применить следующее:

1. Определите тип проблемы — она может быть следствием включения контура, возникнуть в результате скрещивания пакетов целей или являться результатом постановки цели, находящейся за пределами вашей способности к обладанию.

Проблемы контурного происхождения — это проблемы навязчивого стремления иметь какие-то атрибуты игр социального уровня. Если прямой конфронт навязчивой проблемы начинает смягчать ее, то продолжайте конфронт: сначала вы разрядите проблему, а затем можете получить сам контур или серию контуров, которые "хотят".

Если проблема не размягчается конфронтном, то можно предположить, что она относится к двум другим типам.

2. Попробуйте разложить имеющуюся проблему на составляющие. Если это удастся, то определите цели каждой полученной, в результате разделения, проблемы. Определите цели для каждой составляющей и установите: не скрещиваются ли они. Если вы обнаруживаете, что составляющие вашей проблемы накладываются друг на друга в виде [Должен/Должен не], то обработайте их по методике "Скрещенные пакеты целей", проясняя [Должен].

Если проблема не раскладывается на составляющие, то можно предположить, что она относится к третьему типу.

3. Представьте себе проблему сравнимой значимости и представьте метод ее решения, затем еще одну и ее решение. Повторите так несколько раз. Если имеющаяся проблема смягчается, то будет и решение. А если вы не находите решений для придуманных вами проблем сравнимой величины, или для их решения вынуждены прибегать к фантазийным вариантам, то вам следует пересмотреть уровень своих притязаний или отложить намеченный эффект до тех пор, пока ваша

способность к обладанию не повысится.

Если вы все-таки хотите получить намеченный эффект, то приведите проблему в соответствие с законом градиентов.

**Контур** — Самостоятельно существующий умственный механизм с автоматическим запуском внешним раздражителем. Бывают замкнутые (кольцевые) и ревербирующие (не замкнутые: включающиеся внешним раздражителем и постепенно затухающие с эффектом эха) и те и другие могут иметь качество "демонского контура" (внутреннего голоса).

Обычный человек имеет огромное количество контуров, которые настолько ему привычны, что совершенно не осознаются. Практически любой автоматизм в действиях носит контурный характер.

Наиболее распространены следующие навязчивые контуры: "думающий контур"; "хотящий контур"; "отрицающий контур"; "музыкальный контур"; "повторяющий контур"; "удивляющийся контур"; "вежливый контур" и т.п.

Любые типы контуров могут быть выключены специальной техникой конфронта, которая основана на законе, открытым Л.Р.Хаббардом. Вот этот закон: **"На индивида может воздействовать только то, чем он не может управлять, то, чем индивид может управлять перестает оказывать на него какое-либо воздействие"**.

Техника конфронта контуров осуществляется следующим образом: обнаружив какую-либо навязчивость, подвергните ее конфронту, если возможно как-то визуализируйте этот контур; начните усиливать его — в какой-то момент контур неожиданно выключится; опять включите его и усиливайте — он опять выключится; повторяйте этот цикл до тех пор, пока не избавитесь от навязчивости, а визуализация не "растворится".

Некоторые типы соматик могут быть устранены подобным образом.

Есть жестокий, но эффективный способ повышения устойчивости к физической боли, основанный на этой технике. Проводится, при подходящих обстоятельствах или при необходимости, одитором. Экспериментировать с физической болью самостоятельно не рекомендуется.

## **Самостоятельный запуск процессинга Стивенса**



