

01 Точка безумия

Деннис Стивенс

Июнь 1994

Под редакцией Пита МакЛафлина
Второе издание, Май 2014

Перевод – Алексей Карягин
Ноябрь 2016

Версия перевода 1.2
Октябрь 2024

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Оглавление

Предисловие от переводчика	6
Введение	7
01 Точка безумия	8
Здравомыслие. Определение	8
Разумность	9
Вещь не может и существовать и не существовать одновременно	9
Безумие. Определение	11
Предпосылки безумия	11
Безумие и навязчивые игры	12
Он становится безумным!	12
Как защититься от безумия	13
Булева алгебра	14
X и 1-X	15
(Скобки).....	15
Равно = и НЕ РАВНО ≠	15
0, шиш, ноль, ничего, ничто и нуль	15
1, Единица и Вселенная.....	15
Класс.....	15
Общий класс.....	16
Нуль-класс или пустой класс	16
Плюс + означает либо «И», либо «ИЛИ»	16
$X \neq 0$	17
$X \neq 0$ против $X=0$	17
Как возникает Безумие	18
Севильский цирюльник.....	18
Скращивание пакетов.....	19
Классы безумия	19
Шесть классов	19
Ограничения, накладываемые на игровые классы	20
Рассмотрим указ короля.....	21
Точка безумия (ТБ). Определение	23
Макетирование безумия	24
Выводы из $X(1-X)=1$	25

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Когда $X(1-X)=1$ тогда $X=(1-X)$	26
Страх безумия.....	26
ТБ и пакеты целей.....	27
Ненавязчивые игры.....	28
Навязчивая игра.....	28
Одиночный игровой класс	29
Безумие	29
02 Безумие	31
Сдвоенные ТБ...СТБ.....	32
Четыре характеристики состояния ТБ	32
Первое явление – Идентификация	32
Второе явления – неподвижность (обездвиженность).....	33
Третье явление – Безвременье (отсутствие времени).....	33
Четвёртое явление – Масса.....	35
Характеристики необходимые и достаточные для определения состояния ТБ.....	35
Состояние навязчивых игр.....	38
Состояние ТБ.....	39
Петля (Цикл)	40
Петля безумия.....	40
Люди с повреждениями мозга и безумие	42
УОО (Управление, обладание, общение)	44
Что делают уровни УОО?	45
Состояние кейса после безумия	46
Отдельный терапевт.....	47
Начать осознавать структуру безумия	47
03 Ощущения	49
Определение термина ощущение	49
Ощущение соотносится с пакетом целей	51
Четыре способа сгенерировать ощущения.....	51
Анатомия ощущений	52
Постулаты и масса	53
Иллюзия в массе	53
Граничные условия	53
СТБ.....	55

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Дополняющие постулаты притягивают и аннулируют друг друга.....	56
СТБМ.....	57
Потоки, рассеяния и гребни	58
Двигая барьер	59
Замешательство	60
Безумие или подавление.....	62
Ощущения во время подавления.....	62
Закон обратного квадрата и ощущение	63
Навязчивые игроки жаждут ощущений.....	63
Ощущения, порождаемые в играх	64
Жажда ощущений исчезает	65
Анатомия замешательства и рассеяния	65
Характеристики СТБМ.....	66
04 Ощущения.....	68
Неподвижность.....	68
Безвременье	68
Масса	69
Твёрдость.....	69
СТБМ - это масса во вселенной.....	69
Откуда взялась масса.....	70
Аксиома 11	70
СТБМ является ощущением и уплотняется в массу	71
Если вы в этой вселенной, у вас есть 2 выбора	72
Уровень 5 (ТБ).....	72
Уровень 5(ТБ). Практика.....	73
05 Постулаты, Личность и навязчивые ТБ.....	75
Победа в игре	76
Проигрыш в игре.....	76
Основной закон игрового ощущения.....	77
Навязчивые ТБ.....	77
Пакет целей «есть».....	78
Комариные укусы.....	78
Растения играют в “Не должен быть съеденным”	78
ТБ «Должен быть убит/ Не должен быть убит»	80

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Половые навязчивые ТБ	83
06 Петля (цикл)	87
Возможное, невозможное и идентичность	87
07 Заблуждения	90
Юмор и смех.....	91
Комик	92

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Предисловие от переводчика

Здравствуйте!

Благодарю вас за интерес к лекциям Денниса Стивенса. Это действительно уникальный и крайне интересный материал. Интересный, как просто в прочтении для общего развития, так и для практики процессинга. Как соло, так и в работе с другими людьми.

Я перевожу и выкладываю это бесплатно. Вы можете выкладывать его исключительно полностью на своих ресурсах без изменения содержания и с указанием ссылки-источника на сайт **freeyourmind.ru**.

Также, если вы получили пользу, то вы можете отблагодарить меня любой суммой с помощью систем ЮМани.

ЮМани (бывшие Яндекс.Деньги): 4100161233997

Что касается самого материала. Обратите внимание, что изначально лекции были начитаны на кассеты, поэтому язык используется разговорный. Я старался внести минимум редакторских правок, оставаясь близко к тексту. Поэтому незаконченные предложения и повторы – это не ошибка переводчика, это формат чтения живой лекции и, думаю, все отучившиеся в любом ВУЗе меня поймут.

Я опустил лекцию про Э-метр ввиду малого распространения этого прибора в России и отсутствия навыков работы с ним. Если вы работаете по «Аналізу ума» соло, то это вам не нужно от слова совсем. Если вы собираетесь работать с клиентами, используя элементы данной технологии, я рекомендую вам пройти специальный тренинг.

*С пожеланием скорейшего завершения всех уровней «Анализа ума»,
Алексей Карягин*

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Введение

Исходная книга "Анализ ума, Руководство по играм" была написана по исследовательским заметкам Д. Стивенса Греггом Пикерингом в 1978 году и опубликована в 1979. Исследование Денниса Стивенса в области решения проблем человеческого разума продолжилось после публикации и к 1992 году у него образовалось много нового материала, который имело смысл записать. Деннис надиктовывал свои идеи на кассеты с 1992 по 1994. Эти исследовательские записи оставались неопубликованными до тех пор, пока я не обнаружил их в Австралии в 2010. Я набрал их в виде следующей последовательности книг:

1. Точка безумия
2. Философия АУ
3. Продолжая уровень 5
4. Разрыв связей
5. Игровая стратегия

Завершив с этими книгами, я обнаружил, что Деннис предложил несколько модификаций и улучшений в практическую часть АУ, так что я взял секцию «Практика» и добавил уровень 5Г (5D) и лекцию «Сходства и отличия» в основную книгу.

Перечитав, я обнаружил, что книга трудна для восприятия из-за длинных блоков текста, которые хорошо было бы разделить на абзацы каждый раз, когда начинается новая мысль.

И я добавил параграфы, несколько редакторских заметок на полях и графику, где, мне казалось, она будет способствовать лучшему пониманию материала.

Надеюсь, вы найдёте изучение этого материала таким же интересным и полезным, каким оно показалось мне.

С уважением,
Пит МакЛафлин
Май 2014

“Insanity Point” by Dennis Stephens

01 Точка безумия

Деннис Стивенс
30 июня 1994

Сегодня 30 июня 1994 и это первая лекция о верхнем уровне технологии "Анализ ума", и сегодня я хочу поговорить о теме безумия.

Здравомыслие. Определение

Слово безумие (insanity) или точнее слово здравомыслие (sanity) происходит от старого латинского слова "Sanus", что означает здоровый, так что вероятно, безумие означает что-то нездоровое. Но это значение уже давно было модифицировано в английском языке, и в наши дни единственная связь между предметом здравого смысла и предметом здоровья заключается в том, что мы могли бы сказать, что человек, который безумен, имеет нездоровый ум. Это единственная связь. Другой связи между словом *здоровье* и словом *здравомыслие*, которое было бы известно в современном английском языке, просто нет.

Тем не менее, уже давно известно, что существует связь между предметами здравомыслия и причинности. И также, давно известно, что нездоровые люди, особенно нездоровые люди с нездоровым умом не находятся в состоянии причины по отношению к чему-либо. Так что определённая есть связь. В нашем современном обществе, слово безумный (невменяемый) в основном используется в юридическом смысле. Все больше только адвокатура использует этот термин.

Медики исключили этот термин много лет назад из-за разногласий по поводу смысла этого термина. В наши дни медики больше говорят о психозе в контексте психиатрии. Они говорят о психозах и т.д., для которых у них есть какие-то определения.

Но к теме безумия они не хотят иметь никакого юридического отношения и можно понять, почему. Видите ли, проблема в том, что вопрос юриспруденции и безумия возник много лет назад, когда какой-то яркий молодой адвокат доказал, что его клиент невиновен в преступлении, т.к. совершил его на почве безумия. И как только он сделал это, юристы должны были бы получить определение безумия, чтобы выяснить, был ли человек по ту или другую сторону черты. Другими словами, они ищут определение безумия. Я считаю, что это случилось где-то в 19-м веке в английском праве.

Они придумали определение безумия, юридическое определение. Я считаю, что они назвали это правила M'Naghten, которые говорят, что человек, я немного перефразирую, что человек безумен, если он не отдаёт себе отчёт в том, что он делает или, если и отдаёт, то не понимает, что то, что он делает, неправильно.

Это примерный пересказ правил M'Naghten, и вы обнаружите, что эти правила, с различными модификациями, приняты в различных частях Англии, Австралии и других странах как юридическое определение безумия. И США приняли эти или очень похожие правила.

Но совершенно ясно, что такое определение безумия бесполезно с медицинской точки зрения, и именно поэтому медики просто не будут его использовать. Они вполне довольны термином психоза,

“Insanity Point” by Dennis Stephens

которым они могут пользоваться. Они не могут следовать этому юридическому определению безумия в медицинской практике, т.к. от него нет никакой пользы.

Честно говоря, мы тоже не можем. Мы не можем использовать юридическое определение безумия. Юристы и адвокаты и прочие юридические деятели могли бы использовать смысл этого определения, но это совершенно бесполезное определение как для социального учёного или психолога, так и для врача. Оно совершенно бесполезно, и поэтому мы тоже должны отказаться от него.

Если мы хотим понять тему безумия, мы должны иметь некоторую форму определения для него, а это значит, что у нас должно быть что-то, на что можно опереться. Мы должны подключить его к чему-то. Мы просто не можем подвесить его в смысловом пространстве. Мы должны определить его. Определить – означает, что мы должны связать его с чем-то другим во вселенной.

Разумность

Вопросы безумия и здравомыслия очевиднее всего связаны с темой разумности. Это то, с чем они наиболее очевидно связаны.

Как я указывал ранее, было хорошо известно, что безумные люди не очень разумны. И люди с нездоровой психикой тоже не очень разумны. Это было хорошо известно на протяжении многих веков.

Таким образом, лучше всего было бы определить здравомыслие и безумие с точки зрения разумности и это то, что мы делаем в «Анализе ума». Мы не говорим о здоровье или здоровом сознании, но мы очень обеспокоены вопросом разумности.

Вещь не может и существовать и не существовать одновременно

В «Анализе ума» мы знаем, и это не является именно моим открытием, но мы знаем, что эта вселенная основана на утверждении, что **«Вещь не может одновременно существовать и не существовать»**. Это определение разумности, основа разумности в предмете логики и в науке в целом.

Вся наука признает это в качестве основы разумности. На самом деле вся наука логики основывается на этом утверждении, что вещь не может существовать и не существовать одновременно. Так что это разумность в логике. Это основа разумности в науке, и это является основой разумности во Вселенной в целом.

Когда учёные приняли это в качестве основной предпосылки разумности и расположили предмет логики на этом фундаменте, они оказались на очень твёрдой почве. Потому что получается, что суждение о том, что вещь не может одновременно существовать и не существовать является правильным выводом из основного закон, на котором эта вселенная, очевидно, строится.

Таким образом, мы находимся на очень твёрдой почве в АУ, когда говорим: «Хорошо, мы будем относить тему здравомыслия к разумности, а безумия к неразумности». И когда мы это сделали, мы полностью оставили человечество позади, потому что человечество, как вы, наверное, заметили, имеет почти столько же определений безумия, сколько есть людей на свете.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Это невероятная вещь, если вы идёте к человеку и говорите: "Как ты думаешь ... что такое безумие?". И вы получите столько разных ответов, сколько людей опросите. И причина, почему так получается, состоит в том, что никто не знает, что есть разумность. Видите?

Если вы не знаете, что есть разумность, вы не будете знать, что есть неразумность, и если вы не знаете, что такое неразумность, то вы будете иметь проблемы с предметом безумия, и как следствие с пониманием связи между неразумностью и безумием. Теперь вы видите, почему человечество имеет проблемы по этому вопросу.

Финал того, что человечество думает по поводу безумия – это когда говорят: **"любой человек, который не согласен со мной, безумен"**. Это заключительный бросок игрока, играющего в навязчивые игры. Если вы не согласны со мной, вы, должно быть, сошли с ума, потому что вы не согласны со мной. А я в здравом уме. Я, очевидно, в здравом уме; поэтому, если вы не согласны со мной, вы должны быть безумны. И это последний шаг навязчивого игрока.

Это может быть способом победить в играх. Это может быть очень действенным способом избавиться от соперника. Я имею в виду, история демонстрирует нам огромное количество случаев, когда люди, которые были не согласны с большинством, были закрыты в психушках или, может быть, даже казнены, просто потому, что они были не согласны с большинством. Они были объявлены безумными и исчезли. Их больше никто никогда не видел.

И это всё ещё происходит на нашей планете. Вы можете поехать в страны третьего мира, где каждый, кто не согласен с тем, что говорит президент, или, допустим, публикует своё несогласие с тем, что говорит президент, на следующий день исчезает, и о нём больше никогда не слышит. Его тело сбрасывают где-нибудь в море. Вот и всё.

Видите, это то, что навязчивый игрок считает разумным или неразумным. Человек, очевидно, безумен, лишь потому, что не согласен со мной. Вот как далеко это может зайти.

Разумность не имеет ничего общего с "может быть прав". Мы имеем дело с "может ли вещь и существовать и не существовать одновременно во Вселенной". Теперь вы понимаете направление нашего движения?

Человечество в целом ничего по этому вопросу не знает. Только учёные немного знают, потому что они изучали логику. Логика знает об этом. Они знают немного о разумности. Учёные знают немного об этом, но человечество в целом – нет. Люди, которые никогда не изучали науку или логику или математику не имеют ни малейшего понятия о том, из чего состоит разумность. В самом деле, они не имеют ни малейшего представления.

За пределами области естественной философии человек не имеет ни малейшего представления о том, из чего состоит разумность, включая юристов, бизнесменов, и так далее. Они просто не имеют ни малейшего представления. Это не является частью их подготовки. Таким образом, они не имеют ни малейшего понятия о том, что есть разумность. Таким образом, они не имеют ни малейшего понятия о том, что такое безумие. Так что, конечно, они могут взять любую дикую идею из воздуха и сказать: "Это хорошее определение безумия, как и любое другое".

Это то, что происходит в нашем обществе всё время на тему безумия. Есть почти столько же определений безумия, сколько людей, просто потому, что люди не знают, что такое разумность, и

“Insanity Point” by Dennis Stephens

если они не знают, что такое разумность, они не узнают, что такое безумие. Если они не знают, что такое безумие, они не смогут даже начать разбираться с темой безумия, так что они не смогут получить хорошее определение безумия, но мы сможем. Мы можем сделать лучше!

Теперь я должен сделать небольшое отступление, потому что вы можете верить, что наше общество много знает о безумии. Правда в том, что оно ничего не знает о безумии просто потому, что наше общество в целом ничего не знает о разумности. Оно не может даже дать определение.

Вы подходите к человеку и говорите: "Что есть разумность? Что есть определение разумности?". Он не сможет ответить вам. Он не знает. Он будет называть себя разумным человеком. Вы говорите: "Ты разумен?". Он скажет: "О, да. Я разумный человек". Вы говорите: "Хорошо, что такое разумность?". Он не сможет ответить на этот вопрос. Это очень странное положение дел, не так ли?

Человек будет называть себя разумным, даже если он не сможет определить понятие разумности. Несколько неразумно, не так ли? Но давайте вернёмся к теме.

Безумие. Определение

Теперь мы готовы дать определение безумию. Мы в состоянии сделать это. Мы связали его с предметом разумности. Мы знаем, что есть разумность. Также, мы знаем, что есть неразумность. Таким образом, мы можем определить безумие. Вот определение, которое мы используем в «Анализе ума».

Человек безумен, если он считает, что вещь может существовать и не существовать одновременно. Это определение безумия, которое мы используем в "Анализе ума".

Теперь, когда вы видите это определение, оно не кажется способным перевернуть мир, не так ли? Я имею в виду, земля не разверзлась под вами, когда я вам его озвучил. Но это определение безумия. Оно связывает его полностью с предметом неразумности.

Но, несмотря на то, что оно не звучит особенно сногшибательным, по мере того как мы продолжим, связывая его с нашей существующей технологией игр, могу заверить вас, определение будет становиться все более и более ценным. Вы почувствуете под собой вращение планеты, когда начнёте думать об этом вопросе.

Предпосылки безумия

И первым шагом на этом пути является то, что мы могли бы назвать, и, вероятно, очень правильно было бы назвать, предпосылкой безумия.

И опять же, это не понято вне "Анализа ума". Кстати, у саентологов не было определения безумия. Обратите внимание! Вы можете продраться сквозь работы Рона; он никогда не удосужился определить безумие. Я не думаю, что он когда-либо действительно пытался побороть вопросы разумности, неразумности и безумия, но был достаточно близко, чтобы определить его в пределах своего предмета. Но мы справились, и можем его определить.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Безумие и навязчивые игры

Но, как я говорю, существует предпосылка для безумия, очень интересная предпосылка, которая связывает его с темой игр. Вот она. **Человек только тогда становится безумным, когда он считает, что у него нет класса, в который он мог бы пойти, если он оказался подавлен в игре.**
[Класс означает роль в игре - редактор]

Что я имею в виду? По-моему, понятно. Человек только тогда становится безумным, когда он считает, что у него нет класса, в который он мог бы пойти, если он оказался подавлен в игре. Другими словами, человек может уменьшить свой набор постулатов до двух игровых классов. Но в то время когда у него есть два игровых класса, у него всё хорошо. Он может пойти в один класс игр и проиграть игру, тогда он будет загнан в оставшийся класс, и это до сих пор нормально.

У него всё ещё есть игра, в которую можно играть. Но что произойдёт, если сократить набор до одного класса? Теперь мы связываем этот материал с тем, что я уже говорил на ленте № 3, эта тема набора постулатов и сокращения пакета целей. Вспоминаете материал? Там, на ленте № 3.
[См. Книгу 03 Расширяя уровень 5, Секция: Исключающий постулат, Как игры становятся навязчивыми.-Редактор]

Если пакет целей или, более правильно, набор постулатов сводится к одному игровому классу и человек использует этот постулат в играх, в этом классе игр, и активно играет в игру из этого единственного оставшегося класса игры и проигрывает игру, он оказывается подавленным, ему в буквальном смысле некуда идти.

Вы можете сказать: "он просто пойдёт в один из других классов игры". Нет, он не может, потому что он постулировал, что он не может пойти туда. Будучи последний раз подавленным, он сказал: "Я не могу больше играть в эту игру. Я не могу больше оставаться в этой игре. Я должен выйти из этой игры. Я не могу больше играть". Таким образом, он исключил для себя эту возможность.

Последняя возможность исключена. Так куда он собирается пойти?

Он становится безумным!

Я скажу вам, куда он пойдёт. Он пойдёт в безумие. Он теряет свои шарики. Это то, что реально происходит. Это связь между безумием и навязчивыми играми. И это чрезвычайно важная связь. После того, как вы поймёте это, всё остальное начинает иметь значение.

Это сразу же говорит вам, что только играющий в навязчивые игры сходит с ума. И это также говорит вам, что каждый играющий в навязчивые игры, учитывая достаточное количество времени, в конечном счёте, сходит с ума.

После того, как человек уменьшает пакет целей до двух игровых классов (состояние навязчивых игр), в конце концов, пакет целей будет сведён к одному игровому классу.

Навязчивые игры начинаются с двух классов, потом сводятся к одному классу и в этот момент каждый раз, когда он начинает использовать этот класс в играх, он ставит разумность на кон, потому что, если он проиграет следующую игру, он потеряет её.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Всё! Там нет другого места, куда можно пойти, кроме как в безумие. И наша задача сейчас развернуть эту схему, чтобы показать, как это происходит. И всё записать так, чтобы было понятно. Таким образом, вы сможете увидеть это.

Я бы не стал давать вам эти данные, если бы не знал, с абсолютной уверенностью, что они верные. Я впервые обнаружил эти данные несколько лет назад, но я отложил их на потом, для дальнейшего исследования. Но теперь я абсолютно уверен, что у меня есть все данные о безумии. Я точно знаю, что такое безумие, и это то, что я говорю.

Прямым попаданием будет то, что в сердце каждого безумия вы найдёте принуждение делать вещь как существующей и не существующей одновременно, или желание попробовать работать на постулате и его противоположности одновременно.

Так или иначе, безумный человек пытается сделать невозможное. И это невозможно. Невозможное в этой вселенной определяется как попытка работать на постулате во время работы на его противоположности. Вы не можете ехать в Китай и не ехать в Китай одновременно. Если вы попробуете это, вы сойдёте с ума. Это безумие. Понятно?

Теперь другой момент, который становится интересен, как только мы знаем необходимое условие для безумия, является вопрос "Как может человек защититься от безумия?"

Как застраховаться от безумия.

Мы знаем, как сделать это в "Анализе ума". Мы знаем, как человек может застраховаться от безумия, но это не было понято в какой-либо другой области психотерапии. Это не было понято и в саентологии.

В саентологии говорят, что если человек клирован, он не сойдёт с ума. Но не было понятно почему. Мы знаем почему. Мы можем объяснить, почему это так. Мы работаем над данными более высокого уровня, нежели в других техниках психотерапии. Мы можем понять это очень точно из-за нашего довольно глубокого знания и понимания игр.

Так, как мы можем застраховать человека от безумия? Есть простой способ. Он должен сделать уровни 1, 2 и 3 "Анализа ума" соло. Это всё, что нужно сделать. Любой, кто прошёл первые три уровня "Анализа ума", застраховал себя от безумия.

Почему? Потому к тому времени, как человек завершает 3-й уровень, он больше не является навязчивым игроком. Он взял столько заряда из навязчивых игры, что игры стали ненавязчивыми. Он играет в игры, но уже без навязчивости. Интенсивность заряда банка падает к тому времени, как он добирается до вершины 3-го уровня.

Он снял огромный заряд со своего кейса, он больше не навязчивый игрок. И так как он более не навязчивый игрок, то больше нет никакой опасности сойти с ума. Его больше нельзя свести с ума. Его всё ещё можно сделать несчастным, но свести с ума не получится.

Навязчивый игрок может быть как несчастным, так и безумным, и страховкой от этого могут стать первые три уровня "Анализа ума".

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Человек не должен проходить уровни 4 или 5. Он не должен удалять все пакеты целей из ума. В этом нет необходимости, только уровни 1, 2 и 3, завершённые соло, являются достаточной защитой против безумия. Это является чрезвычайно важным элементом данных. И это данное, которое непосредственно вытекает из нашего понимания того, почему возникает безумие.

Совершенно очевидно, если человек не является навязчивым игроком, то он не сократит свои игры до одного игрового класса, а раз так, то он не кладёт все яйца в одну корзину. Не так ли? А раз так, то будучи подавленными, ему всегда есть куда пойти. Он всегда будет иметь класс, который можно занять в случае подавления.

В отличие от навязчивого игрока, который уменьшил свои классы до одного. Если он получает подавление, у него не остаётся места, куда пойти, кроме как потерять свои шарики, что он сразу же и делает. Теперь я хочу дать вам пример этого, чтобы вы смогли ясно это увидеть. Вы увидите, как это происходит.

Я приведу пример, и вы увидите, как именно человек сходит с ума. И мы свяжем это с постулатами.

Булева алгебра

Но прежде чем я это сделаю, у меня есть несколько плохих новостей для вас. Для того чтобы по-настоящему понять этот предмет безумия, нам нужна огромная точность в наших рассуждениях, которые не могут быть получены при использовании одних лишь слов. Так что для того, чтобы достичь этой точности я должен использовать алгебру логики, которой является Булева алгебра. Я должен буду перейти к символам. Простите. Но если я попытаюсь сделать это по другому, я просто обречён на провал, и вся лекция просто выродится в море словоблудия. Я не смогу объяснить свою точку зрения. Так что я просто должен использовать логическую символику.

Я собираюсь определять свои символы по ходу пьесы, и объяснять, что они означают. После этого вы всё поймёте. Это не сложная тема. Я не собираюсь превратить вас в логика или учёного. Я просто даю абсолютные основы, чтобы вы смогли понять термины и увидеть это в терминах символов.

У Эйнштейна была такая же проблема с его теорией относительности. Общеизвестно, что совершенно невозможно объяснить кому-либо теорию относительности Эйнштейна на словах. Но как только человек понимает высшую математику, это становится понятным. Когда он видит математику, появляется смысл, который невозможно выразить только лишь словами.

Просто потому, что математика является гораздо более точным инструментом, чем язык. Я против того, чтобы пытаться объяснять и обсуждать тему безумия исключительно с помощью слов. Слова просто не достаточно точны. Я должен использовать символы логики для того, чтобы достичь требуемой точности, чтобы сделать дело. Так что, мои извинения, но у меня нет выбора. Это сложная тема, и мы нуждаемся в точности алгебры.

Поехали! Прежде всего, я дам вам обозначения, которые я собираюсь использовать, а затем мы обсудим некоторые из отношений и последующие выводы. Но прежде всего обозначения, так что, если вы это слушаете, имеет смысл записать на бумаге, чтобы было понятнее.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

X и 1-X

Когда мы помещаем символ, скажем “X” это в реальности означает, что “X” существует. Если я хочу записать “не X” мы записываем “1-X” и, другими словами, всё, что мы говорим – это отсутствие X, всё во вселенной кроме X. Таким образом “X” означает, что X существует, и “X” не существует = 1-X, вся вселенная минус X.

(Скобки)

Как правило, для удобства мы окружаем 1-X скобками, поэтому, когда я собираюсь дать вам 1-X, я дам её вам в виде (1-X). Уловили? Не может быть ничего иного, внутри скобок, за исключением 1-X или 1-Y. Это будет 1, знак минус, и символ. Это все, что может когда-либо оказаться в скобках. Так что нет ничего сложного в скобках, за исключением одного символа минус. Это все, что будет в скобках.

Равно = и НЕ РАВНО ≠

Хорошо, далее знаки того, что мы собираемся использовать. Во-первых, знак равенства. Знак равенства – арифметический и мы используем его в логике точно так же, как он используется в арифметике. **Он обозначает идентичность.** Знак равенства означает идентично. Таким образом, равенство имеет точно такое же значение, как в обычной арифметике.

Но мы используем и другой знак в логике, и это знак \neq . Не равно. И знак, который мы используем для этого – это обычный знак равенства из арифметики плюс слэш под 45 градусов к горизонтали. Он режет знак равенства. Он буквально пересекает его. И это знак "не равно". В основном, в логике утверждение, или знак \neq , просто означает не равенство. Вот что это значит.

Не равно. Видите? Это все, что символ \neq означает.

0, шиш, ноль, ничего, ничто и нуль

В логике ноль означает то же самое, что и в обычной арифметике и алгебре. Он означает ничего, пшик, нуль. Таким образом, **$X = 0$ означает, что нет элементов в классе X.**

1, Единица и Вселенная

Один, цифра "1" означает вселенную, точнее предметную область. Это совокупность классов существования, совокупность вещей, которые могут существовать в этой ситуации. Мы выражаем это цифрой "1". Таким образом, единственные цифры, которые появляются в логике – это нули и единицы. У нас нет никаких других цифр. Это гораздо более простая математика, чем обычная математика.

Класс

Класс представляет собой группу, члены которой обладают одинаковым качеством или качествами. Например, Люди – это класс, мы рассматриваем людей как класс, потому что все они обладают одними и теми же качествами.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Чёрные существа представляют собой класс, класс чёрных существ; они обладают качеством черноты и качеством существ, они чёрные существа. Так что это класс. Существует класс чёрных существ и класс людей. Они являются примерами классов.

Это и означает сие загадочное слово класс. Эти определения, которые я даю, являются стандартными определениями в логике и являются научными определениями.

Я уверен, если вы обратитесь к учебнику по логике, вы найдёте гораздо более развесистые определения, чем эти, но они всё равно сводятся к нашим. Они, вероятно, гораздо более точны, но эти достаточно хороши для наших задач.

Общий класс

Далее, определение общего класса. Общий класс является классом, все члены которого обладают качествами двух классов. Ещё раз, **общий класс является классом, все члены которого обладают качествами двух классов.** Примером общего класса могут быть чёрные люди. Каждый из членов класса чёрных людей будет обладать качествами чёрных существ и людей. Таким образом, они были бы общим классом чёрных существ и людей. Таким образом, они становятся классом чёрных людей. Это довольно просто.

Нуль-класс или пустой класс

Я дал вам определение общего класса. Следующая вещь, следующее определение – это нулевой или пустой класс. Null с латинского переводится как "ничего нет".

Нулевой класс является классом, не имеющим членов. Нулевой класс является пустым классом.

Например, зелёные коты – это пустой класс. Нет никаких зелёных котов, насколько я знаю. Я никогда не сталкивался с ними. И я никогда не слышал ни о ком, кто встретил бы зелёного кота. Коты не рождаются этого цвета. Поэтому зелёные коты – пустой класс.

Коты являются классом с членами. Класс котов – хорошо определённый класс. И зелёные объекты – это также класс во вселенной. Эти классы существуют. Класс зелёных объектов существует, и класс котов существует, но общий класс зелёных котов не существует. Это пустой класс. Так что это то, что мы имеем в виду, когда мы говорим, пустой класс.

Пустой класс является классом, не имеющим членов. Это пустой класс. А мораль здесь – нет никакого способа, которым вы можете комбинировать эти конкретные классы вместе и иметь общий класс. Вы всегда должны иметь в виду, некоторые из этих перестановок и комбинаций классов могут дать пустой класс в реальной Вселенной. Вы можете быть в состоянии использовать их в логической системе в воображаемой вселенной, но в реальной вселенной это пустой класс.

Плюс + означает либо «И», либо «ИЛИ»

Я на всякий случай объясню вам смысл знака плюс "+" в логике. Знак плюс немного отличается от его использования в обычной арифметике или алгебре. В логике использование знака плюс зависит от того, что находится на другой стороне уравнения.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Например, если мы имеем $X + Y = 0$. Это означает, что и $X = 0$ и $Y = 0$. И сочетание $X + Y = 0$ означает, что оба из них $= 0$. Понятно? Таким образом, $X + Y = 0$ означает, что и $X = 0$ и $Y = 0$. Мы поместили их вместе и сказали $X + Y = 0$.

Но когда мы говорим: " $X + Y = 1$ ", мы не можем использовать это аддитивное определение, когда оно равно единице, когда оно равно вселенной. $X + Y = 1$, имеет значение, что Вселенная состоит либо из X , либо из Y , либо может состоять из их обоих. Это не определено. Она может состоять из их обоих.

Другими словами, это ситуация или/или. Но мы не знаем, это включающее ИЛИ или исключающее ИЛИ. Мы не знаем, но когда мы имеем уравнение, равное единице, знак плюс означает дизъюнкция. Мы не можем просто складывать их вместе, как мы делаем арифметике. Здесь имеет место быть альтернатива, это определённо ситуация или/или. **Либо X , либо Y , либо оба.** Вот так уравнение $X + Y = 1$ обычно интерпретируется в логике. [*Дизъюнктивный – предназначенный для разделения, или разъединение. - Редактор*]

$X \neq 0$

Теперь, что у нас с уравнением X не равно нулю " $X \neq 0$ "? **Это означает, что X находится где-то между X равно нулю " $X = 0$ ", и X равно 1 " $X = 1$ ".** Это, конечно, не означает, что X равно нулю " $X = 0$ ", и это, конечно, не означает, что X равно 1 " $X = 1$ ", это между ними. **Это лишь означает, что что-то, что относится к X , существует.** Ясно?

Это не тот случай, когда X не существует, именно это $X \neq 0$ означает. Это означает, что это не тот случай, когда X не существует. X может быть равно 1, в наших обстоятельствах. Мы этого не знаем. Но это не тот случай, когда X не существует, и это то, что означает X не равно нулю " $X \neq 0$ ".

Немного сложно, но я могу заверить вас, что всё это имеет смысл. Это только в последние 50 или 100 лет или около того, логики начали использовать эти знаки и привели их к современной точности.

История логики очень увлекательна, если вам это интересно. Нет более точной науки, чем логика и когда вы прочитали историю об этом. Это довольно удивительно, сколько великих логиков делали это неправильно. В частности, по поводу того, что подразумевается под знаком неравенства, и как мы интерпретируем вопрос о сумме в логике. Но мы можем сделать это в современной логике. Они не могли сделать этого сто лет назад, но мы можем сделать это сегодня.

$X \neq 0$ против $X=0$

Следует чётко понимать, что знак X не равно нулю " $X \neq 0$ " является полной противоположностью X равно нулю " $X = 0$ ". Видите? Это полная противоположность.

Противоположностью $X = 0$ не является, повторяю, не является $X = 1$. Видите? Если $X \neq 0$, X может быть равен 1, но мы этого не знаем наверняка. Однозначно, не равно нулю, и мы выражаем это, говоря " $X \neq 0$ ". Или, ещё один способ сказать, что некоторые из X действительно существуют. Это ещё один способ посмотреть на это. Используйте слово "некоторые".

Хорошо, теперь насчёт $X + Y \neq 0$?

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Самый простой способ понять $X + Y \neq 0$, это осознать, что $X + Y \neq 0$ является противоположностью $X + Y = 0$. То есть это полная противоположность X не существует и Y не существует. Это полная противоположность этому. Таким образом, это означает, что некоторые из X существуют или существуют некоторые из Y или некоторые из обоих (X и Y) существуют. С некоторым подтекстом, что это может быть так, что $X = 1$ или $Y = 1$ или оба X и Y равны 1. Это может быть интерпретацией $X + Y \neq 0$. Это просто означает, что это не тот случай, когда $X + Y = 0$.

Как возникает Безумие

Ну, вот и конец нашего маленького базового курса по булевой алгебре. Теперь мы будем использовать этот материал. Настало время, чтобы мы взяли пример, о котором я говорил, чтобы понять, как эта тема безумия вообще возникает. Теперь мы в состоянии сделать это, потому что мы можем использовать нашу символику очень точно. Теперь я собираюсь использовать пример, который я дал в оригинальной записи "Анализ ума" о Севильском цирюльнике.

Севильский цирюльник

Вспомните пример, который я дал о Севильском цирюльнике, который является хорошо известным историческим логическим парадоксом? Я просто освежу вашу память.

Помните, королю надоело видеть мужчин города с неряшливыми бородами. И тогда он издаёт указ и вешает его на городской площади, который гласит, что "Отныне, под страхом смерти, все жители этого города должны быть выбриты. Только те, кто не бреются сами могут быть выбриты городским цирюльником".

Позже, в тот же день городской цирюльник увидел этот указ и быстро сошёл с ума. Почему он сошёл с ума? Потому что он не мог подчиниться указу, и посему должен был быть казнён. И таким образом, он сделал единственное, что мог сделать – он сошёл с ума.

Теперь давайте рассмотрим, в чем именно здесь проблема. Для того чтобы было легче понять эту проблему, самый простой способ это поставить наш набор постулатов вместе и отметить галочки возможностей. Очевидно, что у нас есть набор постулатов человека, который бреется сам.

Давайте обозначим буквой S человека, который бреется сам и буквой B , который бреется у городского цирюльника. Таким образом, у каждого человека в городе есть два варианта, бриться самому или у цирюльника.

Таким образом, мы смотрим на множество постулатов SB . Ясно, что они являются постулатами. «Бриться самому» является постулатом. «Быть выбритым городским цирюльником» тоже является постулатом. Это два постулата, так что, вот набор постулатов, который мы имеем:

S : бриться самому

B : быть выбритым цирюльником

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Скрещивание пакетов

Оба постулата не находятся в одном пакете целей, так что имеется небольшое скрещивание, но это всё ещё набор постулатов. Это не пакет целей, как мы поняли бы его, но это, конечно, множество постулатов. Скрещивание не имеет отношения к этой ситуации, поэтому мы обсудим его позже.

[Заметьте! В правильном пакете целей обе цели будут точно дополнять друг друга, как это делают "есть" и "быть съеденным". "Брить" и "быть выбритым" взаимно дополняют друг друга, но мы ограничены целями "брить себя" и "быть выбритым городским цирюльником" и они не совсем взаимодополняют друг друга, так что имеет место быть скрещивание. - Редактор]

В первую очередь давайте запишем все возможности в этом наборе. Есть четыре возможных класса. Другими словами, каждый человек в городе может либо быть выбрит городским цирюльником, либо должен бриться сам, и это даёт нам четыре класса людей в городе. Есть SB, S (1-B), (1-S) B, (1-S) (1-B) – наши четыре класса, которые мы признаём. И мы собираемся добавить в этом классе то, что мы называем классами безумия. Мы добавим их в набор, и мы увидим, как они вписываются.

Четыре класса в нашем множестве:

- SB, брить себя и быть выбритым городским цирюльником
- S (1-B), брить себя и не быть выбритым городским цирюльником
- (1-S) B, не брить себя и быть выбритым городским цирюльником
- (1-S) (1-B), не брить себя и не быть выбритым городским цирюльником

Классом безумия является класс B (1-B), и для полноты картины мы добавим ещё один класс безумия S (1-S).

Классы безумия

B (1-B) быть выбритым городским цирюльником и (одновременно) не быть выбритым городским цирюльником

S (1-S) бриться самому и (одновременно) не бриться самому

Таким образом, у нас есть все шесть возможных классов нашего набора.

Теперь, если мы бы делали логический анализ этой конкретной проблемы, мы бы просто ограничились первыми четырьмя классами. Последние два класса будут равны нулю по основному закону разумности во Вселенной, который гласит, что $B(1-B)=0$ и $S(1-S) = 0$ по основному закону разумности во Вселенной и эти классы были бы пустыми классами. Таким образом, они могут быть аннулированы. Но мы собираемся оставить их для полноты картины, так как мы имеем дело с предметом безумия. Видите? Таким образом, мы должны положить их обратно. Итого, у нас есть шесть классов.

Шесть классов

Давайте начнём отмечать наши шесть классов по порядку от одного до шести. Таким образом, я предполагаю, что вы записали их и просто пронумеровали их в том порядке, который я дал их вам – от одного до шести, начиная с классов разумности, а 5 и 6 будут классами безумия.

Шесть классов:

1. SB, брить себя и быть выбритым городским цирюльником
2. S(1-B), брить себя и не быть выбритым городским цирюльником
3. (1-S)B, не брить себя и быть выбритым городским цирюльником
4. (1-S)(1-B), не брить себя и не быть выбритым городским цирюльником

“Insanity Point” by Dennis Stephens

5. $V(1-B)$ быть выбритым городским цирюльником и не быть выбритым городским цирюльником
6. $S(1-S)$ бриться самому и не бриться самому

Теперь, как вы понимаете, в этом анализе мы обеспокоены только городским цирюльником. Мы не очень озабочены другими мужчинами в городе. Поэтому мы ограничимся рассмотрением того, как указ короля влияет на него, потому что, если вы посмотрите на него, вы увидите, что он влияет на мужчин города совсем иначе, нежели на цирюльника. Мы сейчас просто заинтересованы только в анализе того, как это влияет на цирюльника.

Ограничения, накладываемые на игровые классы

Теперь, прежде чем мы перейдём к обсуждению того, что сказал король и посмотрим, как это сказалось на ситуации, мы должны, прежде всего, увидеть, есть ли какие-либо ограничения на набор постулатов ввиду самой природой этих постулатов. Когда мы исследуем это, мы находим, что это на самом деле так. Именно цирюльник не имеет полной свободы выбора, независимо от того, что сказал король.

Например, совершенно очевидно, что если цирюльник бреет сам себя, он оказывается выбрит городским цирюльником. И это очевидно, что если городской цирюльник побрит городским цирюльником, он бреется сам.

Эти два предложения также влияют на набор. Теперь первое из этих предложений, если цирюльник бреет сам себя, то он побрит городским цирюльником, что выбивает номер 2 в нашем наборе " $S(1-B)$ ", который выходит.

2. $S(1-B)=0$, брить себя и не быть выбритым городским цирюльником = 0
- А второе из этих предложений выбивает номер 3 в наборе. Таким образом, вы просто выбиваете его и редуцируете номер 3 к нулю.
3. $(1-S)V=0$, не брить себя и быть выбритым городским цирюльником равно нулю.

Так что городской цирюльник получил сокращённый набор сразу, независимо от того, что сказал король. Он получил только 1 и 4 плюс два невозможных классов безумия:

1. SB , брить себя и быть выбритым городским цирюльником
4. $(1-S)(1-B)$, не брить себя и не быть выбритым городским цирюльником
5. $V(1-B)$ быть выбритым городским цирюльником и не быть выбритым городским цирюльником
6. $S(1-S)$ брить себя и не брить себя

Таким образом, он может либо брить себя и быть выбритым городским цирюльником или не брить себя и не быть выбритым городским цирюльником. Только эти варианты. Они являются единственными вариантами.

И это его варианты, когда он приходит на площадь и читает указ короля, имейте в виду, это его единственные варианты.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Рассмотрим указ короля

Теперь давайте рассмотрим указ короля. Первое, что он говорит: «Впредь под страхом смерти все жители этого города будут чисто выбриты». Что он говорит – класс номер 4, класс, где человек не бреет себя сам и не бреется у городского цирюльника. Этот класс сводится к нулю. Поняли?

4. $(1-S)(1-B)=0$, не брить себя и не быть выбритым городским цирюльником = 0.

Таким образом, мы представляем себе, что он читает первую часть указа, и он говорит: "О, да, под страхом смерти все жители города будут чисто выбриты", он говорит себе, "Я должен брить себя. Я не могу более отращивать бороду".

Смотрите, до сих пор всё нормально. Уходит класс 4. Так что остаётся только 1. Он получил только один класс, который может занять в разумной части набора постулатов. То есть бриться самому и быть выбритым у городского цирюльника.

1. SB, бриться самому и быть выбритым у городского цирюльника.

Теперь обратите внимание, что его набор был сокращён до одного игрового класса. Помните, что это не пакет целей, но принцип тот же, мы начали с четырёх классов в наборе, и теперь сократили его к одному. Существует только один разумный класс, который он может занять в этом наборе – бриться самому и быть выбритым у цирюльника. Итак, цирюльник читает вторую часть указа короля, "Все те, и только те, кто не бреются сами, будут выбриты городским цирюльником". Есть два утверждения. Первое из них является то, что все те, кто не бреются сами будут выбриты городским цирюльником.

Это утверждение означает, что номер 4 из нашего набора сводится к нулю. Да, да, номер 4. Король просто повторяется. Утверждение означает, точно то же, что "отныне все жители города будут чисто выбриты".

По логике они означают одно и то же. Теперь, когда вы делаете логический анализ, то нет ничего необычного в том, чтобы найти высказывания почти повторяющимися. Это нормально, это не влияет на анализ. Вы говорите: "Хорошо, хорошо, номер 4 в настоящее время, безусловно, равен нулю". Теперь, у нас остаётся заключительная часть королевского указа. "Только те, кто не бреются сами, будут выбриты городским цирюльником".

Утверждение "Только те, кто не бреются сами будут выбриты городским цирюльником" означает то же самое, что и "все те, кто бреется у цирюльника, не бреются самостоятельно". Которое, с точки зрения нашего набора, сводит класс 1 к нулю.

1. $SB=0$, бриться самостоятельно и бриться у цирюльника = 0.

До этого момента цирюльник читал указ, и он был в порядке. Он прочитал первую часть указа о мужчинах в городе, которые теперь должны быть чисто выбриты, и он говорит: "Да, это хорошо, я должен буду брить себя". И он читает вторую часть указа: "Все те, кто не бреются сами будут выбриты городским цирюльником", - он говорит: «Да, всё в порядке, это нормально, я буду брить себя». Но, тут он попадает в третью часть, "только те, кто не бреются сами, будут выбриты городским цирюльником". Бам! Взрыв! Он попал в беду, потому что его последний оставшийся класс был редуцирован до нуля. Он не может подчиняться указу.

Он находится в классе SB и указ приводит этот класс в нуль. Таким образом, эффект указа гонит его из последнего оставшегося класса, класса SB. В то время как он отчаянно пытается остаться в этом классе.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Теперь давайте возьмём паузу на мгновение и поймём, в чем именно проблема этого несчастного парикмахера, или, другими словами, чем проблема не является.

У него нет никаких проблем с бритьём себя. Это не его проблема. Он не испытывает никаких трудностей по вопросу бритья себя. Так что этот маленький класс безумия $S(1-S)$ номер 6, мы можем редуцировать его к нулю. Мы можем убрать его. Это не его проблема.

Он уходит.

6. $S(1-S)=0$ бриться самостоятельно и не бриться самостоятельно = 0.

Его проблема заключается в том, что он городской цирюльник, потому что если бы он не был городским цирюльником, он мог бы бриться самостоятельно. И только потому, что он городской цирюльник, он не может бриться сам. Указ только мешает ему бриться самому, потому что он городской цирюльник. Так что его проблема в том, что он городской цирюльник.

Таким образом, вы понимаете, что он не имеет никаких проблем для бритья себя. Его трудностью является проблема идентичности. Так что это уравнение, быть выбритым городским цирюльником, является корнем его проблемы. Быть выбритым городским цирюльником или не выбритым городским цирюльником. Если бы он не мог быть выбрит городским цирюльником, он бы в порядке. Видите? Он был бы в порядке, потому что он мог бы бриться сам и не быть выбритым городским цирюльником. Но он не может сделать это в то время как он является городским цирюльником. Вы видите его проблему? **Это проблема идентичности.**

И когда он стоит там, глядя на указ, его ум будет двигаться в направлении от «должен быть выбрит городским цирюльником, но я не могу быть выбрит городским цирюльником».

Когда он говорит: "Я не могу быть выбрит городским цирюльником" это просто ещё один способ сказать "не должен быть выбрит городским цирюльником".

Таким образом, его ум идёт от «должен быть выбрит городским цирюльником, но это невозможно», так как указ говорит, что он не может этого сделать. Так что «я не должен быть выбрит городским цирюльником», но это тоже невозможно, потому что он городской цирюльник, так что «я должен быть выбрит городским цирюльником». Понятно?

Нет, указ не позволяет ему этого. Так что «я не должен быть выбрит городским цирюльником, но я городской цирюльник», поэтому «я должен быть выбрит городским цирюльником», «не должен быть выбрит городским цирюльником», «должен быть выбрит городским цирюльником», ... один ... два ... один ... два ... быстрее ... быстрее ... быстрее...

Пока он не попадает в точку "должен быть выбрит городским цирюльником" и "не должен быть выбрит городским цирюльником", где оба постулата присутствуют одновременно. Оба с одинаковой интенсивностью. Бум! В этот момент он теряет рассудок.

5. $V(1-V)=1$, «быть выбритым городским цирюльником» и «не быть выбритым городским цирюльником» рано 1.

Если вы следите за мыслью, вы, должно быть, поняли. Таким образом, наше множество сокращено. Первые четыре класса нулевые.

И класс 6 – нулевой класс.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

И класс 5 = “1”, его класс пребывания.

Сейчас он в классе безумия, где оба противоположных постулата присутствуют одновременно.

Теперь, фактически, его проблему может решить король. Король, я имею в виду, очевидно, пока он сходит с ума, он отращивает бороду, поэтому король, если он строг, мог бы сказать: "Казнить его, он не подчинился указу". Затем король может сжалиться над ним, потому что он безумный и смягчиться, сохранив ему жизнь. Он может решить или не решить его проблему, но это то, что произойдёт с ним. Он сойдёт с ума.

Или говоря другими словами, когда он фиксируется в идентичности городского цирюльника, безумие является его единственным вариантом в этой ситуации. Это его единственный вариант, потому что это меньшее зло, чем быть казнённым. Это другой вариант, но это зло худшее, так что он выберет меньшее зло и потеряет рассудок. Конечно, у него не было бы никаких проблем, если бы он не был зафиксирован в идентичности городского цирюльника.

Предположим теперь, что он не навязчивый игрок и завершил первые три уровня "Анализа ума" и таким образом мог бы занимать идентичность городского цирюльника или не занимать. Он мог бы быть городским цирюльником или не быть им по собственному желанию. Тогда у него не было бы никаких проблем вообще.

Он бы просто прочитал указ и сказал: "Хорошо, что произойдёт", - сказал бы он, "я буду брить себя, и когда я буду брить себя, я не буду городским цирюльником. Но когда я брею других людей в городе, других мужчин, я буду городским цирюльником". Таким образом, он возвращается к работе. Конец проблемы. Понятно?

Он бы просто вернулся к своей парикмахерской и заметил, что она была бы полна клиентов, надел бы свою идентичность городского цирюльника и приступил к бритью. И когда он обслужил всех своих клиентов, он просто снял бы свою идентичность городского цирюльника, повесил её на крючок в парикмахерской, и затем побрился сам, спокойно и неторопливо. И когда он побрился, он бы одел снова свою идентичность городского цирюльника, и был бы готов к приёму следующего клиента.

Могу заверить вас, что, если вы следовали за мной через этот пример тщательно и внимательно, вы теперь знаете гораздо больше об этом логическом парадоксе, чем тот парень, который его придумал. Потому что теперь вы знаете все о безумии, чего он явно не знал. Он явно не знал. Таким образом, вы знаете чертовски много об этом логическом парадоксе, и мы можем видеть, насколько полезным этот маленький логический парадокс нам был. Мы можем использовать его, чтобы понять, как человек идёт из навязчивых игр в безумие.

Точка безумия (ТБ). Определение

Теперь этот класс, который мы будем использовать. Назовём его общим классом $X(1-X) = 1$, это то, что мы называем классом безумия. Это определение. $X(1-X) = 1$, X и не X одновременно. Это и есть определение термина. Мы называем это классом безумия. У нас есть название для него в "Анализе ума", которое является более широко используемым, которое звучит как «точка безумия», сокращённо ТБ.

Его ещё можно назвать Точкой Невозможности, что в нашем контексте то же самое, что и Точка Безумия.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

ТБ всегда можно записать в форме $X(1-X) = 1$ – это суть безумия, сама основа безумия, и это основное выражение. Это $X(1-X) = 1$. Это точка невозможности, потому что в этой вселенной, невозможно удерживать этот класс и сохранить своё психическое здоровье. Совершенно невозможно удерживать этот класс.

Другими словами, он определяет невозможное во Вселенной. Всё, что действительно невозможно в этой вселенной является ТБ, $X(1-X) = 1$. Это действительно невозможно, и это единственное, что невозможно в этой вселенной. Вы просто не сможете сделать это. Это единственное, что не может быть сделано в этой вселенной. Вы не можете ехать в Китай и не ехать в Китай одновременно. Вы не можете быть городским цирюльником и не городским цирюльником одновременно.

Это невозможно, и это единственное, что невозможно в этой вселенной, и это то, что вы должны помнить и очень чётко понимать. Это определяет невозможное. Когда мы утверждаем, что существует $X(1-X) = 1$, мы утверждаем, что невозможное может существовать. Но это безумие. Невозможное не может существовать в этой вселенной, потому что законы Вселенной говорят, что это не может существовать, но оно может существовать, оно не может существовать... Это безумие! Мы в безумии. Видите? Это основа безумия.

Макетирование безумия

Вы можете получить представление о безумии, о том, как безумный человек чувствует себя, макетируя ТБ и попадая в неё.

Я не советовал бы вам делать это, если вы психически неуравновешенный человек, но если вы завершили несколько уровней "Анализа ума", вы можете сделать это без какой-либо опасности для своего психического здоровья. Вы просто берёте идею, что вы должны поехать в Китай, и идею, что вы не должны ехать в Китай и переходите от одного постулата к другому. И делаете это всё быстрее и быстрее, от одного постулата к другому, назад и вперёд. До тех пор пока вы не сможете удерживать оба постулата одновременно.

В точке, где вы удерживаете их одновременно, вы начнёте чувствовать себя своего рода безумным. Это время, чтобы остановиться, потому что, это момент, когда вы достигли ТБ. Это точка, в которой вы сходите с ума, вы идёте в безумие.

Мы понимаем это так ясно теперь, что мы можем имитировать его. Но, конечно, не существует реальной опасности, что вы сойдёте с ума, когда вы делаете это, потому что вы делаете всё это осознанно.

Но вы можете имитировать ощущение безумия, получив представление о том, как ехать в Китай, и не ехать в Китай, одновременно. Или идея создания любого постулата и его противоположности и воспроизведение обоих постулатов одновременно. Там возникает своего рода веселье безответственности. Это определённая эмоция, которая прилагается к ней, идёт вместе с ТБ. Это эмоция безумия.

Рон Хаббард знал об этом. Он назвал его ликованием безумия, но он не знал её "логическую конструкцию". Мы понимаем, мы получили её в "Анализе ума". Мы знаем об этом. Но Рон был прав, когда он сказал, что это было «веселье».

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Там есть чувство безответственности и веселья. Определённое ощущение, как будто мир вращается под вашими ногами. И вы чувствуете, как будто вы могли бы взлетать в космос в любой момент. Это определённое крутящее чувство. Хотя вы можете субъективно создать эмоции, чувство безумия, и теперь вы понимаете, его структуру постулатов.

Выводы из $X(1-X)=1$

Этот постулат " $X(1-X) = 1$ " имеет некоторые очень интересные выводы. Я дам их вам. Я не буду доказывать эти выводы, но они могут быть, могу заверить вас, легко доказаны в булевой алгебре.

$X(1-X)=1$, X существует и не существует одновременно!

Поехали. Мы можем вывести из " $X(1-X)=1$ " что " $X + (1-X)=0$."

$X+(1-X)=0$, ни X не существует, ни "не X " не существует.

Другими словами, это положение вещей, когда ни X не существует, ни "не X " не существует. Ясно?

$X + (1-X) = 1$, либо X существует или "не X " существует или оба существуют. Теперь " $X + (1-X) = 0$ " это состояние неразумности, потому что разумность утверждает, что " $X + (1-X) = 1$ " это то, что поддерживает разумность. Но неразумность, безумие, ТБ, говорит, что " $X + (1-X) = 0$ ", ни X не существует, ни «не X » не существует.

Наиболее интересный вывод из нашей точки зрения, говорит нам, что в то время как человек находится в состоянии ТБ, разумная часть множества постулатов сводится к нулю.

Возьмите историю цирюльника, когда он находится в состоянии одновременного бытия цирюльником и не бытия им. Тогда $B + (1-B) = 0$. Другими словами $B = 0$ и $(1-B) = 0$, но посмотрите, если $B = 0$ два из четырёх классов в разумной части набора уходят и, если $(1-B) = 0$ остальные выходят, так что весь набор сокращается до нуля.

Таким образом, человек не может быть, если он находится в классе безумия, в одном из разумных классов нашего утверждения. После того, как он сходит с ума, он не может использовать другую часть набора.

Другими словами, он либо в здравом уме, либо сошёл с ума по этому поводу. Если он сошёл с ума по этому вопросу, то он в здравом уме. Он не может быть как в здравом уме, так и сумасшедшим в том же наборе постулатов. Другими словами, если в цирюльник в состоянии B $(1-B) = 1$, остальная часть множества равна нулю. И доказательство этого я вам только что дал.

Потому что, если $X(1-X) = 1$, тогда возникает $X + (1-X) = 0$, является первым из интересных выводов. Т.е. $B(1-B)=1$, быть выбритым цирюльником и не быть выбритым цирюльником одновременно. $B+(1-B)=0$, быть выбритым цирюльником не существует и не быть выбритым цирюльником не существует.

Теперь давайте посмотрим на второй из интересных выводов. Что если $X(1-X) = 1$, тогда $X = (1-X)$. X становится равным «не X ». С точки зрения нашего цирюльника, когда он переходит в ТБ $B(1-B) = 1$, то «быть выбритым цирюльником» идентично «не быть выбритым цирюльником». Нет никакой

“Insanity Point” by Dennis Stephens

разницы в его сознании в том, чтобы быть выбритым цирюльником и не быть выбритым цирюльником. Оба полностью идентичны друг другу. Это другой вывод.

Например. Если: $B(1-B) = 1$, быть выбритым цирюльником и не быть выбритым цирюльником одновременно. Тогда $B = (1-B)$, быть выбритым цирюльником равно не быть выбритым цирюльником из соотношения $X(1-X) = 1$.

Так что, это два чрезвычайно полезных вывода о ТБ из класса безумия или ТБ, как мы его называем. Это два правильных вывода из ТБ.

Когда $X(1-X)=1$, тогда $X=(1-X)$.

Существование эквивалентно его отсутствию, и это безумие, могу вас заверить. Это безумие.

Страх безумия

Как только вы начинаете работать с этими ТБ, вы быстро начинаете терять страх перед ним. Подавляющее большинство людей очень боится темы безумия. Больше всего в своей жизни они боятся сойти с ума, потерять свою разумность. Увидьте этот смертельный страх. Навязчивый игрок имеет смертельный страх сойти с ума.

Как если бы он каким-то образом чувствовал, что он ставит свою жизнь, ставит вменяемость на кон каждый раз, когда он играет в игру, и становится ближе к краю. Чем более навязчивой и горячей становится игра, тем ближе он подходит к безумию. Он не знает точно, что происходит, но он чувствует, что что-то происходит.

Каждый навязчивый игрок знает об этом. Он знает, что чем горячее становится игра, тем ближе он к вратам ада, к вратам безумия. Иногда игрок прямо скажет вам об этом.

Это написано в книгах, романах и так далее. Как человек под огромным давлением говорит: "Я подошёл к самому краю безумия и только в последний момент удалось выцарапать себя обратно, в последний момент под жутким давлением", вы знаете, они пишут эти истории и описывают свои опыты. Они хорошо документированы. Но это взгляд навязчивого игрока, который пойман в навязчивых играх.

Как насчёт не навязчивого игрока, или человека, завершившего уровни 1, 2, 3 "Анализа ума" и находящегося на пути через 4-й или 5-й уровни, или человека, завершившего уровень 5? Это беззубый тигр. Там нет ничего. Это всё ничего не значит. Он знает, он понимает безумие, он знает, что это такое. Он знает его структуру постулатов. И он, конечно, не собирается связываться с ним.

Он не может загнать себя в безумие. Даже если бы он мог; он не собирается делать этого. В этом нет никакого смысла. Таким образом, для ненавязчивого игрока, полностью рационального человека, который завершил, по крайней мере, первые три уровня "Анализа ума" и понимает этот материал и понимает природу безумия и ТБ, весь предмет безумия является беззубым тигром.

Он больше не страшится безумия. Он может сидеть там и попытаться поехать в Китай и не поехать в Китай одновременно. Это игра. Она для него ничего не значит. Это просто ещё одна интересная игра, знаете, попробовать сойти с ума. Я имею в виду это вполне серьёзно.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

После того, как вы поняли этот материал, и вы проработали ваши первые три уровня «Анализа ума», вы потеряете весь свой страх безумия. Так же, как вы потеряли все страхи вашего банка, безумие покинет вас. Вы найдёте, что тема безумия более не вызывает страха, как если бы вы просыпались в холодном поту в 4 утра и думали, не сошли ли вы с ума. Нет, это просто беззубый тигр. Единственное, что вы знаете, это то, что вы не собираетесь сойти с ума. Понятно?

Скажем так, что к тому времени, когда вы завершили пять уровней "Анализа ума", вы возьмёте Э-метр, и вы можете попробовать свои «поехать в Китай» и «не ехать в Китай» и ничего не будет происходить на Э-метре, за исключением маленького подёргивания, может быть. Ничего страшного не произойдёт. Это вряд ли будет читаться на Э-метре. Таким образом, вы имеете дело с беззубым тигром, могу вас заверить. Там абсолютно ничего нет.

Вся опасность безумия существует лишь для навязчивого игрока. Для него это определённая опасность. Для ненавязчивого игрока, безумие не опасность и даже не проблема. Если он понимает, что это шутка. Это смешно. Это на самом деле смешно. И это, конечно, беззубый тигр. Там нет монстра, который где-то таится в глубоких глубинах его ума, готовый проглотить его.

Я даю вам последнего монстра в глубоких тайниках ума, это страх, что вы сходите с ума. Но это беззубый тигр. Там нет ничего, если вы делаете упражнения, если вы делаете уровни 1, 2, 3 из "Анализа ума", плюс вы знаете этот материал.

И я не мог сделать его более ясным, не так ли? Я не смог бы сделать его понятнее, чем сейчас.

ТБ и пакеты целей

Хорошо. Пример, который я дал вам про Севильского цирюльника, является набором постулатов, но не является примером использования этих данных по работе с истинным пакетом целей, как мы это понимаем. Теперь я хочу дать вам полные данные с точки зрения пакета целей. *[Обратите внимание, в пакете целей постулаты точно дополняют друг друга. Например, "должен есть" и "должно быть съедено" - Редактор]*

Мы возьмём общий случай. Общий пакет целей, пакет целей XY, где X скажем, является постулат "очищать" и Y является постулат "быть очищенным". И теперь мы имеем дело с общим случаем в пакете целей XY. Этот набор постулатов прост, но это очень специализированный набор постулатов, называемый пакетом целей. ОК?

Постулаты ПЦ "очищать":

1. XY, очищать и быть очищенным (дополняющие постулаты)
2. X(1-Y), очищать и не быть очищенным (конфликтующие постулаты)
3. Y(1-X), не очищать и быть очищенным (конфликтующие постулаты)
4. (1-X)(1-Y), не очищать и не быть очищенным (дополняющие постулаты)

Теперь я хочу, чтобы дать вам все сокращения в наборе и дать вам обозначения по мере продвижения, так что вы получите всю картину и у вас не останется никаких сомнений относительно того, что происходит. Вы сможете записать всё это на листе бумаги для лучшего понимания.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Ненавязчивые игры

Человек впервые вступает в ситуацию как не навязчивый игрок. Он делает это, создавая постулат «X не равно Y» – « $X \neq Y$ ». Он делает этот постулат. *[Примечание: " $X \neq Y$ " означает, что игрок должен предпочесть одну цель другой, или не будет никакой игры. Если ехать в Китай и не ехать в Китай одинаково неважны для вас, то создать игру по достижению какой-либо цели не получится. - Редактор]*

Если он не делает этот постулат, он может потерять весь набор дополняющим постулатом, потому что в любой момент он может случайно сделать **X равен Y**, " $X = Y$ ", а когда X равен Y, очевидно, весь набор распадается, как я уже объяснял ранее. Таким образом, чтобы предотвратить эту случайность, он просто делает постулат, согласно которому $X \neq Y$.

[Если $X = Y$, не существует разницы между X и Y или нет предпочтения одного перед другим, так что не может быть игры. Если ехать в Китай и не ехать в Китай одинаково неважны для вас, вы никогда не будете выступать против тех, кто хочет поехать в Китай. - Редактор]

Теперь, давайте расширим этот постулат и посмотрим, как он выглядит: постулат $X \neq Y$ выражается как $X(1-Y) + Y(1-X) \neq 0$.

Всё это означает, что, по крайней мере, один из этих двух классов имеет члены и, следовательно, существует, и оба из этих двух классов – игровые, видите? И пока хотя бы один из них существует, весь набор не исчезнет. Так что небольшое отношение здесь, что $X \neq Y$ удерживает набор постулатов существующим, и предотвращает исчезание, случайным созданием постулата " $X = Y$ ".

Просто постулируйте, что X не равен Y и с этого момента множество будет продолжать существовать для вас, а затем вы можете стать не навязчивым игроком в этом наборе.

Навязчивая игра

По мере продвижения, скажем, будучи ненавязчивым игроком, игра становится всё более и более важной в наборе постулатов, пока, в конце концов, игра не становится навязчивой. И в момент, когда она становится навязчивой, это случается посредством постулата X равно не Y, или с точки зрения наших обозначений $X = (1-Y)$.

Теперь, как это выглядит с точки зрения наших обозначений? Множество теперь выглядит следующим образом: $X(1-Y) + Y(1-X) = 1$, увидите разницу. Прежде эти два класса были не равны нулю, теперь равны 1. *[Когда $X(1-Y) + Y(1-X) = 1$, игрок поднимает важность игры или потребность в игровых ощущениях до точки, когда только противостоящие постулаты разрешены между противниками. - Редактор]*

В то время как эти два класса равны 1, они становятся всей предметной областью, вся вселенная постулата устанавливаются таким образом, что дополняющие постулаты XY и $(1-X)(1-Y)$, оба эти класса не могут существовать.

XY, очищать и быть очищенным (дополняющие постулаты)

X $(1-Y)$, очищать и не быть очищенным (конфликтующие постулаты)

Y $(1-X)$, не очищать и быть очищенным (конфликтующие постулаты)

$(1-X)(1-Y)$, не очищать и не быть очищенным (дополняющие постулаты)

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Теперь остаются только два игровых класса. Таким образом, игра теперь становится навязчивой. У человека есть только два игровых класса. Он может занимать либо один, либо другой. Он – навязчивый игрок с возможностью занимать либо $X(1-Y)$, либо $Y(1-X)$. *[Противники переключаются между постулатом и его противоположностью по мере необходимости для поддержания ситуации противостоящих постулатов. - Редактор]*

Одиночный игровой класс

Игра продолжается во вселенной, пока, в конце концов, игрок не получает подавление в одном из своих классов. Скажем, класс X оказывается подавленным в его сознании, он считает, что он больше не может занимать этот класс. Другими словами, он считает теперь, что $X = 0$.

Но как только $X = 0$, то $(1-Y)$ также должен быть равен нулю, потому что он сделал постулат, что $X = (1-Y)$, который является таким же, как и $Y = (1-X)$, так что как только он теряет X , $X = 0$, он также теряет $(1-Y)$. Таким образом, $X = 0$ и $(1-Y) = 0$. Оба.

[Когда $X = 0$, игрок больше не может удерживать X -постулат. Он переходит в свой единственный оставшийся постулат $(1-X)$, он больше не заинтересован в поиске противника в $(1-Y)$ и ищет только соперника с Y -постулатом. - редактор]

Итак, он теперь остался с одним игровым классом $Y(1-X) = 1$. Игра сводится к одиночному игровому классу. *[X теперь застрял в постулате $(1-X)$. - РЕДАКТОР]*

С этого момента он ставит свою вменяемость на кон каждый раз, когда он играет в игру с этими двумя постулатами, потому что если он окажется подавлен, он проиграет игру и сойдёт с ума. Единственное место, куда он в состоянии пойти – это в класс безумия, в ТБ.

Безумие

Но, скажем, он преуспевает некоторое время. Однако, рано или поздно по самой сути вещей, он будет подавлен и что тогда произойдёт? Ну, прежде чем мы обсудим, что произойдёт, давайте быстро пересмотрим свою позицию. Он сделал постулаты $X \neq Y$. *[X более важен, чем Y или наоборот]*

Он сделал постулат $X = (1-Y)$. *[Навязчивая игра начинается]*

Он сделал постулат, что $X = 0$ *[не может больше удерживать X -постулат]*

И он также получил постулат $(1-Y) = 0$. *[Не заинтересован в поиске соперника с $1-Y$]*

И он в классе игры $(1-X)$. *[Последний постулат в наборе XY , который он способен удерживать]*

Это его игровой класс. Помните, что это его последний игровой класс $(1-X)$. У него есть этот другой постулат там, который связан с $(1-X) = Y$. Таким образом, он получил это другой постулат Y , потому что $(1-X) = Y$, так что он в этом двойном классе $(1-X), Y$.

$(1-X)$ является игровым постулатом, (Y) является исключаяющим постулатом. *[($1-X$) пытается вбить Y в $(1-Y)$, но он не хочет быть загнан в $(1-Y)$, таким образом, он принимает Y -постулат для себя, чтобы удержать себя от принудительного помещения в $(1-Y)$. Смотрите раздел об исключаяющих постулатах в "03. Расширяя уровень 5". - Редактор]*

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Это его позиция. Теперь, постулат противника неумолимо загоняет его из $(1-X)$ в X . То есть противник неумолимо привязывает $(1-X)$ к X . Другими словами, противник ведёт его в идентификации X равно $(1-X)$.

Вы видите, он не может оставить $(1-X)$. Это его последнее пристанище. Это последнее место, куда он может пойти в наборе. У него нет другого места, так что он крепко держится за него. Но его неумолимо загоняют в X .

Но эта идентификация, $(1-X) = X$, не может иметь место, пока он удерживает идентификацию $(1-X) = Y$. Потому что, если $(1-X) = Y$ и $(1-X) = X$ и $X = (1-Y)$, то $(1-X) = (1-Y)$, а затем $X = Y$ и весь набор распадётся. Он потеряет всю партию, вся игра исчезнет, что недопустимо.

Так что этого не может произойти. Он просто должен разорвать соединение $(1-Y)$. Идентификация $X = (1-Y)$, в конце концов, распадается. Он ломает это соединение. Он теперь свободен. $(1-Y)$ теперь свободен от X и $(1-Y)$ привязывается к Y , и мы имеем идентификацию $Y = (1-Y)$, вполне отдельный и свободный от постулата X .

В то же время постулат $(1-X)$ находится под давлением со стороны противника, чтобы перейти в X и по тем же причинам постулат $(1-X)$ разрушает связывание с Y и сваливается в идентификацию с X , $(1-X) = X$ и становится другой ТБ в наборе.

Множество теперь сводится к $X(1-X) + Y(1-Y) = 1$, с игроком в ТБ $X(1-X)$.

Теперь, почему он там? Потому что $(1-X)$ был его последним игровым постулатом. Это было его последнее чувство собственной идентичности. Он был игроком, использующим постулат $(1-X)$, так что это то, где он застревает и эта ТБ, в которой он заканчивает.

Может ли он перейти в другую ТБ? Нет, не может. Он не может двигаться в другую ТБ. Хотя она по-прежнему входит в набор, он не может перейти в неё.

Но чтобы объяснить, почему он не может двигаться в неё, и продолжить с этой лентой, мы должны перейти на новую ленту. Потому что эта заканчивается ... Я уже дошёл до конца катушки.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

02 Безумие

Лекция «Точка безумия» 02

Деннис Стивенс

3 июля 1994

Сегодня 3 июля и это вторая кассета, где мы разбираем вопрос безумия, ТБ. Эта кассета – прямое продолжение предыдущей и должна прослушиваться после неё.

Мы обнаружили набор для ТБ: $X(1-X) + Y(1-Y) = 1$, и необходимо на данном этапе обсудить качества и саму природу этого набора, и я надеюсь, что смогу ответить на вопросы по предмету природы ТБ.

Первый вопрос, который мы должны взять это тот, который остался с предыдущей ленты и это вопрос о том, застрял ли человек в ТБ $X(1-X)$ или может перейти в $Y(1-Y)$, и я сказал, что он не может этого сделать. Сейчас мы должны выяснить, почему это так.

Работая с ТБ в логическом анализе, может быть очень полезным использовать трюк замены маленькой ТБ другим символом. Например, если вместо набора ТБ, который у нас есть, мы заменим его множеством $A + B = 1$, где $A = X(1-X)$ и $B = Y(1-Y)$, то мы теперь будем использовать замещающий набор.

Самое интересное заключается в том, что, когда мы используем замену, мы, конечно, покидаем Класс Безумия и вернулись обратно в разумность, потому что набором $A + B = 1$ можно манипулировать в логике в терминах разумности снова. Таким образом, мы вернулись на главную дорогу, и это экономит силы ума и усталость пальцев, выписывая все эти маленькие X и не X всё время. Так что это вполне законно сделать.

Таким образом, возникает вопрос: когда мы получили $A + B = 1$, знак плюс + является включающим и исключающим. Мы знаем, когда я упомянул предмет интерпретации $A + B = 1$ в логике. Помните, я говорил, что мы должны выяснить, является ли это включающим или исключающим "ИЛИ". В $A + B = 1$, A и B являются весьма разделяющимися, они весьма отделены друг от друга, и мы просто хотим выяснить, насколько сильно они разделены.

Видите ли, проблема заключается в том, что вы можете написать $A + B = 1$, и это может означать, что либо класс AB плюс класс A и не B и класс B и не $A = 1$, или это может просто означать, что класс A и не B плюс класс B и не $A = 1$. И обе эти записи могут быть выражены через $A + B = 1$. Видите проблему?

Одной из записей является включающее ИЛИ, а другой – исключающее ИЛИ. Одна включает в себя возможность A и B , как общий класс, а другая исключает возможность A и B в качестве общего класса. Таким образом, наша задача здесь прояснить это с нашими ТБ и ответить на вопрос: «Почему человек не может перейти из одной ТБ в другую? Может ли этот общий класс обоих ТБ

“Insanity Point” by Dennis Stephens

существовать?» Давайте поместим их вместе. Класс АВ становится, с точки зрения ТБ, он становится $X(1-X) + Y(1-Y) = 1$. Это отдельный класс, поэтому мы должны сделать его равным 1.

И когда мы смотрим на этот класс, мы сразу видим, что если это так, то $X = Y$, и $(1-X) = (1-Y)$. Но это не может быть выполнено, потому что человек, помните, игрок в его скатывании в навязчивые игры постулировал, что $X \neq Y$, он должен сделать этот постулат, иначе он потеряет весь набор, если он случайно постулирует, что $X = Y$.

Видите? Так что его старый постулат $X \neq Y$ всё ещё работает, таким образом, предотвращает общий класс двух ТБ от существования. Так что класс равен нулю. Теперь давайте перейдём к множеству АВ, потому что его легче выразить в этих обозначениях. Оно становится $A(1-B) + B(1-A) = 1$. Это исключающее ИЛИ. Таким образом, человек, либо в одной из ТБ, а не в другой, или находится во второй ТБ, а не в первой.

Это простая двойная связь. Я имею в виду технологию двойного связывания (см. "Разрыв связи" книга 04). Это полностью аналогично примеру, который я дал вам в книге о двойной связи о молодом человеке, который не мог устроиться на работу, потому что он был неопытен. Это то же самое, это блокирует человека в ТБ, в которой он был, когда вошёл в состояние ТБ.

В нашем примере, человек, помните, его последний игровой постулат был $(1-X)$. Таким образом, он переходит в ТБ $X(1-X)$. А другая ТБ, хотя всё ещё и находится в наборе, не доступна для него. Все кончено, и он не может добраться до неё, потому что она заблокирована механизмом двойного связывания. Так что это ответ на наш вопрос. Если вы будете следовать этим путём, вы увидите смысл в этих рассуждениях.

Сдвоенные ТБ (СТБ)

Теперь, прежде чем мы продолжим дальше, мы должны как-то назвать этого ребёнка, которого держим в руках. У нас есть две ТБ, со знаком плюс между ними, и они равны 1. Мы должны как-то назвать это. Что ж, у нас есть имя для него в "Анализе ума", мы называем это сдвоенные ТБ (СТБ). СТБ означает двойные ТБ или близнецы ТБ. Так что отныне, когда я имею в виду двойные ТБ, я имею в виду в общем случае, $X(1-X) + Y(1-Y) = 1$, это то, что я имею в виду, когда я говорю о СТБ.

Четыре характеристики состояния ТБ

Сейчас мы находимся в выгодном положении в "Анализе ума", мы способны определить эти СТБ. Мы можем определить это, что практически означает, что мы можем определить состояние ТБ. Есть четыре характеристики состояния ТБ, которые действительно определяют его. И если человек проявляет эти четыре характеристики, то он находится в состоянии ТБ. И если он в состоянии ТБ, он проявит эти четыре характеристики.

Таким образом, это и есть определение состояния ТБ, которое я собираюсь дать вам. И это то, что вы должны знать, если хотите понять этот верхний уровень технологии в "Анализе ума". Вы должны понимать это определение состояния ТБ.

Первое явление – Идентификация

И первая характеристика ТБ – идентификация. В состоянии ТБ постулат отождествляется с его противоположностью. Это первая из характеристик. И это совершенно очевидно, и вы можете

“Insanity Point” by Dennis Stephens

увидеть это с точки зрения символики, и вы можете увидеть, как это происходит. Так что я не буду говорить больше об этом на данном этапе.

Второе явления – неподвижность (обездвиженность)

Следующая характеристика ТБ – неподвижность. То есть отсутствие движения. Давайте кратко обсудим это.

Совершенно очевидно, если человек оперирует постулатом и его противоположностью, он находится в состоянии неподвижности. Например, если человек стремится поехать в Китай и не поехать в Китай, он не едет никуда. Он находится в состоянии абсолютной неподвижности. Он не движется. Почему он в состоянии неподвижности? Два постулата просто противоречат друг другу. Один является точной противоположностью другого. И поэтому они останавливают друг друга. Бум! Прямо там, Бум! Понятно?

Таким образом, нет никакого движения в ТБ-состоянии. Там нет никакого движения. Это состояние неподвижности. Это остановка движения. Это точка остановки движения.

Если вы не верите этому, вы должны получить представление о попытке ехать в Китай и не ехать в Китай одновременно. И вы быстро поймёте, что в то время как вы удерживаете эти два постулата, вы не едете никуда.

Это не значит, что вы можете создать эти два постулата и, удерживая их (поехать в Китай и не поехать в Китай), поехать в Южную Африку. Нет, нет, вы не можете сделать этого. В то время как вы держите постулат поехать в Китай и постулат не поехать в Китай, вы не можете поехать в Южную Африку.

Почему нет? Потому что это противоречит постулату поехать в Китай, ясно? Так что второй характеристикой ТБ является неподвижность. Нет движения. Полное отсутствие движения.

Третье явление – Безвременье (отсутствие времени)

Третьей характеристикой ТБ является безвременье. Или, если вам нравится есть другое название для этого, мы также называем это **остановкой времени**. По сути, это состояние безвременья. На самом деле это исходит из неподвижности, но это так работает. Каждый постулат несёт в себе компонент времени.

Время требуется для того, чтобы ввести постулат в действие. Таким образом, существо во вселенной, когда оно играет в игры с постулатами, всегда создаёт немного времени, даже если оно делает это автоматически и неосознанно. Оно всегда стремится создать немного времени, чтобы выполнить свои постулаты. Таким образом, оно продолжает делать это непрерывно, и, следовательно, вся вселенная движется во времени. Видите?

Таким образом, есть компонент времени в каждом постулате и без постулатов не может быть никакого времени. Компонента времени исчезает, когда исчезает постулат. Компонента времени исчезает, потому что время привязано к вселенной. Время встроено в структуру постулатов вселенной.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Как я уже много раз говорил, эта вселенная состоит только из жизни и постулатов, но постулатам нужно время для того, чтобы реализовать себя. Так что если вы находитесь в состоянии, когда нет постулатов, нет и времени. Но мы знаем о том, что состояние ТБ является состоянием, определяемым постулатами. Однако следует помнить, что, если $X(1-X) = 1$, то $X + (1-X) = 0$. И X и $(1-X)$ равны нулю. Таким образом, в состоянии ТБ нет постулатов, и поэтому нет времени. Там нет времени, в состоянии ТБ.

На самом деле это больше про остановку времени. Происходит то, что время бежит до точки, где постулаты вошли в ТБ и здесь время останавливается. Это скорее остановка времени, а не безвременье, но мы называем это безвременьем, в состоянии ТБ. Но начало состояния ТБ является моментом остановки. Вот здесь время останавливается.

И это очень хорошо известно в психиатрии. Человек сходит с ума в определённый момент времени. Они могут оставаться безумными в течение шести месяцев или года и, возможно, они получают некоторое лечение, и, может быть, по ряду причин, вдруг человек выпрыгивает из этого и смотрит вокруг и говорит: "Где я?". И ему отвечают: "Ну, ты в этом заведении". И он говорит: "Какое сегодня число?", и у него целый год оказывается выпавшим из жизни.

Время остановилось для него, в том месте, где он вошёл в состояние ТБ годом ранее. Теперь он вернулся из состояния ТБ обратно в разумное состояние. Это очень распространено в психиатрии и хорошо документировано. Если вы прочтёте книги по психиатрии и лечению душевнобольных, то увидите, что это очень распространено.

И люди имеют провалы в памяти, когда они были в безумии и там, в течение определённого периода времени, у них нет памяти, в периоде внутри безумия. Они выходят из него, и они обнаруживают, что потеряли период своей жизни. Врач говорит: "Можете ли вы вспомнить, что здесь было в течение года?". И он говорит: "Нет, последнее, что я помню, отвечал на телефонный звонок от дяди Бена. И после того я ничего не помню". "Ах, да", - говорит доктор. Он понимает. "Да, да ... это был нервный срыв". Он был безумен. Он был в состоянии ТБ и теперь вышел из него.

Так что, остановка времени возникает там, где возникает состояние ТБ. Надеюсь, я не должен напоминать слушателям этой ленты, которые изучали предметы Дианетики и Саентологии о моменте застревания. Они знают всё об этой теме застревания на траке времени.

Я хотел бы обратить ваше внимание на связь между этим материалом, который я даю, о застревании во времени, и том факте, что человек может застрять на временном траке. Я просто указал на данном этапе, что существует связь между застреванием на траке времени и состоянием ТБ.

Вы можете застрять на траке времени по другим причинам, чем ТБ, но я абсолютно уверен, если вы вошли в состояние ТБ, вы застряли там. Вот где ваше внимание застрянет. Оно будет удерживать ваше внимание, потому что нет времени в состоянии ТБ. Если человек вошёл в состояние ТБ, а затем вышел оттуда, вы обнаружите остановку времени, в которой его внимание будет удерживаться на тот момент. Мы обсудим это подробнее, когда будем говорить об ощущениях.

На данном этапе я просто напомню, что явление действительно существует и чтобы связать эту тему остановки времени и безвременья состояния ТБ с тем, что вы знаете о застревании на траке времени и энграмном банке.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Четвёртое явление – Масса

Четвёртое явление, которое характеризует состояние ТБ – это явления массы. Сейчас я не буду идти в это и говорить об этом, потому что я буду обсуждать это гораздо более полно, когда мы говорим об ощущениях и анатомии ощущений в разделе "04 Ощущения" этой книги. Так что на данном этапе просто имейте в виду, что четвёртой характеристикой ТБ является масса.

Характеристики необходимые и достаточные для определения состояния ТБ

Итак, у нас есть четыре характеристики ТБ. Идентификация между постулатом и его отрицанием, неподвижность, безвременье и масса. Они являются четырьмя характеристиками и определяют состояние ТБ.

Это необходимые и достаточные условия для определения состояния ТБ. Под этим я имею в виду, что там может быть много других характеристик, но эти четыре являются необходимыми и достаточными для его определения.

Хорошо, различные вопросы могут возникнуть после прочтения материала последней части предыдущей ленты.

Допустим, у нас есть человек в ТБ $X(1-X)$ и есть другая ТБ $Y(1-Y)$. У вас есть эти СТБ и они равны 1, и человек либо в той, либо другой, но в нашем случае он застрял в X , в X ТБ.

И сразу приходит в голову вопрос, что человек собирается сказать: "Ну, погоди, Деннис. Придержи лошадей. Разве ты не говорил, что $X = 0$ (X является пустым классом). Разве это не часть навязчивых игр, в которые человек вошёл, когда он сократил свой пакет целей, набор постулатов в один игровой класс, он постулировал, что $X = 0$, и он постулировал, что $(1-Y) = 0$. А теперь у вас снова возникает X в одном ТБ и $(1-Y)$ появился в другом ТБ. Как ты объяснишь это Деннис?"

Очень просто. Я обращаю ваше внимание на тот факт, что в состоянии ТБ, когда $X(1-X) = 1$, то $X + (1-X) = 0$. Таким образом, в состоянии ТБ все X , $(1-X)$, Y и $(1-Y)$ равны к нулю. (Все пустые классы). Видите? Так что там нет ничего с точки зрения разумности, вы смотрите на другое состояние.

Вы перешли от состояния рациональности в состояние иррациональности. Я знаю, что это странно. И вы говорите: "Ну, если ни один из этих постулатов не существует, то, как же мы приравняем их к 1?" По определению! Мы говорим, что они существуют в состоянии безумия. Видите?

В противном случае мы не сможем использовать логику. Но вы должны иметь в виду, что все постулаты в состоянии ТБ равны нулю. Это прямой вывод из того, что он находится в состоянии ТБ. Состояние ТБ невозможно с точки зрения разума, видите? Это совершенно невозможно.

Поэтому постулат не существует. Очевидно. Так что вопрос в том, как же человек может быть в ТБ $X(1-X)$, когда он ранее предположил, что $X = 0$. Но когда он входит в этот ТБ, он постулирует $1-X = 0$, тоже. Уйма всего происходит, когда он переходит в ТБ. Так что это ответ на вопрос. *[Если человек находится в состоянии невменяемости, он все ещё пытается поехать в Китай, и не поехать в Китай, но время остановилось. Он не движется ни в каком направлении, так что постулаты не функционируют. По соглашению они показаны как существующие только потому, что это последний постулат, с которым человек работал и отмечено, где он застрял. - Редактор]*

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Теперь несколько слов о социальных аспектах того, о чем мы говорим здесь. Когда, так называемый, нормальный человек встречает душевнобольного, первое впечатление у здравомыслящего человека, что душевнобольной играет в игру. И он склонен своего рода хлопнуть его по спине и сказать: "Хорошо, это очень хорошо ... ааа ... это хорошая игра. Хорошо, теперь прекрати это и поговори со мной".

Это займёт некоторое время, чтобы понять, что душевнобольной не разыгрывает его. Это не притворство. Он на самом деле такой, как есть, и это не обман. Это не то, что он надевает на себя сознательно и может снять по собственному желанию. Он застрял в этом. И странная логика умалишённых – это что-то, в чем безумный человек застрял.

И после того, как нормальный человек, или так называемый нормальный человек понимает что это, он начинает избегать безумия, так что он отстраняется от него, как от чумы. И не будет преувеличением сказать, что изучение безумия является самым сложным из всех исследований, которые человек может предпринять.

Работа с умалишёнными выжигает больше врачей-психиатров, чем любая другая область медицинской практики. Скорость выгорания среди них абсолютно невероятна. Это очень трудный род деятельности для нормального человека – попытаться понять безумие. И во многом из-за незнания предмета.

Мы в "Анализе ума" больше не находимся в неведении о состоянии безумия, мы знаем, что это структура постулатов. Когда вы видите человека, который сошёл с ума, вы знаете, что в основном у них есть постулат, вы не знаете, что за постулат, но где-то у них есть постулат, и они пытаются работать на этом постулате и его противоположности одновременно. Это то, что они пытаются сделать, и именно поэтому они сходят с ума, и они заперты в этом состоянии.

Но альтернатива бытию запертым в этом состоянии ещё хуже, чем состояние, в котором они находятся. Как у парикмахера в Севильском цирюльнике, он сходит с ума, но альтернатива безумию была бы ещё хуже, он был бы казнён. И это было хуже, чем безумие. И это верно для каждого душевнобольного. Существует альтернатива, но она всегда хуже, чем безумие, таким образом, они выбирают безумие, а не худший вариант.

И это отвращение от безумия настолько интенсивно, это отстранение от безумия, что, ожидаемо, люди будут иметь огромные трудности с пониманием материала на этой ленте. Даже люди, которые уже завершили первые три уровня «Анализа ума» будут иметь некоторые трудности с пониманием его. Я знаю это, потому что мне самому было трудно понять, когда я впервые открыл его.

И так как я не питаю иллюзий на эту тему, я нашёл, что это невероятно сложная тема, чтобы с ней работать, чтобы понять основы. Рациональный ум просто не приемлет состояния ТБ. Он отвергает безумие. Это полная противоположность рациональности. Видите? Рациональный ум работает на утверждении, что $X(1-X) = 0$, а безумный работает на утверждении, что $X(1-X) = 1$.

И это полное противоречие. Вы не могли бы сильнее противопоставляться рациональному уму. Это полная противоположность рационального ума. А рациональный ум не приемлет его и пытается отдалиться от него. Так что я не удивлюсь, если кто-то, услышав эту ленту, думает, что я потерял свои шарики. Что Деннис Стивенс наконец-то сошёл с ума со своим "Анализом ума".

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Это была бы одной из крайних реакции на прослушивание этих лент и другой, более умеренной реакцией, было бы, что человеку будет невероятно трудно понять, что, чёрт возьми, я говорю.

Даже те, кто знаком с логическим анализом, знакомы с булевой алгеброй и не имеют никаких проблем с символикой. Если только они хорошенько не продвинулись через уровни АУ, тогда у них не будет трудностей с пониманием этого материала.

Взгляните на историю, как мы относимся к безумным. За всю историю, среди меньшинств человечества, с которыми обращались хуже всего в истории – всегда были безумцы. Ни одна из других групп людей не терпела столь ужасного обращения.

Даже в этом столетии мы вскрывали их мозги ледорубами и подвергали их насильственному поражению электрическим током, всё под предлогом помощи им. Я имею в виду, как, чёрт возьми, вы собираетесь помочь человеку, когда вы подвергаете их насильственному электрошоку и отрезаете куски их мозгов? Это даёт вам некоторое представление об отвращении рационального ума к безумию.

Если вы думаете, что из худших вещей, большинство могло сделать меньшинству... Чтобы узнать это, поднимите книги по истории и прочитайте, и вы увидите, что общество делало с умалишёнными. Они делали это. Все ужасы достались умалишённым. Ни одна из групп меньшинств не пострадала столь сильно, как наши безумные братья и сёстры.

Так что не удивляйтесь, если вы слушаете этот материал и испытываете трудности с пониманием, если вы содрогаетесь от него, если вам хочется сказать: "Ну, это интересно, но Деннис, вероятно, неправильно". И так далее.

Могу заверить вас, что Деннис не ошибся. То, что я даю вам – правильно. Это верные данные.

Как я сказал в самом начале данного материала, я обнаружил этот материал несколько лет назад, но отложил его на потом. Я подумал: "Я просто хочу быть абсолютно уверен в этом, прежде чем я расскажу об этом кому-либо". Но так как всё больше и больше данных подтверждалось, стало очевидно, что всё это совершенно верно. И всё, что я делал на протяжении многих лет, является прекрасной технологией.

Несколько лет назад я не мог представить её в такой последовательной форме, как я могу сделать это сейчас. Я довёл технологию до ума в течение последних нескольких лет. Но по существу ничего не изменилось, это по-прежнему технология ТБ, топовая техника "Анализа ума".

Предметом ТБ является предмет безумия, а также, понимание предмета ощущений.

Для того чтобы помочь людям понять состояние ТБ, я дам вам другую конфигурацию постулатов. Другой способ посмотреть на эту тему безумия, другой способ посмотреть на навязчивые игры – это схематичное представление, которое может иметь больше смысла. И, возможно, сможет помочь большему количеству людей понять, куда я клоню.

В первую очередь, я хотел бы дать схематическое представление состояния навязчивых игр. Это состояние, в котором мы все ещё обсуждаем множество ХУ, и постулаты, которые держат $X \neq Y$ и $X = (1-Y)$ или более точно, с точки зрения нашей символики, $X = (1-Y)$. Это и есть состояние навязчивых игр.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Мы можем представить это схематично в виде матрицы. Существует способ сделать это графически, который может оказаться полезным для вас, вместо того, чтобы смотреть на него точки зрения логических символов. Некоторым людям лучше даётся работа с диаграммами, чем с символами. Это разница между геометром и алгебраистом. Алгебраист лучше всего работает с символами, а геометр лучше работает с визуальным представлением.

Итак, давайте посмотрим, можем ли мы выразить это состояние навязчивых игр графически. Давайте представим себе квадрат. Хорошо, теперь в нашем квадрате в верхнем левом углу квадрата мы помещаем символ X . В левом нижнем углу квадрата мы помещаем символ $1-Y$. В верхнем правом углу мы поставим символ Y и в правом нижнем углу $1-X$. ОК?

X		Y
$1-Y$		$1-X$

Итак, у нас есть наш квадрат с четырьмя углами и есть символ в каждом углу. Тогда между верхним левым символом X , и в левом нижнем ($1-Y$) мы ставим знак равенства, и получаем $X = 1-Y$. Тогда между нижним левым символом ($1-Y$) и нижним правым символом ($1-X$) мы ставим знак равенства.

Между правым нижним символом ($1-X$) и верхним правым символом Y поставим знак равенства. А между правым верхним символом Y и верхним левым символом X мы ставим знак неравенства.

X	\neq	Y
$=$		$=$
$1-Y$	\neq	$1-X$

Состояние навязчивых игр

Теперь, если вы посмотрите на это и изучите, вы увидите, что практически говоря, что X не равен Y , $(1-X)$ не равен $(1-Y)$, Y равно «не X » и X равен «не Y » и определяет состояние навязчивых игр. Это первое. Когда вы это записали, положите на одну сторону. Это схематическое представление состояния навязчивых игр. Теперь я буду давать вам схематическое представление состояния ТБ. Начертите свой квадрат и в левом верхнем углу поместите символ X . В левом нижнем углу на этот раз у нас символ $1-X$. В верхнем правом углу у нас символ Y . В нижнем правом углу у нас символ $1-Y$.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

X		Y
1-X		1-Y

Сейчас работаем, начиная с верхнего левого угла. Между верхним левым символом X и нижним левым символом 1-X мы поставим знак равенства. А между нижним левым (1-X) и нижним правым (1-Y) мы ставим знак неравенства. А между правым нижним 1-Y и верхним правым Y поставим знак равенства. А между правым верхним Y и верхним левым X мы ставим знак неравенства. И это определяет наше состояние ТБ.

X	≠	Y
=		=
1-X	≠	1-Y

Состояние ТБ

У нас есть X равный (1-X) и Y равный (1-Y) и X не равен Y, а «не X» не равно «не Y». Это наше состояние ТБ. Теперь, когда вы внимательно изучите эти два квадрата, и увидите, что всё, что случилось, единственное различие между ними, состоит в том, что связывание изменилось.

X изменил свою привязку. Вместо того чтобы быть связанным с (1-Y), X теперь связан с (1-X) и Y, вместо того, чтобы быть связанным с (1-X) теперь связан (1-Y). Это изменение в связывании или идентификациях! Строго говоря, правильное слово, которое я должен был бы использовать – **идентификация**.

Это двойная связь. Но двойная связь изменилась. И это единственное различие между этими двумя квадратами. Теперь, если вы можете понять и ухватить это, то вы можете увидеть самую суть принципиальной разницы между навязчивыми играми и безумием.

И это всего лишь изменение связи. Вы увидите это, и все тайны о безумии исчезнут из вашего ума. Вы будете видеть это ясно, только простое переключение связи из состояния навязчивых игр до состояния ТБ.

А вот что происходит с несчастным навязчивым игроком – его связь переворачивается, переворачивается в связь безумия. И он уходит в безумие. Просто, чтобы завершить ваши диаграммы, под диаграммой состояния навязчивых игр мы запишем символику для этого, которая является $X(1-Y) + Y(1-X) = 1$, с $X \neq Y$ и $X = 1-Y$.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

X	≠	Y
=		=
1-Y	≠	1-X

Состояние навязчивых игр

$$X(1-Y)+Y(1-X)=1$$

С $X \neq Y$ и $X=1-Y$

Хорошо, теперь под схематичным представлением квадрата состояния ТБ мы запишем символику, которая является $X(1-X) + Y(1-Y) = 1$ с $X \neq Y$ и $X = (1-X)$ и $Y = (1-Y)$ и чтобы вы не забыли $X(1-X) = Y(1-Y)$. Эта окончательная идентификация, просто чтобы напомнить вам, что там есть двойная связь.

Петля (Цикл)

В предыдущей дополнительной лекции я представил тему петли (цикла). И это очень полезная информация в контексте безумия, потому что она даёт нам ясное различие между предметами безумия и вменяемости. Другими словами, мы можем выразить здравомыслие в виде петли, и мы можем выразить безумие в виде петли. И как только вы поместите их бок о бок и сравните, вы сразу увидите разницу между безумием и здравомыслием.

Давайте рассмотрим, в первую очередь, то, что мы будем называть петлёй разумности. Есть три части петли, и первая часть является постулатом и этот постулат, который идёт с разумностью, является постулатом о том, что вещь – это она и есть. Вещь – это она и есть. И это выражается $X = X$.

Другой способ выразить этот постулат – это сказать, что вещь не может существовать и не существовать одновременно, и что выражается $X(1-X) = 0$. Другой способ выразить это – сказать, что вещь или существует или не существует. И это выражается $X + (1-X) = 1$. [Три элемента цикла - Возможное $X + (1-X) = 1$, Невозможное $X(1-X) = 0$ и Идентичность $X = X$. -Редактор]

Все эти три элемента идентичны друг другу и являются просто различными способами сказать одно и то же.

Петля безумия

Теперь давайте посмотрим на петлю безумия.

Прежде всего, давайте посмотрим на постулат. Постулатом в петле безумия будет "вещь – это её отсутствие", и это выражается $X = (1-X)$. Другой способ выразить это – сказать, что вещь, как существует и не существует одновременно, и что выражается как $X(1-X) = 1$.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Ещё один способ сказать, что ни вещь, ни её отсутствие не существуют, и это выражается $X + (1-X) = 0$. [Три элемента петли безумия: Возможное $X(1-X) = 1$, Невозможное $X + (1-X) = 0$ и Идентичность $X = (1-X)$. Редактор]

Как и в петле разумности, все элементы в цикле безумия идентичны друг другу, но есть одно отличие. Есть одно отличие между этими двумя петлями. В этом отношении, в петле разумности, все элементы не только идентичны друг другу, но и все элементы истинны в этой вселенной.

В петле безумия все элементы цикла идентичны друг другу, но каждый из них ложен в этой вселенной.

Петля разумности – это сама суть разума в этой вселенной. Петля безумия – это сама суть абсурдности или безумия в этой вселенной.

Обоснование этого последнего утверждения является очень простым. В петле разумности, элемент $X(1-X) = 0$ является валидным выводом из основного закона, на котором строится эта вселенная, поэтому этот элемент является истинным в этой вселенной, поэтому остальные два элемента в петле разумности также верны в этой вселенной, так как они идентичны первому элементу, а идентификация является истинной идентификацией.

В петле безумия с другой стороны, каждый элемент является полным противоречием своего партнёра в петле разумности и, следовательно, ложен в этой вселенной, даже если внутренняя идентификация между элементами контура является истинной идентификацией.

Теперь, как я уже говорил ранее, если вы точно воспроизведёте то, что я только что сказал по этому вопросу о разнице между безумием и разумностью, вы будете иметь возможность более ясно понимать разницу между этими двумя вещами в этой вселенной. Рано или поздно, кто-то поднимет этот вопрос и скажет: "Ну, как вы можете быть уверены, Деннис, что безумие – это постулат $X = 1-X$, и что постулат безумия не $X \neq X$?"

Ответ на этот вопрос очень прост. Состояние безумия зависит от постулатов X и $(1-X)$. Они должны оба быть той же интенсивности, чтобы состояние случилось. И это может произойти только при $X = (1-X)$, если мы просто говорим, что $X \neq X$, что не является достаточным, чтобы дать нам эту идентификацию. Идентификация может быть, но это не подразумевается. Но как только мы говорим $X = (1-X)$, мы определённо говорим, что интенсивность X совпадает с интенсивностью $(1-X)$, и что необходимо для состояния безумия. **Состояние безумия не происходит, до тех пор, пока постулат и его отсутствие или постулат и его отрицание не достигнут одинаковой интенсивности.**

Теперь, как только у вас есть $X = (1-X)$, то остальная часть петли выводится очевидным образом. Вы поняли? Постулат $X \neq X$ – просто недостаточен для порождения состояния безумия в этой вселенной. Что он порождает – я не знаю, но это, конечно, не состояние безумия. Это просто не достаточно сильный постулат, чтобы породить безумие.

Существует, безусловно, идентификация в состоянии безумия. Состояние безумия, как и состояние навязчивых игр, является навязчивым состоянием.

Существует идентификация в состоянии. Таким образом, оно требует быть основанным на постулате, который содержит в себе идентификацию, а постулат $X \neq X$ не содержит идентификации.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

С этой точки зрения есть ещё один угол, с которого можно на это взглянуть. Постулат $X \neq X$ недостаточен для наших целей, так как состояние безумия, как условие навязчивой игры, которая предшествует ему в жизни и из которого оно вытекает, является навязчивым состоянием и содержит идентификации, которые являются ложными.

Я думаю, что мы очень тщательно и точно выбрали наш путь через минное поле. С этого момента он становится легче. Если вы можете понять его до этого момента, у вас есть понимание предмета безумия. И весь предмет ТБ и СТБ и так далее находится в пределах вашей досягаемости. И остальная часть этого материала будет значительно легче для понимания. Другими словами, мы прошли критическую точку.

Теперь нам необходимо понимать совершенно ясно, что мы имеем в виду, когда мы говорим о безумии в отношении человека в терапии.

Люди с повреждениями мозга и безумие

Мы должны сейчас поговорить о некоторых аспектах состояния человека. Существует такая вещь, как органические повреждение мозга. Это медицинский факт, что у людей могут развиваться повреждения головного мозга, которые могут влиять на их поведение.

Некоторые люди могут родиться с повреждениями мозга, и их поведение будет зависеть от этого повреждения головного мозга всю жизнь. Некоторые типы повреждений головного мозга производят девиации в некоторых проявлениях и характеристиках индивида, которые кажутся идентичными безумию. И мы знаем, что личность, дух, который проявляется там, может также быть безумным.

Вы видите, что у нас есть дух, и у нас есть тело. Мы можем иметь рациональный дух, пытающийся действовать через повреждённый мозг тела и, следовательно, проявляя себя как безумного.

Или мы можем иметь безумный дух, проявляющийся через неповреждённый мозг и демонстрирующий все проявления безумия.

Но мы также можем иметь такое положение дел, когда безумный дух проявляется через повреждённый мозг тела, и снова появляется безумие. Очень редко может быть ситуация, когда эти варианты могут совпасть. Или есть четвёртая возможность рационального духовного существа, работающего через безмозглое повреждённое тело. Это была бы четвёртая возможность, что завершает весь комплекс возможностей. Это позволяет охватить все возможности.

Нужно чётко понимать, что, когда я говорю об этой теме безумия, я говорю только о духовном существе и его постулатах. Я не говорю о повреждениях мозга.

Повреждение головного мозга является медицинским явлением. Если вы хотите знать о повреждении мозга вы должны пойти и обратиться к врачу и обратиться к медицинским учебникам, к литературе по этому вопросу, которой сегодня существует довольно много. Медицина знает, чертовски много о симптомах повреждений головного мозга. Мы знаем очень много об этом. Но, совершенно определённо, не делайте ошибку, предполагая, что повреждения мозга сводят с ума сами по себе, лишь на основании того, что люди проявляют специфическое поведение.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Человеческий дух за ним может быть или не быть безумным. И вы не можете доказать состояние вменяемости или невменяемости, если вы сталкиваетесь с ситуацией повреждённого мозга. Вы просто не сможете определить его по поведению, если он обладает повреждённым мозгом. С другой стороны, наши психиатрические больницы полны лиц, которые, выражаясь медицинским жаргоном, являются «свихнувшимися как психи», без органической проблем мозга вообще.

Вы можете протестировать их мозги всеми известными способами, и не сможете отличить его от мозга здравомыслящего и рационального человека. У них всё хорошо с мозгом, что можно обнаружить медицинским путём, но, тем не менее, они все психи.

Именно об этом виде безумия я говорю. Именно здесь мы имеем безумное духовное существо. Мы имеем дело с человеческой психикой; мы не имеем дело с человеческим мозгом.

К сожалению, заболевания головного мозга или травмы головного мозга или нарушения работы головного мозга могут продуцировать поведение, которое внешне выглядят как безумие, безумное поведение. Итак, вы видите, что предмет повреждения мозга сильно мутит нам воду, не так ли?

Если вы хотите иметь дело с безумным, первое, что вам лучше выяснить, если вы хотите иметь дело с человеком, который поверхностно даёт проявления безумия; вам лучше протестировать их под тщательным наблюдением врача. Пропустите их через все тесты, известные медицине, рентген мозга и так далее, всё это работает, чтобы узнать, страдают ли они каким-либо повреждением головного мозга.

Если человек не страдает каким-либо повреждением головного мозга, то вы будете знать наверняка, что процедуры, которые мы используем, чтобы справиться с безумием в терапии, принесут пользу этому человеку, и вытащат его из безумия. Мы знаем это абсолютно точно.

Но если человек, проявляющий безумие, прошёл все эти тесты и они показывают совершенно ясно, что у человека повреждён мозг, то у вас нет этой гарантии. У вас нет гарантии!

Терапия, безусловно, улучшит состояние человека, но мы не знаем, имеем ли мы дело с безумным духовным существом. Может быть так, что у нас есть рациональное вменяемое духовное существо, которое пытается действовать через мозг повреждённого тела, в этом случае методы, которые мы используем, неуместны.

Следует иметь в виду четыре класса, которые я дал вам. У вас есть вменяемое существо, чей мозг повреждён, или у вас есть безумное духовное существо, эксплуатирующее безмозглую оболочку, или он может быть безумным духом в повреждённом теле. Вы видите человека, который проявляет безумие, а единственное, что вы знаете, когда видите душевнобольного человека проявляющего безумное поведение, что человек не в классе рациональных существ, занимающий тело с повреждённым мозгом.

Он не может быть в этом классе, но он может быть в одном из других трёх классов. Вы не знаете. Вы должны подвергнуть этого человека медицинским тестам, чтобы выяснить, повреждён ли мозг, и если выясняется, что у него нет повреждений головного мозга, то мы знаем, что мы имеем дело с безумием духа и наши методы терапии будут работать. Но у нас нет этой гарантии в любых других обстоятельствах.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Если у человека повреждён мозг, не факт, что наша терапия сможет помочь ему. Вероятно, поможет, но у нас нет никакой гарантии. Просто потому, что мы не знаем об этой переменной, называемой повреждение головного мозга.

УОО (Управление, обладание, общение)

Какие же методы лучше всего помогают душевнобольным. Какие методы мы используем? Это УОО 1-4.

Четыре уровня УОО, как их дал Л. Р. Хаббард ещё в конце 1950-х годов. Он разработал эти 4 восхитительные процедуры УОО. И я уже говорил, что любой человек, который не может пройти 1-й уровень, не может пройти тест на уровне 1 "Анализа ума", нуждается в прохождении УОО с отдельным терапевтом. Они должны проработать уровни УОО с отдельным терапевтом до тех пор, пока не смогут пройти тест на уровне 1.

Весьма характерно, что как только эти уровни УОО будут завершены, они смогут пройти тест на уровне 1, при условии, что у них не повреждён мозг. Только с этим условием – если не повреждён мозг.

Если вода взбаламучена и у вас клиент с повреждённым мозгом, я не знаю. Ваша догадка так же хороша, как и моя.

Вся моя специальность касается человеческого духа, психики человека, я не эксперт по повреждениям мозга. Таким образом, вы должны пойти и проконсультироваться в другом месте, чтобы узнать, как справиться с такими людьми. Я не специалист в этой области, поэтому я не могу вам помочь.

Это говорит о том, что с точки зрения здравого смысла, если у вас есть какой-то преклир, который проявляет высокую степень иррациональности и делал это в течение нескольких лет, и вы хотите принять этого человека в терапию, ради бога получите его тесты на наличие повреждений головного мозга, прежде чем делать что-нибудь. Просто узнать, с чем вы имеете дело.

Если тесты говорят, что у человека повреждён мозг, вы знаете, где вы находитесь. Если тесты говорят, что мозг не повреждён, хорошо, хорошо, это даёт некоторую уверенность в том, что ваш УОО, и так далее, в конечном итоге доведут человека до точки, где он сможет пройти уровень 1 "Анализа ума".

Тогда они смогут работать соло. Понятно?

Но если у человека повреждён мозг, у вас нет этой гарантии. Я не знаю, что произойдёт. Вы запускаете УОО на повреждённом мозгу. Я не знаю. У меня нет никаких данных на этот счёт. Не думаю, что у кого-то есть какие-либо достоверные данные на этот счёт.

Я предполагаю, что метод принесёт пользу, но, конечно, я был бы очень удивлён, если он сделал нечто, что вылечило бы повреждения мозга. Если УОО вылечит повреждения мозга, я буду очень удивлён, узнав об этом. Но это, несомненно, будет приносить пользу и, конечно, не повредит.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Вы можете помочь им с УОО, но сомнительно, что они когда-нибудь пройдут тест уровня 1, чтобы получить возможность попасть на уровень 2 соло. Они могли бы, но я думаю, вы могли бы считать, что вам очень повезло, если бы это случилось, разве что повреждение мозга было бы очень незначительным.

Но, как я говорю, если вы имеете дело с клиентом с повреждённым мозгом, вы находитесь на своём поле. Вы сам по себе. Это не моя специальность. Я мог бы посоветовать вам, но я должен сказать вам, что я не специалист в этой области. Я эксперт в области человеческого духа, который управляет телом, у которого не повреждён мозг, я знаю много об этом. Я могу помочь вам в этой области, но я не могу вам помочь в области мозга. Вы должны пойти и проконсультироваться с врачами-специалистами по этому вопросу, они могут сказать вам гораздо больше, чем я.

Что делают уровни УОО?

Что ж, давайте рассмотрим человека, который является безумным духом или человеком, которому нужны уровни УОО. Давайте просто скажем, у нас есть человек, который не может пройти тест на уровне 1, потому что человеческий дух безумен, но этот человек не имеет никакого повреждения головного мозга, давайте рассмотрим этот случай. Это область, про которую мы можем говорить.

Что такого есть в этих УОО, что разрушает безумие духа и возвращает его обратно к рациональному состоянию?

УОО говорят человеку прийти в настоящий момент, вступить в контакт с настоящим моментом, моментом "сейчас" Вселенной. «Иди в сейчас, иди в сейчас», – они продолжают говорить, – «иди в настоящий момент. Это довольно безопасно. Это вполне безопасно приходить в настоящий момент».

И человек, в конце концов, втягивается. Он понимает, что эта вселенная является достаточно безопасным местом. И как только он снова вступает в контакт с этой вселенной, он вступает в контакт с основным законом этой вселенной. И как только он возвращается в контакт с основным законом этой вселенной, он возвращается в контакт с рациональной петлёй снова. И он выползает из безумия обратно в состояние вменяемости.

Это так просто. Вы должны сказать ему "иди в настоящий момент, иди в настоящий момент". Рон Хаббард знал это все, задолго до того как он разработал УОО. Рон имел обыкновение говорить об этом в начале лекций по саентологии. Я слышал, как он говорил это много раз. И он был прав.

Он сказал, что вы могли бы пройти через психушку, и просто говорить каждому пациенту: "Приди в настоящий момент". Просто щёлкать пальцами перед их лица, чтобы привлечь внимание и говорить: "Приди в настоящий момент". И небольшой процент людей немедленно восстановили бы своё психическое здоровье, и вышли бы из психушки, абсолютно вменяемыми.

Рон говорил это, а позже он разработал технику УОО, и это был узкоспециализированный и очень механический способ сказать человеку: "Приди в настоящее время". Они привели бы человека в настоящее время, так что душевнобольной может вернуться в соответствие с постулатами этой вселенной. И как только он возвращается в соответствие с постулатами этой вселенной, безумие разрушается, потому что в этой вселенной рациональность является выводом из основных постулатов, на которых строится эта вселенная. Видите?

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Они возвращаются в разумность этой вселенной, так что их безумие прекращается, потому что их безумие является неразумным по сравнению с этой вселенной. Вот почему уровни УОО сбрасываются, когда они сбрасываются.

Нет ничего магического в этих процессах УОО, они просто систематический и точный способ сказать "приходи в настоящий момент", "совершенно безопасно здесь", "вполне безопасно вернуться в согласие с этой физической вселенной".

И человек, в конце концов, приходит в настоящее время, вступает в согласие с Вселенной. Перестает уходить в странную логику состояния безумия и начинает принимать рациональность Вселенной. Начинает двигаться в « $X = X$, вещь – это она и есть». Вещь не может одновременно существовать и не существовать. И вещь или существует или не существует. Начинает принимать этот подход, который является рациональным и разумным в этой вселенной. Начинает принимать, и его безумие улетучивается.

Состояние кейса после безумия

Теперь, наконец, какое состояние мы ожидаем, когда душевнобольные люди становятся нормальными после терапии с использованием УОО? Каким будет состояние кейса? Куда они приходят?

Мы могли бы ожидать найти их в качестве навязчивых игроков. Вы видите, цикл продолжается, человек идёт от навязчивых игр в безумие, которое само по себе является навязчивым состоянием.

Таким образом, мы даём им терапию, запустив УОО, и снова возвращаем их обратно в здравомыслие.

Но куда они попадут? Их заберёт жизнь там, где она была прервана. Они вернутся в ту точку, где они сошли с ума. То есть, другими словами, они собираются стать навязчивыми игроками. Вот, где следовало бы ожидать их найти. Вы должны будете найти человека в качестве навязчивого игрока. Так что, имейте это в виду, это полезно иметь в виду, что, когда безумный восстановит своё психическое здоровье, он снова уйдёт в навязчивые игры.

Как мы знаем, навязчивый игрок рискует сойти с ума. Так что лучше не оставлять человека там. Вы запускаете УОО этому парню, и вы получаете его «в своём уме», и вы доводите его до состояния навязчивого игрока, и говорите: "О, да ... теперь я могу оставить его".

Нет, потому что пока он навязчивый игрок, он рискует снова сойти с ума. Он снова попадёт в беду, через полгода, год или пять лет. Он вернётся в состояние невменяемости, если вы оставите его в состоянии навязчивого игрока. Вы должны идти дальше. Он должен стать ненавязчивым игроком. У вас есть инструменты, чтобы вытащить его из этого. Вытащите его из опасной зоны, выведите его из зоны риска. Возьмите его до точки, где он больше не будет подвергаться риску.

Другими словами, он должен завершить первые три уровня "Анализа ума". Вы должны защитить его от безумия. Тогда можно будет безопасно остановиться. Он может остановиться в конце Уровня 3. Здесь безопасно прекратить терапию. Вы можете оставить его в этот момент, потому что он больше ненавязчивый игрок, и не собирается сходить с ума в этой точке. Так что не делайте

“Insanity Point” by Dennis Stephens

человека вменяемым в терапии, чтобы затем оставить его навязчивым игроком. Это определённо провал. Это просто несправедливо по отношению к человеку.

Выведите его оттуда. Иначе получится, что Вы оставили его стоять на скале и ушли. А он собирается соскользнуть со скалы обратно в море. Вы должны вывести его на сушу, почистить его и высушить и убрать всё вокруг так, чтобы он больше не подвергался опасности падения обратно в этот океан безумия. Это означает, превращение его в не навязчивого игрока. И это означает запуск первых трёх уровней "Анализа ума" соло. Он должен запустить их соло.

Он выполнит уровни два и три соло. Завершит работу соло. Тогда он будет в безопасности.

Отдельный терапевт

Имейте в виду, человек не защищён от безумия, если он делает уровни 1, 2 и 3 "Анализа ума" с отдельным терапевтом. Обратите внимание, когда я говорю, что защищены, я имею в виду первые три уровня АУ соло. Что они завершат 3 уровня соло.

Начать осознавать структуру безумия

Каждый человек, проходя через уровень 5, будет, так же как и я, интересоваться предметом безумия, а затем начнёт исследовать структуру безумия и начнёт понимать его анатомию.

Это не произойдёт внезапно за одну ночь. Им начнёт становиться интересно и, если они остаются на 5-м уровне достаточно долго, они получают всю его анатомию. Они получают всё, в конце концов. Они могли бы обнаружить его в других терминах или другим путём, потому что они могут не быть научно подкованы в достаточной степени.

Они могут не иметь математического образования. Они могут быть не в состоянии использовать логику, как я могу. Но они, конечно, поймут суть. Они поймут, что такое безумие в терминах постулатов и если они приходят через то, что я даю на этой ленте, они просто скажут: "Да, это верно, именно так оно и есть. Он просто высказал это немного по-другому, чем я. Да, это хорошо, ты прав, Деннис, да".

Так что все, кто работает на уровне 5, задолго до завершения будут иметь понимание анатомии безумия. Это одна из тех вещей, которые выпадают в корзину каждому, кто находится на пути к завершению 5-го уровня.

Все, что я действительно сделал, это взял знание, которое у меня было в этой области и формализовал его, сделал логический анализ и поместил его в понятной форме и связал его с предметом разумности и безумия. Я сложил всё это вместе в логическую конструкцию, нечто такое, что было бы полезно для учёных и математиков, или для тех, кто хочет сделать дальнейшее исследование в этой области. Это хорошая точка отсчёта.

Я думаю, вы обнаружите это задолго до того как вы подберётесь к концу 5-го уровня и вы будете кивать в большом согласии со мной, говоря: "Да, то, что Деннис сказал, было правильно. Он знал о безумии, и я тоже обнаружил это. То, что он говорил совершенно правильно и так далее".

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Другими словами, все, задолго до окончания 5-го уровня, будут иметь различного рода озарения о том, что такое здравомыслие. И они поймут, что, когда я говорю о ТБ, я говорю о безумии. Они поймут безумие, не обязательно в точности, как это я дал это с мощным акцентом на логику, но они, безусловно, поймут основы, они обнаружат это задолго до того, как доберутся до вершины уровня 5.

Хорошо, хорошо, это все, что я хотел сказать по поводу безумия. Я вижу, что я дошёл до конца этой ленты, и мы завершаем эту ленту сейчас, и следующая лента будет на тему ощущений. Это продолжение той же темы, но для удобства я записал её на отдельной ленте.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

03 Ощущения

«Точка безумия», лекция 3

Деннис Стивенс
27 июля 1994

Записал Пит МакЛафлин
19 мая 2012

Сегодня 27 июля 1994 года, и я хочу продолжить на этой третьей ленте материал верхнего уровня технологии "Анализ ума". Я хочу рассмотреть тему ощущений. Эта лента также не должна отделяться от своих предшественников и должна идти в составе набора.

Слово ощущение – это одно из тех слов, которые, когда вы смотрите его в словаре, то сразу понимаете, что лучше бы вы этого не делали. Это одно из тех слов, с которыми словарь не очень поможет. Чем дальше вы будете искать его в словаре, тем больше будете запутываться.

Я полагаю, что лучшее определение термина ощущение, которое мы можем найти на английском языке, будет «ощущение – это то, что ощущается». Ощущение – это то, что ощущается, но, к сожалению, вы не найдёте этого определения в словаре.

Когда человек работает с упражнениями в "Анализе ума", он рано или поздно осознает нечто по поводу ощущений, и это что-то может быть лучше всего выражено в следующем виде: **ощущения формируются на границе между противостоящими постулатами в играх.**

Теперь, если вы это знаете, если вы знаете это об ощущениях, вы, наверное, знаете больше, чем кто-либо другой, потому что это фундаментальное знание.

Определение термина «ощущение»

Ощущение создаётся на границе между противостоящими постулатами в игре. Это утверждение приводит нас к определению термина ощущение. Мы могли бы на самом деле определить ощущения в "Анализе ума", говоря, что **ощущение, это то, что возникает на границе между противостоящими постулатами в игре.** И это было бы очень хорошее определение, и это гораздо более чёткое определение, чем любое, которое вы когда-нибудь найдёте в словаре.

Это лучшее определение просто потому, что оно более пригодно к использованию. Это более практическое определение, чем то, которое вы найдёте в словаре. Оно действительно поможет вам, и оно вас не запутает. Оно на самом деле разрешает путаницу.

Давайте немного пройдемся по определению, разберём его и посмотрим, можем ли мы узнать что-нибудь, просто исследуя его. Во-первых, ощущение генерируется на границе. Генерируется! Это

“Insanity Point” by Dennis Stephens

говорит нам о том, что ощущения не создаются игроками в игре, они генерируются в игре, и они генерируются на границе между противостоящими постулатами.

Мы знаем, что такое противостоящие постулаты, мы знаем это из пакетов целей, и мы можем определить противостоящие постулаты. Итак, мы знаем, что такое противостоящие постулаты.

Это то, как они возникают, и это наш простейший взгляд на эту тему ощущений. Как только вы разделили вселенную на классы себя и не себя, и вы занимаете класс себя, и всё это делается постулатами. И как только вы достигли этого состояния себя, вы смотрите на класс не себя и обращаете внимание на постулаты там. Тогда любой малейший противостоящий постулат, который вы вкладываете в класс не себя, произведёт ощущение на границе между этими двумя постулатами.

Так что, если вы можете понять это, вы понимаете, что такое ощущение. Это то, что происходит на границе между постулатом и противостоящим ему постулатом. Это то, что происходит на границе, когда классы себя и не себя находятся в конфликте друг с другом.

Если эти два постулата, не являются дополняющими постулатами, некоторые ощущения будут генерироваться на границе между ними. Это может быть очень лёгким, очень тонким ощущением, но только тогда, **когда постулаты взаимно дополняют друг друга, ощущения не генерируются на границе между ними.**

Если два постулата не являются дополняющими, то всегда возникает возможность ощущений, создаваемых на границе между ними. И если постулаты противостоящие, то по мере того как они становятся все более и более прямо противостоящими, ощущения становятся более выраженными и более очевидными.

Это нам сразу говорит, что ощущение – это феномен игр, это явление игр. В отсутствие игр мы не получаем ощущений. **В состоянии отсутствия игр нет ощущений.** Вы должны быть в состоянии игры, в одном из состояний игры, вы должны быть либо, ненавязчивым, добровольным, или навязчивым игроком, или в состоянии безумия, чтобы получать ощущения хоть в какой-то форме.

Вы должны разделить вселенную на классы себя и не себя, чтобы получить ощущения, чтобы ощутить ощущения.

Другими словами, должно быть состояние игры, должна быть игра. Так что ощущение – это явление игр, и это является абсолютно фундаментальным знанием. Ощущение формируется на границе между противостоящими постулатами в играх. Вопрос, который сразу возникает, может ли духовное существо создать ощущения? И ответ на этот вопрос, конечно, да.

Очевидно, что духовное существо может создать что угодно, но духовное существо может создать только ощущения, которые знает. Вы должны знать, что вы создаёте, прежде чем вы сможете это создать. Вы должны знать, что это такое, прежде чем его смакетировать. И это совершенно бесполезно для духовного существа, пытаться создавать ощущение без понимания его анатомии.

Когда оно понимает его анатомию, оно может его создать. Но пока существо не понимает его анатомии, или то, из чего ощущение состоит, оно не добьётся успеха в его создании.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Самое смешное, конечно, что в точке, где оно понимает анатомию ощущений и поэтому может создавать ощущение, у него нет необходимости создавать ощущение, потому что оно не имеет ни малейшего желания создавать его.

Таким образом, здесь возникают некоторые ответвления на предмет изучения того, что есть анатомия ощущений. И это не так просто, как может показаться. Я имею в виду, человек может сказать: "Вау, чудесно, если я проработаюсь по АУ, то я пойму анатомию ощущений, и тогда я буду иметь возможность создавать сексуальные ощущения. И тогда у меня не будет нужды ходить в бордель каждый субботний вечер и тратить все свои деньги на шлюх. Я буду в состоянии создать все эти сексуальные ощущения сам!".

Шутка в том, что к тому времени, как он узнает всё о сексуальных ощущениях, он давно исчерпает всякое желание, проводить свои ночи в борделе. Есть много вещей, которые он должен сделать, прежде чем он получит это состояние. И к тому времени, когда он попадёт в состояние способности сознательно генерировать сексуальные ощущения, создавать их как конфигурацию постулатов или из чего они там состоят, он давно потеряет стремление к этому.

Он сможет думать о гораздо более интересных вещах, на которые можно потратить субботний вечер. Другими словами, с ним произойдут изменения, которые изменят его взгляд эти вещи. Поэтому, когда вы идёте по этому пути к пониманию и созданию ощущений, поймите сразу, что это может очень сильно изменить вашу жизнь.

Ощущение соотносится с пакетом целей

Один из моих ранних открытий на тему ощущений – это открытие, что ощущение, генерируемое в конкретном пакете целей, соотносится с этим пакетом целей. Это очень интересное открытие.

Ощущение, возникающее между противостоящими постулатами в пакете целей, свойственно именно этому пакету целей. Другими словами, вы берёте пакет целей "знать" и ощущения, порождённые между противостоящими постулатами в этом пакете целей свойственны именно этому пакету целей.

Аналогично, пакет цели "есть" будет иметь своё особое ощущение, а "помогать" – своё и так далее. Каждый пакет целей имеет свои особые ощущения, которые создаются между противостоящими опорами в этом пакете целей.

Четыре способа сгенерировать ощущения

За этим фундаментальным открытием быстро последовало ещё одно открытие, которое является гораздо более важным. Оно состоит в том, что **ощущения могут быть сгенерированы в пакете целей, путём занятия какой-либо из четырёх опор этого пакета и создания постулата в этой опоре пакета, противопоставляя его противостоящему постулату в окружающей среде.**

Другими словами, вы могли бы взять себе постулат "давать секс" и создать этот постулат, поставить себя в этот класс и сказать: "Право же, я собираюсь создать постулат "давать секс" и найти себе кого-то где-то там противостоящего с постулатом "не получать секс"". Тогда вы можете создать сексуальные ощущения с постулатом "давать секс". Точно так же вы можете создать сексуальные ощущения с "не давать секс", найдя себе кого-то с постулатом "получать секс".

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Или вы можете создать сексуальное ощущение, создавая в классе себя "получать секс" находя соперника с постулатом "не давать секс".

Или, наконец, вы можете создать сексуальное ощущение с постулатом "не получать секс", противопоставляя его кому-то с "давать секс". Таким образом, есть четыре способа, вы можете создать эти сексуальные ощущения. Это чрезвычайно интересная точка отсчёта. Когда вы начинаете думать об этом, вы понимаете, что происходит что-то очень фундаментальное. Это важный момент и есть важное данное, которое немедленно выводится из данного положения дел.

И это то, что если вы можете создавать это ощущение, занимая какую-либо из четырёх опор пакета целей и противопоставляя его противостоящему постулату в окружающей среде, то отсюда следует, что генерируемое ощущение должно состоять только из четырёх постулатов этого пакета целей. И это одно из тех данных, которые, как только вы поняли, то, как будто с ваших с глаз падает пелена, и вы говорите: "О, Боже мой, почему я не думал об этом раньше. Это же очевидно!".

Допустим, вы берёте на пакет целей "давать секс". Вы можете создать это ощущение, занимая какую-либо из четырёх опор в пакете. Всё, что вам нужно, это чтобы кто-то выступил против вашего постулата, и вы можете создать это ощущение при использовании любого из этих четырёх постулатов. Тогда ощущение, которое вы создаёте, может состоять только из четырёх постулатов пакета целей "давать секс". Если вы подумаете об этом, это станет очевидно, не так ли? Это очевидно!

Я имею в виду, если у вас есть постулат "давать секс" в пространстве, и ему противостоит "не получать секс" и на границе между ними мы получаем то, что называется сексуальное ощущение. Потом у нас есть постулат "получать секс" и "не давать секс" где-то там и между ними мы находим, что возникает сексуальное ощущение, и это то же самое ощущение, которое генерируется между двумя другими постулатами. Это ощущение может состоять только из некоторой конфигурации из четырёх постулатов пакета целей "давать секс". Видите?

Мы уже знаем, что сексуальное ощущение свойственно пакету целей "давать секс". Это было первое открытие. Потом мы обнаружили, что оно может быть получено из любой из четырёх опор пакета. Таким образом, ощущение, логически следует, что ощущение должно состоять и может состоять только из четырёх постулатов пакета целей в той или иной конфигурации постулатов, и наша задача выяснить, что эта за конфигурация.

Анатомия ощущений

Если мы можем обнаружить, что это за конфигурация, мы узнаем анатомию ощущения. Понятно? Анатомия ощущения в конкретном пакете целей – это просто вопрос определения «Что за конфигурация постулатов? Что происходит на границе между противостоящими постулатами?»

Есть некоторая конфигурация постулатов и эта конфигурация состоит из всех четырёх постулатов пакета целей, ни больше ни меньше.

Это не четыре постулата плюс другие вещи. Нет, нет, именно четыре постулата пакета целей необходимо и достаточно, чтобы произвести ощущение. Понятно? Это может быть новой идеей для вас, эта идея, что ощущение действительно могут состоять только из постулатов. Что анатомия ощущения может быть полностью вопросом постулатов. Что это всё – лишь вопрос постулатов.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Сейчас это может выглядеть весьма необычно. Может быть, это новая мысль для вас, но вам придётся понять эту идею рано или поздно.

Постулаты и масса

К сожалению, часть нашей общей философии на Западе, и эта философия была продолжена в Саентологии, отделяет массу от постулатов, держа их в отдельных различных классах.

Другими словами, в Саентологии у нас есть идея, что вы можете создавать вещи посредством постулатов. Вы делаете постулаты, чтобы создавать, и вы создаёте что-то и то, что вы создаёте, может быть массой. Видите? Таким образом, масса является результатом постулата.

Но идея массы или чего бы то ни было, творения, состоящего из постулатов, теперь это что-то новое. Теперь вам есть над чем подумать. Это новая идея для многих, кто столкнулся с этим материалом в "Анализе ума" в первый раз. Это новая идея. Но это то, с чем вы собираетесь столкнуться, и это станет очевидным, по мере того как мы продолжим. Так что продержитесь со мной ещё немного.

Но эта идея, что то, что вы обычно рассматривают как массу или как энергетическое проявление или как проявление частиц, ощущений и тому подобное, может просто полностью состоять из постулатов в определённой конфигурации, и под конфигурацией я имею в виду шаблон, это что-то новое.

Иллюзия в массе

Другим способом посмотреть на это, было бы сказать, что "если это так, то реальность – это постулаты и иллюзия – это масса или энергия или ощущения". Видите? Человек воспринимает иллюзию, но в действительности это постулаты, конкретные постулаты пакета целей в определённой конфигурации.

Теперь давайте посмотрим, как это происходит. Для того чтобы выяснить, как это может произойти, необходимо представить себе игровую ситуацию. И это всё, что необходимо нам сделать, это представить себе игровую ситуацию. И мы увидим, как это может произойти.

Давайте представим себе человека, в общем случае, в игровой ситуации использующего постулат X.

Здесь мы будем использовать набор постулатов XY, наш общий набор постулатов XY, наш общий случай. И у нас есть один человек, занимающий определённую идентичность, которая использует постулат X. А его противостоящим постулатом является постулатом (1-Y), ОК?

Человек направляет свой постулат X в сторону своего противника, и противник направляет постулат (1-Y) на него. Теперь два постулата выходят и где-то между этими двумя идентичностями ... назовём их A и B, у нас будет A с постулатом X и B с (1-Y), а где-то между ними, два постулата X и (1-Y) встретятся.

Граничные условия

Здесь мы имеем то, что технически известно как граничные условия. И мы должны взять и выяснить, что именно происходит при этих граничных условиях.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Теперь давайте рассмотрим это с точки зрения постулата X. X выходит и встречает (1-Y). Цель, намерение (1-Y) постулата каково? Привести X постулат в 1-X. Понятно?

Другими словами, что постулат (1-Y) пытается сделать – это свести X к (1-X). Если постулат (1-Y) преуспеет, то A изменит свой постулат с X на (1-X). Тогда возникшая конфигурация постулатов будет (1-Y) и (1-X), которые являются дополняющими постулатами, обозначающими подавление и конец игры.

Помните, что наш набор представляет собой набор XY. У него есть два дополняющих постулата. У него есть дополняющие постулаты XY и (1-X)(1-Y). Таким образом, цель (1-Y) является приведение X к (1-X) и таким образом подавить X и создать завершение игровой ситуации и дополняющие постулаты (1-X)(1-Y).

Но давайте представим, что ситуация стабильна. Другими словами, граница устойчива, граница не движется в направлении A и не движется в направлении B. Она неподвижна.

Другими словами, возникла статическая ситуация. Но постулаты всё ещё имеют место быть, как и столкновение между противостоящими постулатами, которое является границей. Хорошо, вы можете себе это представить? Что произойдёт с постулатом X? Давайте представим себе крошечный кусочек постулата X, когда он приближается к границе.

Это как будто вы работаете с дифференциальным исчислением, когда вы делаете анализ бесконечно малой вещи. Это очень похоже.

Вы берёте бесконечно малую часть постулата X, и когда эта крошечная часть постулата движется к границе, она всё больше и больше оказывается под влиянием постулата (1-Y) на другой стороне границы, и есть две силы, действующие на эту маленькую частицу. Существует сила позади неё, которая держит её в X и есть сила, с другой стороны границы, противостоящая сила, которая является превращающей её силой в (1-X).

И эта маленькая частица оказывается всё ближе и ближе, пока не подходит вплотную к границе, до тех пор пока не оказывается вплотную к постулату (1-Y), который неумолимо превращает её в (1-X), но за ней есть ещё игрок A с постулатом X, поэтому она удерживается в X, но её пытаются превратить (1-X). Так что, когда достигается предел, в предельной точке X изменяется на (1-X).

В определённой точке на границе (1-Y) собирается превратить частичку постулата X в (1-X), но эта маленькая частичка поддерживается "со спины" следующей частичкой X. X поддерживает её сзади. Следите за мыслью?

Таким образом, эффект будет такой, что маленькая частица постулата (1-X) и маленькая частица постулата X будут вынуждены столкнуться друг с другом. И вы собираетесь получить соединение X (1-X). Это произойдёт на стороне X от границы.

По тем же причинам, по сторону границы (1-Y), мы собираемся получить частички (1-Y) зажатыми на границе, мы собираемся получить частицы (1-Y) под влиянием X постулата на другой стороне границы и они превращают (1-Y) в Y и, таким образом, мы получим маленькие крошечные участки из постулата Y и маленькие частицы постулата (1-Y). Они будут сдавлены вместе, вынуждены собираться вместе, и объединены в общий класс Y(1-Y). Таким образом, с одной стороны границы

“Insanity Point” by Dennis Stephens

мы собираемся получить результат конфигурации постулатов $X(1-X)$, а с другой стороны границы, сразу перед ней, мы собираемся получить результат постулатов $Y(1-Y)$.

СТБ

Мы уже встречали эту конфигурацию постулатов, когда обсуждали безумие. Мы знаем, что это такое, мы назвали их ТБ. Таким образом, на границе между противостоящими постулатами мы видим формирование двух ТБ нашего пакета целей, на стороне X вы видите ТБ $X(1-X)$, на стороне Y есть ТБ $Y(1-Y)$. Формируются две ТБ. Таким образом, конфигурация постулатов на фактической границе, которую мы называем граничными условиями, постулатом граничного условия является $X(1-X) + Y(1-Y) = 1$. Это то, что мы, когда обсуждали безумие, назвали ситуацией СТБ, помните? Сдвоенные точки невозможности?

Таким образом, на границе, мы имеем на стороне X непрерывное создание этих крошечных ТБ $X(1-X)$. Мы имеем $X(1-X)$ на одной стороне границы, которые непрерывно создаются, массы и массы из них. Представьте, как маленькие крошечные частицы этой ТБ создаются непрерывно на одной стороне границы.

С другой стороны границы есть непрерывное создание этих ТБ $Y(1-Y)$, и это всё, что происходит на границе. Ничего другого на границе нет! Есть только эти четыре постулата, видите?

Два постулата в ТБ на одной стороне границы и два постулата в ТБ на другой стороне границы, и это четыре постулата пакета целей. С одной стороны у нас есть $X(1-X)$, а с другой стороны мы получили $Y(1-Y)$, но они являются четырьмя постулатами пакета целей, пакета целей XY . Видите?

Теперь, что происходит с этими крошечными ТБ? Они просто "сидят" там? Нет, не совсем. Они сливаются.

Чтобы понять, как они сливаются мы должны просто выбрать из нашего массивированного создания этих ТБ на границе одну частицу $X(1-X)$ и другую частицу $Y(1-Y)$. Таким образом, у нас есть два постулата в состоянии ТБ. Мы получили X , присоединённый к $(1-X)$ и рядом с ним у нас есть Y , присоединённый к $(1-Y)$.

Поместите эти постулаты в квадрат. В левом верхнем углу квадрата вы поместили постулат X . Хорошо, теперь в левом нижнем углу квадрата $(1-X)$. В верхнем правом углу квадрата вы поместили постулат Y . В правом нижнем углу квадрата $(1-Y)$.

X		Y
1-X		1-Y

Хорошо, теперь давайте пойдём в левый угол к постулату X и посмотрим, что за ситуация разворачивается в отношении этого маленького X в верхнем левом углу квадрата. Он связан с $(1-X)$

“Insanity Point” by Dennis Stephens

в нижнем левом углу квадрата и это ТБ $X(1-X)$. Он связан с его ТБ в пару, но в верхнем правом углу квадрата есть Y постулат, теперь X и Y являются дополняющими постулатами в этой вселенной, и они притягивают друг друга.

Дополняющие постулаты притягивают и аннулируют друг друга.

Они притягиваются друг к другу; помните, в соответствии с законами постулатов, где я говорил, что дополняющие постулаты притягивают друг друга, сливаются и компенсируют друг друга. Противостоящие постулаты противостоят друг другу, и отталкиваются и не аннулируют друг друга. Это основной закон постулатов, их притяжение и отталкивание. Смотрите на них как на электрические заряды.

Таким образом, мы имеем X и $(1-X)$. X в верхнем левом углу и $(1-X)$ в левом нижнем углу, они соединены друг с другом таким образом, что они притягиваются друг к другу. У нас есть X и Y , верхний левый угол и верхний правый угол притягиваются друг к другу, потому что они являются дополняющими постулатами. Они пытаются объединиться, но по диагонали через квадрат от постулата X находится постулат $(1-Y)$. Противостоящие постулаты, X и $(1-Y)$ являются противостоящими постулатами, и они отталкиваются. ОК? Таким образом, они отталкиваются друг от друга. И то, что я сказал, для X и $(1-X)$ справедливо для Y и $(1-Y)$.

Y и $(1-Y)$ соединены друг с другом, верхний правый угол и нижний правый угол соединены вместе и они притягиваются друг к другу, и они формируют ТБ $Y(1-Y)$. Y также притягивается к X между правым верхним углом и левым верхним углом, но нижний правый угол выступает против верхнего левого и верхний правый угол также противостоит постулату $(1-X)$ по другой диагонали.

Так что у вас есть квадрат. Если вы соедините линии в квадрате, вы увидите, что X и Y притягиваются друг к другу, X и $(1-X)$ притягиваются друг к другу. Но по диагонали X и $(1-Y)$ отталкиваются друг от друга, и это верно для Y и $(1-X)$, а Y и $(1-Y)$ притягиваются друг к другу.

Таким образом, каждый постулат в каждом углу квадрата притягивается двумя постулатами, чтобы объединиться, но они не могут слиться, потому что они отталкиваются постулатами по диагонали.

X	$=$	Y
$=$	\neq	$=$
$1-X$	$=$	$1-Y$

Теперь, если вы должны были бы взять постулат X , и отрисовать отдельно силы, действующие на него, вы бы увидели, что они образуют то, что известно в механике как треугольник сил и что три силы находятся в равновесии.

Теперь немного школьной механики. Можно легко показать, что конфигурация вполне устойчива и что постулат X будет оставаться там, где он есть, другими словами, это состояние покоя. У него нет

“Insanity Point” by Dennis Stephens

стимула куда-либо двигаться. Он просто находится на месте и так же (1-X), и аналогичным образом Y и (1-Y). Они образуют устойчивый квадрат.

Две ТБ собираются вместе и прилипают к X, который прилип к Y и (1-X) прилип к (1-Y) и X прилип к (1-X) и Y прилип к (1-Y), но X отталкивается от (1-Y), потому что они являются противостоящими постулатами. И Y отталкивается от (1-X) и это два отталкивания по диагоналям квадрата, и всё это стабильная конфигурация, которая будет сидеть там в пространстве. Другими словами, вы могли бы оставить её там; она не имеет никакого намерения двигаться куда-либо. Это абсолютно стабильная конфигурация.

Теперь, эта стабильная конфигурация является основным ощущением на границе между противостоящими постулатами. То, что вы воспринимаете как ощущение, состоит из этих четырёх постулатов в конфигурации, которую я только что дал. Это и есть ощущение.

СТБМ

Ощущение просто состоит из этих четырёх постулатов, этих сдвоенных ТБ, которые слиплись вместе в этой конфигурации, и мы называем эту конфигурацию СТБМ. М обозначает массу, потому что это то, что вы воспринимаете. Вы не воспринимаете её как постулаты; вы склонны воспринимать это как массы. Таким образом, мы называем его СТБМ, СТБМ+Масса и это техническое название, которое мы используем в "Анализе ума" для ощущений.

Мы называем это СТБМ, потому что это именно то, чем оно является, это точная анатомия. Так СТБМ – гораздо лучшее название для него, чем ощущение, что является совершенно не описательным термином, но термин СТБМ является весьма значимым, потому что мы знаем, о чем мы говорим, когда говорим о СТБМ.

Теперь давайте рассмотрим, что мы могли бы назвать одной частицей СТБМ в пакете целей XY, которая генерируется на границе между постулатами X и (1-Y) при обстоятельствах, которые мы обсуждали. У нас есть четыре постулата, в левом верхнем углу мы имеем X, в левом нижнем углу мы имеем (1-X), в верхнем правом углу мы имеем Y и в нижнем правом углу мы имеем (1-Y). А силы между ними точно такие, как я описал, и мы знаем, что это стабильная конфигурация постулатов при стабильном балансе сил.

X	=	Y
=	≠	=
1-X	=	1-Y

И каждый из этих четырёх постулатов вполне способен притянуть дополняющий постулат извне этой маленькой частицы.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

X	=	Y	=	X	=	Y
=	≠	=	≠	=	≠	=
1-X	=	1-Y	=	1-X	=	1-Y

Другими словами, постулат X в маленькой частице, с которым мы имеем дело, хотя и связан с (1-X) и притягивает и слипается с её постулатом Y, с которым не может полностью слиться, конечно, но прилипает к Y, всё ещё способен привлечь постулат Y из другой частицы из СТБМ поблизости. И точно так же постулат (1-X) в нижнем левом углу вполне способен притянуть постулат (1-Y) из соседнего пакета СТБМ, и аналогично с Y и (1-Y) в верхнем правом углу и нижнем правом углу нашего квадрата.

Каждый из четырёх постулатов в этой устойчивой конфигурации способен притянуть дополняющий постулат из другого пакета. Мельчайшая частица, которую мы рассматриваем во всей этой массе СТБМ, которая формируется на границе в этих пограничных условиях, когда эти маленькие участки СТБМ постоянно генерируются в момент конфликта между противостоящими постулатами, способны приклеиваться к другому набору постулатов. Видите?

Таким образом, существует тенденция для этих маленьких участков СТБМ, по мере формирования, соединяться друг с другом. X присоединился к Y другого пакета, другой частице СТБМ, а (1-X) к (1-Y). И Y соединяется с X другой частицы и (1-Y) к (1-X) другой частицы и так далее.

Видите? Все частицы соединяются из-за притяжения дополняющих постулатов. Это то, что собирает их вместе. Так маленькие квадраты соединяются и образуют то, что мы называем матрицей. Вы могли бы сделать это на листе бумаги, если хотите. Вы просто берёте квадрат и кладёте в стороне от него другой квадрат и проводите силовые линии. И вы увидите, как они соединяются, принимая во внимание, что дополняющие постулаты притягиваются, а противостоящие отталкиваются. Так что этих сил, было бы достаточно, чтобы сформировать всю массу из этих маленьких частиц СТБМ, чтобы сформировать матрицу.

На границе мы на самом деле не имеем массу того, что вы могли бы назвать частицы СТБМ. У нас есть один ком, есть тенденция маленьких участков СТБМ формироваться и возникать в играх в связи с другими частицами. И всё это слипается и становится массой СТБМ, конгломератом СТБМ на границе между противостоящими постулатами.

Потоки, рассеяния и гребни

Рон Хаббард, если вспомнить, в первые дни Саентологии написал книгу 8-80 про потоки энергии в 1951 году или в начале 52-го, на тему энергетических потоков. И он говорил о потоках и рассеивании и гребнях. И он сказал, что, когда вы получаете потоки энергии, сталкивающиеся вместе и они образуют гребень. Что ж, он заметил это явление в его собственной психике и то, что Рон Хаббард назвал гребнем было фактически граничным условием между противоположными постулатами в пакете целей.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Другими словами, мы говорим о тех же явлениях, которые Рон отметил ещё в 1951 году, когда мы говорим о СТБМ. Но Рон не знал его анатомию, он не выяснил его анатомию, потому что он никогда ясно не изолировал пакеты целей, как я сделал с это в "Анализе ума", но он знал, что, когда два потока сталкиваются, между ними формируется гребень, он назвал это энергетический гребень. И вокруг этого гребня будет рассеивание энергии. Вы помните, что он говорил о потоках, рассеивании и гребнях?

Я вам скажу, куда вписываются рассеивания, мы вернёмся к ним и увидим, как они вписываются, и мы увидим, насколько точен был Рон. Он был чрезвычайно точен в своих наблюдениях, но он просто не смог сопоставить это всё вместе и получить точную анатомию, как мы можем это сделать. Он видел его в качестве энергии. Он не смог понять, на что он смотрел, когда энергия не была действительно энергией, это была конфигурация постулатов, которую мы называем СТБМ, с постулатами в состоянии ТБ.

Он никогда не заходил так далеко, как смогли мы. Мы сможем проанализировать и получить полную анатомию того, что Рон называли гребнем, и того, что Рон называл потоком. Поток – это просто поток постулатов, и в месте где они сталкиваются вместе, они образуют гребень.

Давайте поговорим о рассеивании в районе гребня. Таким образом, мы не говорим ни о чем здесь, что не было предсказано Роном ещё в первые дни Саентологии, и я отсылаю вас к книге Саентология 8-80. Я помню, книга называлась "Потоки, рассеивание и гребни".

Таким образом, на границе мы видим этот массивный конгломерат СТБМ, который будет иметь тенденцию формировать твёрдый комок. Другими словами, СТБМ обладает свойством притяжения. Другими словами, отдельные маленькие участки СТБМ притягивают друг друга. Они будут слипаться и образовывать массу.

Можно сказать, что каждая небольшая частица СТБМ состоит из четырёх постулатов пакета целей в конфигурации, которую я описал, и каждая маленькая частица будет иметь гравитационное притяжение для других частиц. Понятно? Таким образом, если оставить их вместе в пространстве, все они будут притягивать друг друга гравитацией дополняющих постулатов.

И вы увидите слипание этих маленьких кусочков. Это может начаться как беспорядочное смешение частиц или участков СТБМ, но они скоро упадут друг на друга и станут твёрдым комком, матрицей. Тем, что мы называем матрицей СТБМ, которая является абсолютно конкретной вещью.

Они, как правило, слипаются из-за притяжения между дополняющими постулатами, которые держат их вместе. Там нет никакой силы для того, чтобы они разлетались. Они будут связаны за счёт дополняющих постулатов, которые держат их вместе.

Поймите этот связующий характер СТБМ, которая стремится притянуть другие частицы СТБМ. Это просто мысль, которую я вскользь упомянул, мы обсудим этот аспект позднее.

Двигая барьер

До сих пор мы говорили только о барьере, который застрял между игроками А и В. Теперь мы должны выяснить, что происходит, когда один из игроков начинает выигрывать игру.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Теперь мы можем перейти от статической ситуации, которую обсуждали, к динамической, которую мы видим в реальной жизни, когда один из игроков начинает подавлять другого.

Что происходит, когда граница начинает двигаться по направлению к проигрывающему? Он больше не способен провести границу где-то там, его постулата не достаточно, чтобы провести границу вдали от своей позиции, а граница начинает двигаться к нему.

СТБМ всё ещё формируется на границе, и пока он постепенно теряет игру, граница движется всё ближе и ближе к нему. Когда это происходит, он будет проходить через определённую последовательность событий, о которых вы должны знать. На самом деле, если вы будете делать 5-й уровень достаточно долго, вы откроете весь этот материал самостоятельно.

Вы бы обнаружили всё об этих событиях, о границах и СТБМ самостоятельно, но сейчас это необходимо, чтобы понять явления, о которых мы говорим. Что происходит, когда граница движется по направлению к индивиду?

Предположим, что X проигрывает игру. И граница СТБМ неуклонно движется к нему. У противника постулат (1-Y), который переходит к подавлению его, а граница становится всё ближе и ближе.

Последовательность начинается там... и первый признак того, что происходит, по мере того, как оно начинает приходить под влияние граничных условий игры, состоит в том, что граница становится настолько близко к нему, что его собственный постулат начинает колебаться случайным образом между его постулатом и противоположным постулатом.

Другими словами, он начинает подходить вплотную к границе и он начинает входить в граничные условия сам, так что его постулат X начинает колебаться.

Он не может удержать постулат X, тот превращается в (1-X). Он загнан в подавление, и он переходит в (1-X), и затем он вытягивает постулат обратно в X и продолжает игру. Потом, мгновение спустя его постулат вновь превращается в (1-X), затем он снова возвращает его обратно в X. Таким образом, вначале это происходит случайным образом. Это случайное колебание между постулатом X и его противоположностью (1-X), когда он находится под влиянием граничных условий. Вы видите, он ведёт себя как маленькая частица X постулата, когда она колеблется назад и вперёд между X и (1-X). Но **теперь это происходит с самим игроком!**

Теперь эмоция, чувство, ощущение ... ну, это не ощущение, это чувство того, что происходит – это чувство замешательства. Он начинает чувствовать себя в замешательстве.

Это довольно важная часть происходящего, эта путаница, мы лучше понимаем, что мы имеем в виду, когда мы говорим замешательство и проанализируем само слово.

Замешательство

Слово замешательство (confusion) происходит от латинского fundere, означает разливать. Кроме того, слово смешивать происходит от латинского fundere и слово смешивать и слово замешательство означают то же самое, что смешать или спутать. Таким образом, слово замешательство в английском языке почти буквально означает «сплавлять с чем-то». Вы знаете, это интересное слово, сплавлять. И мы говорим о ТБ, где постулаты связаны с их противоположностью и сплавлены вместе. Это очень интересное слово, исходя из его происхождения.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Это почти как если бы кто-то просто взял его, взял этот смысл, эту идею замешательства, идею двух вещей, которые скреплены между собой.

Тем не менее, интересно именно ощущение того, что человек получает, по мере того как его СТБМ барьер становится ближе. СТБМ барьер, должен заметить, движется всё ближе и ближе к нему. Он проходит через момент замешательства, когда его постулаты переключаются назад и вперёд.

Он в постулате X , и он переключается в $1-X$, и он тащит его обратно в X снова, и он держит его в X некоторое время, и переходит в $1-X$, и он превращает его обратно в X , но всё происходит случайным образом, это не управляемо, переключение случайно, это замешательство.

Чувство замешательства будет усиливаться, а затем уменьшаться и, по мере уменьшения, барьер будет становиться всё ближе. Оно уменьшается, и человек переходит в то, что называется пульсирующее реагирование. Он теперь пульсирует между постулатом X и $(1-X)$.

Он будет удерживать свой постулат X и тогда ... $(1-X)$... X ... $(1-X)$... X ... $(1-X)$, но уже не случайно, это обычная пульсация между постулатом и его противоположностью. Теперь эта пульсация будет происходить быстрее и быстрее, и в определённый момент будет достигнуто состояние, когда он удерживает оба постулата одновременно. Он находится в X и $(1-X)$, он в обоих постулатах одновременно. Он находится в ТБ.

И в тот момент, когда он полностью в ТБ, это точка покоя. Там нет замешательства, нет пульсации, это точка покоя. Момент покоя и неподвижности. Это точка покоя, прямо там, в ТБ.

Затем он начинает выходить из ТБ и начинает снова входить в пульсацию. Он идёт в пульсацию, очень, очень быструю пульсацию X , $(1-X)$, X , $(1-X)$, X , $(1-X)$ другими словами, он начинает выходить в обратном направлении, относительно пути, которым он вошёл в ТБ.

Он выходит, сначала пульсирующее X , $(1-X)$, X , $(1-X)$, случайным образом $(1-X)$, X , $(1-X)$, X и чувство замешательства вернётся, то есть всё меньше и меньше X и всё больше и больше $(1-X)$, пока он не окажется в $(1-X)$. И тогда он окажется полностью подавлен.

Эффект, иными словами, состоит в том, чтобы протащить барьер ТБ через игрока. Барьер проезжает по человеку, и тот оказывается с другой стороны, таким образом, барьер оказывает влияние на его постулат, изменяя его с X на $(1-X)$ как только ТБ-барьер прокатывается по нему и оказывается с другой стороны.

Барьер тащат через человека, и он оказывается с другой стороны, оставшись в подавлении с постулатом $(1-X)$. Последовательность событий, которую я дал вам, может произойти в считанные секунды, или это может занять несколько минут или часов, но это бывает во всех играх, без исключения. Не важно, что за постулаты у человека, всегда, если он получает подавление, он проходит через эту последовательность событий.

Сначала он имеет свой постулат. Он чувствует, что теряет игру, барьер становится все ближе и ближе, он начинает чувствовать замешательство, и он начинает пульсировать между постулатом и противоположным постулатом. Потом возникает точка покоя, где нет движения. Затем он выходит на другую сторону в пульсацию. Затем он снова чувствует замешательство. Дальше путаница

“Insanity Point” by Dennis Stephens

уменьшается, и он оседает в противоположном постулате. Последовательность неизменна. Это происходит каждый раз, в каждой игре.

Каждый раз, когда он проигрывал в этой вселенной, он переживал эту последовательность. Теперь вы можете сказать: "Ну, если это так, то почему же это не известно нам? Как получилось, что пациенты при регрессивной терапии не сообщают об этом?"

Они об этом сообщают. Каждый раз, когда человек идёт в энграмму, болевую энграмму, он всегда будет сообщать о замешательстве, если он получит достаточный контакт с травмой, достаточной контакт с воздействием.

Что насчёт пульсации, почему они не говорят о пульсации? Иногда они говорят. Я знал преклира, который сказал: "Ну, я не знаю, я, кажется, своего рода пульсирую между вещами здесь ... и там, но это ... ", но потом это проходит и возникает своего рода спокойствие и затем он снова возвращается в замешательство.

Но реальная причина, почему человек не испытывает всё при вспоминании потому, что рациональный ум не приемлет состояние ТБ.

Поэтому он проходит над ним, он проходит над ТБ. Тенденция такова, что когда вы проходите энграмму с преклиром или проходите точку подавления, он возьмёт точку, где он начнёт терять игру, и он будет чувствовать замешательство, он будет чувствовать воздействие, а затем он будет в подавлении. Он будет идти прямо через ТБ неосознанно, потому что он ненавидит его. Он просто не регистрирует его. И следующая вещь, что он видит – это себя в инвертированном постулате. Его постулат был подавлен, но он не заметил, он не заметил ТБ. Видите? Просто потому, что рациональный ум не приемлет состояния ТБ и поэтому он не будет воспроизводить его.

Рациональный ум может дублировать замешательство. Когда вы запускаете энграмму на преклире, он почти всегда сообщает о той или иной форме замешательства. Иногда он будет сообщать о пульсации, но редко, но он никогда не сообщит о неподвижности прямо в центре ТБ, потому что, чтобы испытать это, ему придётся испытать чистое безумие, которое он не может дублировать. Он не может дублировать, потому что это чистое безумие, через которое он прошёл.

Безумие или подавление

В чем разница между человеком, сходящим с ума и человеком, которого просто подавили в игре? Есть, действительно, только одно отличие, человек, который сходит с ума – не возвращается. Как вы знаете, у него не было иного места, куда он мог бы пойти, так что, он застревает в ТБ. Это была его последняя игра, поэтому он застревает в ней.

Но обычный игрок, будучи подавленным, просто перейдёт через барьер ТБ, и выйдет с другой стороны, просто потому что ему есть куда пойти. И поэтому он может вернуться обратно. И он возвращается. Все, что с ним случилось – это подавление постулата.

Ощущения во время подавления

Есть ещё явление, которое происходит и которое я не упомянул до сих пор, потому что я не хотел загружать вас всем сразу. Явление, случающееся в момент проигрыша и по мере приближения

“Insanity Point” by Dennis Stephens

барьера к игроку. По мере того как барьер ТБ движется к нему, игровое ощущение, которое он воспринимал всё время, пока играл в эту игру, усиливается.

Он может почувствовать этот барьер, состоящий из ТБ, и он воспринимает его как ощущение. Помните, что я сказал? Он не ощущает барьер как постулаты, он видит его как массы, но он также не ощущает его как ТБ, он чувствует его как массу, как ощущение игры. Таким образом, он чувствует игровое ощущение и по мере приближения барьера, ощущение усиливается.

Закон обратного квадрата и ощущение

Можно легко показать, предположив, что если интенсивность постулатов постоянна, интенсивность ощущения подчиняется закону обратных квадратов во Вселенной. Другими словами, если расстояние до барьера уменьшить вдвое, ощущение становится в четыре раза сильнее. Это закон обратных квадратов во Вселенной, закон обратных квадратов закона тяготения Ньютона.

В любом случае, это интересный момент, но это и закон, которому ощущение подчиняется. Чем ближе вы к барьеру, тем интенсивность ощущения становится выше в соответствии с законом обратных квадратов.

И интенсивность ощущения увеличивается и достигает пика в точке, где случается переход в ТБ, и в этот момент оно прекращается.

Затем, на выходе с другой стороны, снова возникает пик ощущений. Потом, когда вы попадаете в подавление, постулат меняется на противоположный, поэтому барьер исчезает, и ощущение быстро падает до нуля, потому что игра только что закончилась и вы оказываетесь в дополняющих постулатах с противником.

Как только вы проходите через замешательство, с другой стороны барьера, а затем через дополняющие постулаты, игра заканчивается и ощущение прекращается. Но пики ощущений находятся как раз в точке перехода в ТБ. Момент прохода через барьер ТБ – является максимальной точкой ощущения.

Навязчивые игроки жаждут ощущений

И если вы понимаете это об ощущениях и это отношение между барьером и ощущением, вы поймёте и то, что озадачило многих исследователей человеческого сознания, что теперь мы можем объяснить с помощью ТБ. Это вопрос, почему игроки, особенно навязчивые игроки, ставят под угрозу своё психическое здоровье, чтобы наслаждаться игровыми ощущениями. И они делают это снова и снова. Они идут на огромный риск; они ставят свою жизнь под угрозу, чтобы наслаждаться ощущением. Что они делают? **Они тянут барьер ТБ ближе и ближе к себе, чтобы максимизировать ощущение.**

Помните закон обратных квадратов? Чем ближе этот барьер, тем сильнее ощущение, которым они наслаждаются, но вы видите опасность, которую они создают себе. Они могли бы легко, по неосторожности, застрять в этом ТБ, и в этом случае они теряют всё, ощущения ушли, и здравомыслие также оставляет их. Видите?

“Insanity Point” by Dennis Stephens

И если другая сторона ТБ – смерть, а это может быть, когда на одной стороне ТБ они могут быть живыми, а противоположным постулатом может быть смерть. Так что, когда они проходят через ТБ, с другой стороны они оказываются мертвы. Видите ли, это может произойти, когда у вас есть определённые типы конфигураций постулатов, определённые типы постулатов.

Мы находим, что навязчивые игроки, чтобы произвести максимальное ощущение, будут двигаться как можно ближе к барьеру ТБ, и они часто хвелятся тем, как близко им удалось подобраться к нему.

Это как подростки на машинах, которые соревнуются, как быстро они могут ехать по направлению к кирпичной стене и всё ещё успевать остановиться. Это такого рода деятельность. Как близко они могут подобраться к ТБ-барьеру. Другими словами, **они просто пытаются максимизировать острые ощущения, максимизировать игровые ощущения без потери жизни или здоровья.**

Это увлекательный феномен игры, тот, который был отмечен многими исследователями в областях философии, психологии и терапии. Но ни один из них никогда не был в состоянии объяснить это, и впервые в «Анализе ума», мы можем понять это, потому что у нас есть анатомия этого. Мы можем видеть её именно с точки зрения постулатов и состояния ТБ, а также у нас есть все кусочки пазла и мы можем увидеть, как именно человек это делает, и почему он это делает. После того как мы знаем формулу, что интенсивность ощущения обратно пропорциональна квадрату расстояния между ним и барьером ТБ.

Ощущения, порождаемые в играх

Вы видите, что игрок находится в ужасной фиксации на теме игровых ощущений. Он не может создавать ощущение. Он может только генерировать его в играх. И каждый игрок рано или поздно понимает эту систему максимизации игрового ощущения.

Он может не понимать это до конца, как мы это описали, как мы понимаем это в "Анализе ума". Он не видит это так же ясно, как это видим мы, но он знает, что, идя на риск, он может максимизировать игровое ощущение. И это единственный способ, который он знает, чтобы создать ощущение. Он не может сделать это иным способом. Он не может смакетировать его. Он не может создать его. Так что он в отношениях любви/ненависти с этим ТБ-барьером. Барьер влечёт его как пламя мотылька. Это чистое ощущение, барьер.

Но, он летит на него как мотылёк на пламя, и если мотылёк попадает в пламя, это уже мёртвый мотылёк. Если игрок попадает в барьер ТБ и застревает в нём, он ушёл, потому что его разум ушёл, по крайней мере, его здравомыслие ушло, и, возможно, даже жизнь покидает его. Таким образом, есть риски, которые он принимает, и есть невероятное очарование, которое возникает у игрока по поводу ощущений.

Это отношения любовь/ненависть. Оно влечёт его, как пламя мотылька, он не может держаться подальше от него, и он не может удовлетворить свою жажду своим собственным творчеством, потому что он не может создавать его. Ощущение может быть только сгенерировано.

Есть внутренний элемент данных, внутренний секрет, внутренняя кнопка, внутренняя фабрика этого предмета ощущения и жажды ощущений, и его влияние на игры.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Но, как я уже говорил, состояние ТБ, когда вы испытываете его, исследуете его – это действительно беззубый тигр. Когда вы на самом деле попадаете в него и узнаете, как с ним справиться, это беззубый тигр. То же самое со всем предметом ощущения.

Жажда ощущений исчезает

По мере того, как вы работаете с 5-м уровнем в "Анализе ума", вы работаете с постулатами и вы работаете с состоянием ТБ. И понимаете, как оно вписывается в игры, и узнаете его анатомию, и испытываете все его части, и так далее, вы найдёте, что вы имеете дело с беззубым тигром.

Вы, в конце концов, достигнете точки, где вы не воспринимаете барьер как массу. Вы будете воспринимать ТБ-барьер как есть, ряд постулатов в конфигурации ТБ. И что-то интересное происходит в этот момент на 5-м уровне, – жажда ощущений исчезает. Она уходит, в точке, где вы точно знаете, что это такое, где вы знаете всё о его анатомии, вы теряете всякое желание. И к тому же, можно сказать, что это единственная тайна о том, что такое ощущение, и почему оно продолжает привлекать игроков. Потому что игрок не может создать его, и он не может создать его, потому что он не знает, что это такое.

В момент, когда он достигает соответствующего уровня в "Анализе ума", где он может создать его точно и правильно, потребность в нём исчезает. Он подобен человеку, который говорит: "Замечательно, я думаю, что я буду делать АУ, поэтому мне не придётся идти в бордель каждую субботу, и я буду в состоянии самостоятельно создавать сексуальные ощущения".

Но в момент, когда он достигает своей цели, он не имеет никакой необходимости создавать сексуальные ощущения, потому что он понимает, что это такое, у него есть вся конфигурация постулатов. Всё это прошло. Всё просто разваливается, там ничего нет. Всё просто испаряется. Жажда уходит, будучи заменена знанием и пониманием.

Это то, что происходит в терапии. Так что, когда человек начинает уровень 5 "Анализа ума", как я уже говорил, когда человек вступает на 5-й уровень, это может изменить его в нечто отличное от того, что мы называем человеком. Он может стать не тем, что обычно понимают под человеком к тому времени, как он закончит его.

Это один из аспектов. Видите? Ваше отношение к ощущениям будет заметно изменено, и вы, вместо того, чтобы тратить большую часть вашей жизни на хождение по мукам, пытаясь произвести игровые ощущения, вы сможете найти другие, более интересные вещи, куда потратить ваше время. Когда вы просто понимаете природу ощущения, вы теряете интерес к нему, потому что вы его понимаете.

Анатомия замешательства и рассеяния

Я переслушивал эту ленту до сего момента и я понял, что я упомянул эту тему замешательства и рассеяния, когда я говорил про книгу Рона 8-80 про потоки, рассеяния и гребни, и я сказал, что я свяжу воедино тему рассеивания.

Предметом рассеивания является замешательство. То, что Рон имел в виду под рассеиванием энергии, точно соответствует человеку в состоянии замешательства, когда он болтается случайным образом между постулатом и его противоположностью.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Это всё замешательство, кстати, это анатомия замешательства, это случайное переключение между постулатом и его противоположностью. Это всё есть замешательство.

Это чувство замешательства является случайным переключением между постулатом и его противоположностью. Вы можете разобрать любое замешательство подобным образом. И это всё, из чего оно состоит, там нет ничего другого. Нет ничего ни в каком замешательстве, кроме случайного переключения между постулатом и его противоположностью. И это рассеивание, о котором Рон говорил в 8-80. Эта энергия, рассеивание – это чувство замешательства, а замешательство – это рассеивание. Там больше ничего нет. Замешательство и рассеивание являются синонимами.

Замешательство – это рассеивание и рассеивание – это замешательство. И анатомия замешательства – это случайное переключение между постулатом и его противоположностью.

Характеристики СТБМ

Теперь мы должны поднять вопрос о характеристиках этой штуки под названием СТБМ. Каковы её характеристики? Мы уже знаем характеристики ТБ. Помните, я дал четыре характеристики ТБ, это идентификация, неподвижность, безвременье (или остановка времени) и масса.

СТБМ, из-за того, что они состоят только из ТБ, также будут демонстрировать те же самые четыре характеристики. Мы должны взять их по очереди, и посмотреть на них более подробно, чтобы понять природу этого материала.

Давайте обратимся сначала к предмету **идентификации**. СТБМ состоит из идентификации между постулатом и его противоположностью, и это имеет абсолютно фундаментальное значение для анатомии СТБМ.

Но посмотрите, идентификация между постулатом и его противоположностью – сама суть иррациональности, которая показывает, что СТБМ – вещь не разумная. Это не рационально, это не рациональное состояние, это не рациональная вещь. Это очень иррационально, СТБМ является иррациональной, как и всё, что может получиться. Это не рационально.

Это вам сразу говорит то, что, поскольку СТБМ иррациональна, она не будет дублировать вас, она не будет принимать дополняющие постулаты с вами. Таким образом, вы направляете постулат на неё, чтобы сделать что-то, но этого не будет происходить.

Вы приказываете СТБМ прыгать, и она откажется прыгать. Она не будет прыгать, потому что это не работает, это правильное слово, она не работает рационально, и поэтому просто не будет дублировать любой постулат, направленный на неё. Она не будет принимать дополняющий постулат к любому постулату, направленному на неё. Это то, что вы должны знать об СТБМ.

Она совершенно иррациональна в этом отношении. Она не будет подчиняться вашим приказам. Независимо от того, что за приказ вы направите, она просто не будет подчиняться. Конечно, СТБМ по своей природе, не будет автоматически противостоять любым постулатам, направленным на неё. Оставленная в покое, она будет просто сидеть там и не будет играть с вами. Она будет просто сидеть там.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Другими словами, вы приказываете ей прыгать, но она не отказывается прыгать, она просто как бы сидит там тихо и безропотно. Она не принимает дополняющий постулат к постулату, направленному на неё и не производит противостоящего постулата. Она просто сидит там тихо и безропотно.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

04 Ощущения

«Точка безумия». Лекция 4

Деннис Стивенс

Записал Пит МакЛафлин
20 мая 2012

Это лента 4 из материала верхнего уровня АУ и лента 4 касается предмета ощущений. И эта лента, как и её предшественники, не должна быть отделена от набора.

Неподвижность

Достаточно об идентификации. Теперь давайте рассмотрим тему неподвижности. Из-за структуры постулатов, где каждый постулат связан с его противоположностью, СТБМ не имеет остаточного желания двигаться. Тем не менее, вы всегда можете перемещать вещи вокруг, потянув их или толкнув, но имейте в виду, что предоставленные сами себе, они совершенно неподвижны, из-за структуры постулатов.

И ещё, одной из характеристик является то, что когда СТБМ находится в движении, ввиду того, что она не производит никакого движения самостоятельно, как только она оказывается в движении, она имеет тенденцию оставаться в движении, пока её не остановят. Так что это другое качество СТБМ. После того, как вы приводите её в движение, она остаётся в этом состоянии просто потому, что нет ничего внутри неё, чтобы предотвратить себя от перемещения, – просто ещё одно из качеств. Хорошо, достаточно о неподвижности.

Безвременье

Безвременье – это на самом деле остановка времени. Время останавливается в СТБМ, в точке пространства, где образуется СТБМ. Помните, я обсуждал этот момент, когда мы говорили о невменяемости, где человек сходит с ума и для него время останавливается в этот момент?

Время фактически остановилось в тот момент, когда СТБМ сформировалась. Так что это точка, где формируется СТБМ, если вы должны были бы изучить её, очень тщательно, маленькие индивидуальные пакеты СТБМ на границе – вот где время останавливается. Существует безвременье в СТБМ, но имейте в виду, что это действительно остановка времени. Время останавливается в точке, где образуется СТБМ.

СТБМ не содержит временных постулатов. Вы можете наполнить её постулатом времени и заставить сохраняться во Вселенной. Вы можете сделать это постулатом *продолжать быть*. Так что она может быть сделана, чтобы сохраняться, наделённая временным постулатом, как и любое другое творение во Вселенной.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Масса

Давайте взглянем на тему массы. СТБМ воспринимается как масса. Это всегда воспринимается наблюдателем как масса. Индивид либо отказывается или не может воспринимать её как точную структуру постулатов.

Твёрдость

Что насчёт твёрдости, которая есть качество массы. Как насчёт твёрдости СТБМ?

Это на самом деле представляет собой отдельный постулат; твёрдость в этой вселенной является функцией того, насколько большое значение, вы присваиваете массе. Другими словами, те вещи, которые считаются важными, как правило, сохраняются и становятся более твёрдыми. Вы помните этот маленький постулат там во вселенной? Так что с этой точки зрения его твёрдость будет зависеть от того, насколько большое значение вы присваиваете СТБМ. Или же, твёрдость, конечно, может быть прямым постулатом в этой вселенной. Вы можете сделать вещь твёрдой прямым постулатом. Таким образом, вы всегда можете сделать СТБМ твёрдой, постулируя твёрдость.

Достаточно о массе. Сейчас, я хотел бы дать вам записи одного из моих старых исследований на эту тему, потому что я не думаю, что я мог бы улучшить их сегодня.

СТБМ – это масса во вселенной

Давайте поговорим об эффекте массы СТБМ, а также различных качествах СТБМ. СТБМ полностью податлива, совершенно пассивна, как глина, может быть растянута, её можно толкать, тянуть и формовать в любую желаемую форму.

Она также может быть перемещена и будет оставаться там, где вы её оставили или оставаться в состоянии движения, если движение было придано. СТБМ также может быть наделена любым постулатом или значением, которые вы вложили в неё. Если вы называете это камень, то это камень, потому что это пассивная структура. ТБ, чьи постулаты компенсируют друг друга, совершенно нейтральна с точки зрения постулатов. Таким образом, она может быть наделена любым постулатом, который вы вкладываете в неё. Сегодня вы можете сделать из неё камень. Завтра вы растираете её в порошок и делаете кирпичи и строите стену. СТБМ в точности аналогична пластилину для ребёнка. Подобно тому, как ребёнок может играть с глиной, духовное существо может играть с СТБМ.

Если взять массу СТБМ и оставить в пространстве рядом с другой массой СТБМ и уйти, когда вы вернётесь две массы соединятся вместе. Почему? Силы притяжения на поверхности СТБМ гарантируют, что это произойдёт. Те же самые силы, которые принуждают каждый элемент СТБМ к соединению с другими элементами, образуя массу, принудит отдельные массы СТБМ собраться вместе, если их оставить в покое. СТБМ производит гравитационный эффект на другие СТБМ и всё это, как правило, объединяется в один комок.

По мере исследования, мы всё больше и больше видим сходство между СТБМ и массой этой вселенной, и на самом деле это одно и то же. СТБМ также демонстрирует явления уплотнения, когда масса СТБМ продолжает существовать во времени, она проявляет тенденцию к уплотнению. Явление уплотнения происходит из-за распада структуры постулатов ТБ, принуждая массу буквально обрушаться внутрь себя.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Она коллапсирует, становится более плотной, и мы называем это коллапсирующее уплотнение. Уплотнённая СТБМ – это коллапсирующая СТБМ. Процесс является непрерывным, и степень распада является мерой возраста СТБМ. Это известные свойства СТБМ. Вне всяких сомнений, существуют и многие другие.

Это конец прямой цитаты из моих старых исследовательских заметок.

Откуда взялась масса

Теперь у нас есть понимание СТБМ и состояния ТБ и анатомии ощущений, у нас есть понимание того, откуда появилась вся эта масса во Вселенной.

Когда вы начинаете исследовать человеческий дух и человеческую психику, одной из величайших загадок является вопрос, откуда взялась вся эта масса во Вселенной? Это, очевидно, не созданные массы. Если вся масса во Вселенной была смакетирована... смотрите, если предположить, что она была создана Богом, предполагая, что Бог создал всю массу в этой вселенной. Вы должны сказать, как духовное существо, что это создание Бога, и это будет отчасти правдой, не так ли? Масса во Вселенной начнёт истончаться, начнёт исчезать, потому что это было бы правдой. Это на самом деле так и поэтому ложь исчезнет, видите?

Если бы вы сказали, что это ваш макет, но это было на самом деле макетом Бога, то так как это, конечно, ложь, и она будет стремиться сохраняться. Я отсылаю вас к аксиомам Рона Хаббарда, к Аксиоме 11.

Но мы можем обойти и посмотреть на массу этой вселенной, и говорить, что это Божий макет, это макет Джо, это мой макет, это макет Чарльза; не имеет ни малейшей разницы, кому вы приписываете макет. Это не изменяет качество массы Вселенной ни в малейшей степени, потому что это не созданная масса. Это та вещь, которую вы узнаете на исследовательском пути, когда вы изучаете жизнь и массу в этой вселенной. Это не созданная масса.

Аксиома 11

Суждения, имеющие результатом состояние существования, а также сами эти состояния, подразделяются на 4 категории:

(а) ЧТО-ТО—КАК—ЕСТЬ – состояние непосредственного творения без неисчезаемости; является тем состоянием существования, которое имеет место в момент создания и в момент разрушения и отличается от других суждений тем, что не содержит в себе выживания.

(б) ИСКАЖЕНИЕ—ТОГО—ЧТО—ЕСТЬ – суждение, которое вводит искажение и, следовательно, время и неисчезаемость во ЧТО-ТО—КАК—ЕСТЬ, с целью достижения продолжения существования.

(в) ТО—ЧТО—ЕСТЬ – это видимость существования, вызываемая непрерывным искажением ЧЕГО-ТО—КАК—ЕСТЬ. При наличии согласия, её называют Реальностью.

(г) ОТРИЦАНИЕ—ТОГО—ЧТО—ЕСТЬ – это усилие, имеющее целью управление ТЕМ—ЧТО—ЕСТЬ путём понижения его состояния посредством использования силы. Является только видимостью и не способно полностью покорить ЧТО—ЕСТЬ.

Я знал, что масса в этой вселенной – не созданная масса, я знал это много лет назад, 20 лет, 30 лет назад, я знал, что этого не может быть, но я не знал, чем она была. Но теперь я проник в это в "Анализе ума" и узнал, что это такое.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Это СТБМ, которая не является созданной массой, это сгенерированная масса, и теперь мы понимаем эти различные качества СТБМ. Мы можем увидеть, откуда берётся масса во Вселенной.

И потому что она податливая как глина, она может быть изменена из одного состояния в другое. Мы можем получить газ, облако частиц, которые могут уплотняться в газовое облако и сформировать солнце. А затем частицы могут быть изменены в частицы энергии и снова конденсируются и переходят в другое состояние. И мы видим все законы физики, а также образование и создание звёзд, и смерть звёзд, и всё это проход СТБМ через различные состояния.

СТБМ является ощущением и уплотняется в массу

Все игры, в которые играют духовные существа, производят больше ощущений, и ощущения, порождаемые между противостоящими постулатами, затем начинают конденсироваться и становятся крошечными частицами, которые становятся массой этой вселенной и "развивают" вселенную.

Это вечный двигатель, видите? Игры духовных существ во вселенной сохраняют вселенную, снабжая её новой СТБМ. Старая СТБМ проходит через цикл уплотнения, начинаясь высоко на шкале тонов, и заканчивая мёртвой материей в какой-нибудь чёрной дыре в космосе, и становясь непригодной для использования в играх.

Но не волнуйтесь, вселенная расширяется и всегда есть много игр, происходящих между духовными существами, порождающих всё больше и больше СТБМ, которые уплотняются во всё более и более так называемые массы во Вселенной. Это просто игра, не так ли?

Это простая игра. Это простая система, и когда вы это понимаете, вы видите красоту всей системы.

Могу заверить вас, что так оно и есть. Когда вы смотрите на массу этой вселенной, не обманывайте себя, это всё масса ощущений. Там больше ничего нет.

Ладно, де буду столь догматичным, скажу, что 99,9999% от массы этой вселенной – есть масса ощущений, а другие 0,0001% являются чьим-то макетом. Может быть вашим, моим, но это очень незначительная часть. Когда эта вселенная стартовала, почти вся масса была созданной массой, но на этой поздней стадии Вселенной, подавляющая часть массы – СТБМ. Это масса, которая генерируется в играх.

Вы можете представить себе существ в начале этой вселенной, которые начали играть в игры, и эти СТБМ начали генерироваться на границе между их играми и они смотрели на них, и они откладывали их в сторону и через некоторое время она начала скапливаться в кучах.

Тогда они вызвали «мусоровозы», но затем у них закончилось место, где они могли бы оставлять её и материал стал угрозой играм. И каждый раз они играли в игры и генерировали всё больше СТБМ, пока в один прекрасный день кто-то не придумал яркую идею и сказал, "смотрите вместо того, чтобы пытаться избавиться от этого, почему бы нам не использовать её в играх?". Так что они начали её использовать. Существа начали использовать СТБМ, и цикл был завершён.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Если вы в этой вселенной, у вас есть 2 выбора

И они стали играть в игры с СТБМ и их игры генерировали всё больше СТБМ и таким образом они обеспечили увековечивание вселенной. Змея свернулась в петлю, и теперь кусает свой собственный хвост. Цикл был завершён, и Вселенная теперь может продолжаться вечно.

Вы должны знать это о вселенной. **Когда эта вселенная была создана, не было постулата о том, когда она закончится.** Я никогда не сталкивался ни с каким постулатом; Рон Хаббард никогда не сталкивался с подобным постулатом, в котором говорилось бы, что вселенная собирается закончиться в определённое время. Это вселенная с открытым концом, бесконечная во времени, и это будет продолжаться вечно.

И если вы в ней, если вы находитесь в этой вселенной, у вас есть два выбора, вы либо собираетесь бегать по ней вечно, или вы собираетесь найти выход, и единственный способ когда-нибудь выйти – понять это. Здесь нет других маршрутов.

И так как это открытая вселенная, она не собирается останавливаться, так что выбор только за вами, на самом деле.

Теперь, чтобы завершить тему, я хотел бы ещё раз дать вам основную конфигурацию постулатов СТБМ. Имейте в виду, она формируется между противостоящими постулатами в пакете целей. Таким образом, с точки зрения пакета целей, давайте назовём его ХУ, логическое выражение СТБМ будет $X(1-X) + Y(1-Y) = 1$. Это есть логическая структура СТБМ с точки зрения постулатов Х и У пакета целей ХУ. Это общий случай.

Существуют ли какие-либо другие постулаты в СТБМ и влияющие на эту логическую конфигурацию? Нет, нет. Игрок, возможно, сделал различные другие постулаты, но имейте в виду, что формирование СТБМ происходит в этих маленьких крошечных участках у барьера, поэтому единственные силы, действующие на СТБМ – это силы, которые я упомянул. Так что нет никаких других постулатов в наборе. Тот, который я только что дал вам, $X(1-X) + Y(1-Y) = 1$ является полным и целостным выражением логической анатомии СТБМ, ОК?

Хорошо, это подводит нас к концу предмета СТБМ и ощущений. Поэтому я хочу взять родственный предмет, который действительно относится к этому разделу, как и предмет СТБМ и ощущений. Я говорю об Э-метре.

(Переводчик: лекция об Э-метре пропущена ввиду малой значимости материала и отсутствия прибора у большинства практикующих).

Уровень 5 (ТБ)

И следующая вещь, которую я хочу взять – это практический аспект, практическая часть предмета СТБМ и ТБ в терапии, практические аспекты. Возникает вопрос, должны ли мы включить любую часть этой технологии в работу с пакетами целей на уровне 5?

Общий ответ: нет, не нужно. Человек вполне может попасть туда, запустив пакеты целей точно так, как я дал изначально, но он, вероятно, попадёт туда быстрее, если предпримет следующую процедуру в точке, где предмет ТБ начал становиться реальным.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Это важное условие, нет никакого смысла навязывать людям эту процедуру в терапии, пока это не реально для них. Придёт время, когда это станет реальным и тогда они должны будут начать вводить его согласно общей методике пакета целей на уровне 5.

Вы можете слушать эту теорию, и так далее, но если предмет не реален лично для вас, когда вы работаете с пакетами целей, если идея ТБ не реальна, то вы не должны пытаться включить её в терапию на уровне 5. Вы должны просто двигаться в соответствии с планом записи и инструкциями точно так, как я дал их и рано или поздно предмет ТБ станет реальным для вас. Затем вы должны откопать этот материал и узнать, как включить ТБ-материал в терапию.

Другими словами, вы не должны форсировать. Вы не можете сделать этот материал реальным, прочитав об этом. Вы должны испытать это. Вы должны достичь соответствующего уровня кейса. Вы должны быть готовы к этому, прежде чем оно начнёт означать хоть что-нибудь для вас.

Это может означать многое для вас интеллектуально, но тот факт, что это интеллектуально интересно не будет означать, что это относится к вам персонально.

Хорошо, если предположить, что человек достигает точки на 5-м уровне и предмет ТБ становится очень реальным, и вы начинаете видеть, что эти вещи действительно существуют. И как их включить в 5-й уровень?

Ну, в первую очередь, как только технология ТБ включена в уровень 5, он становится Уровень 5 (ТБ). Это определённый способ запуска пакетов целей. Таким образом, мы должны классифицировать его отдельно, поставив его под отдельным именем, который становится уровень 5 (ТБ). Он станет 5А (ТБ), 5В (ТБ), 5С (ТБ). Весь 5-й уровень будет работать с использованием ТБ-технологий, как только это становится реальным для человека, и он хочет использовать его. Теперь основной принцип.

Вы запускаете пакет целей. Всякий раз, когда вы меняете постулат, как раз перед тем, как изменить свой постулат, вы двигаетесь через барьер ТБ. Это раз, это номер 1.

Затем номер 2. Как раз перед тем, как заставить противника изменить свой постулат вы проводите его через барьер ТБ. Вот и всё. Только этим два правила. Больше нет никаких правил.

Уровень 5(ТБ). Практика

Теперь давайте возьмём главный пакет целей "знать" и посмотрим, как это применять. Я просто дам вам вкратце, как это будет работать на первых частях главного пакета целей "знать" на уровне 5А. Вы начинаете, там у вас есть человек с постулатом "должен быть неизвестным", в то время как вы сидите здесь, держа постулат "должен знать". Правильно?

Первый шаг заключается в том, что вы собираетесь изменить свой постулат "должен не знать".

Но, прежде чем изменить его, вы должны пройти через ТБ. Так уровень 5А(ТБ) начинается вами, на вашем конце линии коммуникации, идёт от "должен знать" в "должен знать", "должен не знать", "должен знать", "должен не знать", в ТБ и с другой стороны ТБ в "должен не знать". Понятно?

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Далее, вы находитесь в "должен не знать", и вам противостоит "должен быть известным", и вы собираетесь заставить его изменить на "должен быть не известным".

Возьмите барьер перед вами, вы увидите барьер, и вы толкаете барьер через противника, и, как только он попадает на него, вы заставляете его пройти через ТБ и его постулат будет изменяться с "должен быть известным" на "должен быть известным", "должен быть не известным", "должен быть известным", "должен быть не известным". Он переходит в ТБ и выходит с другой стороны с постулатом "должен быть не известным". Понятно? Вот и все.

Затем процедура повторяется с использованием различных постулатов. И следующий шаг должен быть точно такой же процедурой с использованием различных постулатов. Таким образом, есть только две вещи, участвующие в использовании уровня 5(ТБ). Так что минутное изменение технологии на уровне 5 может значительно ускорить стирание пакетов целей после того, как ТБ-материал начинает становиться реальным для вас. После того, как это стало реальным, нужно добавить эту маленькую добавку к технологии.

И как только вы начинаете это делать, за очень короткое время, вы познакомитесь с ТБ, и поймёте, что это такое на самом деле.

Весь предмет станет для вас беззубым тигром. Вы можете сидеть и вполне счастливо держать постулат, и его противоположность одновременно. И совершенно не важно, что это может свести навязчивого игрока с ума. Вы можете удерживать его по своему усмотрению. Это ничего не значит, это беззубый тигр, видите? Итак, когда вы начинаете работать с ТБ, вы, как правило, начинаете работать с большим уважением и определённым количеством страха, но вы быстро потеряете всё уважение к этому и, наконец, вы просто распишитесь в завершении этого вопроса. Лишь изредка они производят какие-либо явления. Они не производят ничего, кроме зевоты, а затем после этого, конечно, вся серия уровня 5 становится плоской, и всё это начинает стираться.

Явления ТБ полностью не стираются, до тех пор, пока 5-й уровень не стёрт, но явления ТБ станут совершенно плоскими, совершенно бессмысленными, совершенно беззубыми тиграми. Но это точный момент, когда все пакеты целей стираются, и вы завершаете 5-й уровень. Вот так вы будете включать технологию ТБ в уровень 5. Это очень маленькая модификация нашей процедуры и позволяет достичь большого успеха на этом уровне.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

05 Постулаты, Личность и навязчивые ТБ

Точка безумия, лекция 5

Деннис Стивенс
Август, 1994

Записал Пит МакЛафлин
24 Мая 2012

Это пятая и последняя лента в наборе технических данных верхнего уровня "Анализа ума", как и её предшественники не должна отделяться от других лекций группы.

Название лекции "Постулаты, Личность и навязчивые ТБ". Одним из наиболее загадочных аспектов ТБ для новичка является тот факт, что существо не воспринимает ТБ в точной форме, что существо воспринимает ТБ в качестве массы, а не в качестве конфигурации постулатов.

На самом деле это не так необычно, как это звучит на первый взгляд, потому что мы должны помнить, что ТБ встраивается в область замешательства. Мы знаем, что, когда человек проходит через состояние ТБ в играх, он сначала идёт в замешательство, а затем в ТБ и, когда он выходит на другую сторону ТБ, он снова проходит через состояние замешательства.

Это хорошо известно, Рон Хаббард зарегистрировал это во многих случаях, когда духовное существо стремится видеть замешательство как массы, а не тем, чем оно на самом деле является.

Другими словами, вместо того, чтобы видеть коллекцию хаотически движущихся частиц, существо будет воспринимать его как массы, и это в целом верно. Так что не будет сюрпризом то, что духовное существо рассматривает ТБ в качестве массы, а не в качестве конфигурации постулатов, а затем мы также добавим к этому известный факт, что рациональный ум гнушается состоянием ТБ и почти отказывается испытывать его.

Таким образом, сочетание этих двух вещей, что существо имеет тенденцию видеть замешательство в виде массы и что рациональный ум ненавидит безумие и гнушается состоянием ТБ, это не удивительно, что состояние, барьер ТБ воспринимается духовным существом как массы. Теперь мы должны спросить себя только то, что духовное существо ассоциирует с этой массой. Ну, оно явно не связывает её с состоянием ТБ, потому что оно не желает испытывать ТБ.

Итак, с чем же оно ассоциирует состояние ТБ? Ну, мы знаем, что есть два ТБ в наборе. Давайте рассмотрим множество XY и давайте рассмотрим существо, которое занимает постулат X в качестве игрового постулата. И это постулат в классе себя. И его противостоящим постулатом является (1-Y) и существует барьер между ними, и он смотрит и видит барьер в качестве массы.

С чем же оно ассоциирует его, в терминах ТБ, в терминах ощущений, что оно ассоциирует с этим ощущением, на языке постулатов, как оно может подобраться к состоянию ТБ? С чем оно ассоциирует барьер? С чем оно ассоциирует это ощущение, которое оно воспринимает?

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Это не настолько сложный вопрос, каким мог бы показаться на первый взгляд. На самом деле это очень простой вопрос. Давайте, прежде всего, рассмотрим, что происходит, когда человек с постулатом X выигрывает игру. Что он ассоциирует с победой в игре?

Когда он выигрывает игру, он не только замечает, что противник загнан в класс Y , но он замечает, что противник, кажется, прошёл через эту массу, этот барьер, который мы называем барьер TB и переживает постулаты или проходит через замешательство постулатов, а затем попадает в постулат Y .

Победа в игре

Так что, когда игрок X выигрывает свою игру, он видит $(1-Y)$ проходит через период замешательства, а затем в конечном итоге оказывается подавлен в Y , и это он ассоциирует с победой в игре.

Проигрыш в игре

Теперь, что он ассоциирует с поражением в игре – это проход через период замешательства и в конечном итоге обнаружение себя в постулате $(1-X)$, бытие загнанным в $(1-X)$.

Другими словами, человек в X , игрок с постулатом X , связывает игровое ощущение с $TB Y(1-Y)$, потому что это то, что он связывает с победой в игре. Так что это для него – игровое ощущение.

Каждый раз, когда он выигрывает игру, соперник переходит через этот TB . Так что это то, что он связывает с игровым ощущением. Другими словами, причиной ассоциации является то, что он, использует свой постулат X , своим постулатом он создаёт ощущение, и он видит это на языке поражения в игре. И он видит другого человека, проходящего через $(1-Y)$ в Y , таким образом, он связывает этот TB с его игрой X . И он не связывает своё поражение с игровым ощущением.

Это рассуждение носит весьма общий характер.

Иными словами, давайте взглянем с другой стороны, с его стороны барьера. На его стороне барьера есть $TB X(1-X)$, не так ли? Если он проигрывает игру, то это то, через что он собирается пройти. TB с другой стороны барьера, TB в классе «не себя», является $Y(1-Y)$, так что он будет ассоциировать игровое ощущение с $TB Y(1-Y)$ и он не связывает ощущение игры с $X(1-X)$.

По факту он не заметит ощущений вообще. Он увидит только одно ощущение – и это будет TB в классе не себя. Это основное общее правило. Это настолько всеобъемлющее правило, что вы можете определить, в пакете целей; Вы можете определить, какие постулаты существо использует согласно TB , по тому, что оно именно расценивает как игровое ощущение. Вы можете определить, на каком постулате оно сидит, или, по крайней мере, когда я говорю, на каком постулате или его противоположности оно работает.

Другими словами, если оно работает на X или $(1-X)$, то TB , которое оно воспринимает как ощущение, будет $Y(1-Y)$. И если оно работает на Y или $(1-Y)$, тогда TB , которое оно расценивает как ощущение, будет $X(1-X)$.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Основной закон игрового ощущения

Это приводит нас к основному закону игрового ощущения в пакете целей, общего закона игрового ощущения. И этот закон гласит, что ТБ, которое игрок расценивает как игровое ощущение, является ТБ, которое находится в классе "не себя". В предыдущей лекции я уже указывал, как игрок, по мере того как игра становится всё более навязчивой, становится всё более навязчивым, он становится одержимым порождаемым игровым ощущением.

Таким образом, мы видим, что по мере того как игрок становится всё более навязчивым, он становится всё более одержимым ощущением и становится одержимым порождением этого конкретного ТБ.

Навязчивые ТБ

Это то, что мы бы предсказали, и это то, что на самом деле случается в играх и это так много, это так заметно, что мы называем эту ТБ обсессивной, навязчивой ТБ. Таким образом, из двух ТБ в пакете целей та, которая в классе себя, не замечается в качестве ТБ вообще, она не имеет ничего общего с ощущением. Она не создаёт каких-либо игровых ощущений для него и, если связывается с чем-либо, связывается только с поражением в игре.

Но та, где фиксировано его внимание и та, которая очень важна для него, и та, которую мы называем навязчивой ТБ, находится в классе «не себя», и нам очень легко изолировать эту ТБ. Вы только должны знать, какие постулаты сделал игрок. После того, как вы это знаете, вы знаете и навязчивую ТБ, потому что навязчивой ТБ является та, которая не содержит его постулата.

Это немедленно отделяет её. Вы видите, что есть только два ТБ в наборе и навязчивой является та, которая не содержит его игрового постулата.

В равной степени, конечно, если бы мы знали, что именно этот игрок был одержим определённой ТБ в определённом пакете целей, мы могли бы просто смотреть на ТБ, которой он одержим, и узнать, на какой стороне пакета целей он находится. Мы могли бы определить, его постулат или его противоположный постулат. Мы бы знали, с какой стороны игры он был, что он считает постулатом в классе себя.

Так что палка о двух концах, и здесь мы бы никогда не заблудились. И нет никаких исключений из этого правила. Правило является общим правилом.

Теперь давайте приведём несколько примеров этого правила, и это может показаться немного скучным, то, как я подошёл к вопросу, но я подошёл таким образом, потому что я хочу, чтобы вы действительно это поняли.

Это не является лёгким для восприятия, из-за чего это может показаться немного странным на первый взгляд. Вы можете сказать себе: "Ну, конечно, ТБ на его стороне барьера, та, которая находится в классе себя, была бы та, которая будет гораздо более реальна для него, гораздо более важной для него в игре". Но это не так.

ТБ, которую человек считает важной и ассоциируемой с генерируемым игровым ощущением находится в классе "не себя". Это общее правило. Если вы понимаете это, вы можете понять

“Insanity Point” by Dennis Stephens

огромное количество информации о жизни и жизнениости и ощущениях. Это даёт вам огромную предсказуемость в играх и пакетах целей в повседневной жизни.

Пакет целей «есть»

Давайте возьмём очень простой пример. Давайте возьмём пакет целей "есть". Он является одним из наиболее интересных пакетов целей. Я не говорил о нём много в дополнительных лекциях, на самом деле он практически не упоминается в записях.

Это один из двух телесных пакетов целей, и это очень лёгкий пакет, чтобы стереть обычному человеку, если с ним не случилось таких вещей, как голодание до смерти или обжорство. Если они не имеют очень тяжёлых навязчивостей или запретов на тему еды, этот пакет целей сотрётся вполне комфортно.

Комариные укусы

Я дам вам некоторые данные, которые имеются у меня по пакету целей "есть", потому что они не будут появляться в других местах. Можно было бы подумать, что будет двойная связь в этом пакете целей и игра будет целиком и полностью навязчива как пакет целей "секс", но это не так. Организм человека имеет очень низкую терпимость к возможности быть съеденным.

Видите ли, если игра была бы полностью навязчива и сводилась к одному игровому классу, пакет целей свёлся бы к одному классу, тело было бы в классе "есть" и "не быть съеденным", не так ли? Это было бы окончательным набором оставшихся игр класса в наборе пакета целей. Но тело может попасть в другие классы игры, оно может просто попасть в него. И это класс "быть съеденным" и "не есть". Оно не любит быть в этом классе, но оно может просто попасть в него. Что вселяет в меня такую уверенность, что тело может просто попасть в него, а также тот факт, что тело не любит быть в этом классе – является экстремальная реакция человеческого организма на "должен быть съеденным".

У нас есть эти маленькие насекомые, вроде комаров, которые вставляет хоботок в вашу руку, и берут микроскопическое количество крови себе на ужин и улетают, а ваша рука создаёт огромную шишку, и нечто подобное случается при укусах и других насекомых. Другими словами, реакция тела на такой ничтожный укус такого крошечного насекомого, несоразмерна ущербу, который происходит с телом.

Таким образом, можно заключить, что человеческое тело имеет очень большую нетерпимость к поеданию. Оно просто не любит, когда его едят. Оно бурно реагирует на другие организмы, которые хотят съесть его. Но оно может быть съедено, и у него есть некоторый допуск быть съеденным, даже если допуск очень незначительный.

Это увлекательный пакет целей, по мере стирания пакета целей "есть" вы можете узнать все виды вещей на эту тему еды. Большая игра среди животных, конечно, "есть". Можно подумать, что то же самое было бы и среди растений, но это не так.

Растения играют в “Не должен быть съеденным”

Среди растений большая игра в этом пакете не "съесть". Растения в течение многих миллионов лет отшлифовали свои возможности на тему еды. Вы знаете, они усовершенствовали свою корневую систему и свою систему фотосинтеза, превращения диоксида углерода в воздухе и солнечного света

“Insanity Point” by Dennis Stephens

и объединения их вместе, чтобы произвести свой химический состав. И это всё было создано давным-давно.

Таким образом, постулат "съесть" у растений уже довольно хорошо отточен. Но большая игра среди растений – "не быть съеденным". Это большая игра растений и если растения развиваются вообще, они развиваются всё больше и больше в этом направлении – "не быть съеденным". Другими словами, они пока не достигли своих пределов, но до сих пор изучают возможности улучшения.

Мы, люди, должны быть очень благодарны растительному миру за его нежелание быть съеденным, потому что растения производят все виды очень интересных препаратов, которые мы используем в медицине. Подавляющее большинство этих препаратов есть в растениях исключительно для того, чтобы предотвратить растение от поедания.

Вы берёте растение марихуаны, которое имеет в своих листьях и стеблях наркотик каннабис. Ну, каннабис, конечно же, как и любой, кто пробовал, знает, слегка умопомрачительный. И вполне понятно назначение этого препарата, – чтобы удерживать животных от поедания его.

Допустим, маленькая зебра приходит и съедает каннабис и ей сносит крышу, и она уходит и пытается спариться со львом, и это последнее, что вы слышали об этой зебре.

Так, что растение не будет съедено зеброй снова. Улавливаете идею? Это просто пример.

Иногда химические вещества, используемые растениями, приводят к летальному исходу у животных, они могут быть чрезвычайно ядовитыми. На самом деле некоторые из самых жестоких и самых смертельных ядов, известных человечеству, имеют растительное происхождение. Другие не менее смертоносные, имеют животную природу, как яды пауков и змей. Но королевство растений приобрело свой собственный набор довольно сильных ядов.

Каждый, кто идёт в лес и собирает то, что называется грибами, и берет их домой в качестве пищи, вероятно, должен знать, что не всё, что выглядит как гриб, съедобно. Некоторые из этих маленьких растений содержат некоторые довольно противные яды.

И причина того, что все эти химические вещества есть в растениях – чтобы предотвратить растение от поедания животными, так что "не быть съеденным" – игра растений, является у них важным делом. И растения всегда делают много работы по этому поводу для улучшения своих возможностей "не быть съеденным". Таким образом, большая игра среди растений – "не быть съеденным". Но большая игра среди животных таки "съесть", вы видите, это немного другой акцент животного мира и растительного царства.

Для человека, работающего на постулате "съесть", навязчивой ТБ будет "быть съеденным / не быть съеденным" или с точки зрения принуждения "должен быть съеден / не должен быть съеден". Это было бы навязчивой ТБ, что мы бы предсказали, и это то, что мы находим.

Если проанализировать эту ТБ в терапии и подобраться ближе к ней, вы быстро окажетесь в вопросе пищеварения и вы правы по самой сути всего этого предмета еды, настолько это важно для человеческих существ.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

И вся идея в том, может ли он переварить эту пищу и может ли он на самом деле выжить, и может ли он съесть его. Вся его фиксация, как существа, в терминах еды, на этой теме "быть съеденным / не быть съеденным".

ТБ "должен быть съеден / не должен быть съеден" является тем, что человек расценивает как ощущение еды. Если вы хотите узнать, что такое ощущение еды, это ТБ "должен быть съедено / не должен быть съеден". Это ощущение еды. Если вы не верите, что это так, если вы не верите тому, что я говорю, что вы должны просто получить представление о том "не должно быть съедено и должно быть съедено" ... "не должно быть съедено, должно быть съедено", "не должно быть съедено, должно быть съедено". Получить представление о ТБ там, и вы найдёте, что это произведёт некоторые тошнотворные ощущения в животе. Если ТБ "должен есть / не должен есть" не влияет на организм ни в малейшей степени.

Так что я могу сказать вам, какой из них является та, которой тело одержимо. Тело одержимо ТБ "должно быть съедено / не должно быть съедено", которая является той, которую мы бы предсказали, потому что тело одержимо едой и не быть съеденным, это и есть его одержимость.

Но его игровой постулат "съесть". Это точно, игровым постулатом тела является "съесть", и от этого, конечно, мы бы предсказали, что навязчивой ТБ будет "должен быть съеден / не должен быть съеден". То есть той, которая является навязчивой ТБ, когда мы проверяем это экспериментально с человеческим телом.

Так что тут мы видим доказательства сразу. Кстати, любой тошнотворный эффект от игры с ТБ из пакета целей "есть" может быть легко решён путём простого стирания пакета целей "есть". И я бы не рекомендовал вам играть с ТБ из пакета целей "есть" до тех пор, пока "есть" не сотрётся в терапии. Я бы не рекомендовал этого; в противном случае вы можете получить довольно тошнотворное ощущение в животе. После того, как пакет "есть" будет стёрт из вашей психики, конечно, уже не будет иметь значения, что вы играете с ним, и он не будет негативно влиять на организм.

ТБ «Должен быть убит / не должен быть убит»

Теперь я хотел бы дать вам ещё один пример. Я возьму уже упомянутый пример подростка за рулём автомобиля, едущего со скоростью 60 миль в час по направлению к кирпичной стене, чтобы получить острые ощущения от того, насколько близко он может остановиться у стены и не разбиться.

Теперь какова структура постулатов? Какие постулаты здесь, и каковы ТБ? Постулат здесь "убить" и вещь на принимающем конце является тело. Его игровой постулат "убить", так что ТБ является "должен быть убит / не должен быть убит".

Игра состоит в том, чтобы водить машину и поэтому тело, которое находится в автомобиле, должно быть как можно ближе к этой ТБ. Ясно, что если он врезался в стену на скорости, тело будет проходить через ТБ, пройти через стену не возможно, но оно будет проходить через ТБ "не должно быть убито / должно быть убито" и окажется в подавлении "должно быть убито". Им удастся убить своё тело. Они выиграют свою игру.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Но игровое ощущение – эта ТБ "должен быть убит / не должен быть убит" и они видят, насколько близко они могут добраться до этой ТБ. Как близко они могут подвести своё тело к ТБ, не убивая его.

И цель игры состоит в том, чтобы получить ощущения от ТБ "должен быть убит / не должен быть убит". Теперь, когда мы можем видеть эту игру, мы можем понять это с точки зрения «выиграть игру / проиграть игру», ТБ и постулатов.

Это хороший маленький пример того, что мы предсказывали и что мы видим на практике. После того, как вы поймёте ТБ и игровые постулаты в ТБ, в классе себя и в классе не себя, вы можете взять небольшой пример, вроде этих подростков в автомобиле, едущих со скоростью 60 миль в час в стену. И вдруг всё это обретает смысл, не так ли?

Но прежде чем я объяснил это, оно не имело особого смысла, идея банды ребят, садящихся в машину и едущих на скорости 60 миль в час в стену, чтобы испытать острые ощущения. Было немного сложно понять с точки зрения постулатов. Но как только мы получили ТБ, мы знаем, из чего точно состоит ощущение. Мы можем сопоставить всё, и теперь мы понимаем всю ситуацию. Мы понимаем гораздо больше, чем эти подростки когда-либо смогли бы понять.

Тем не менее, всё просто лишь до тех пор, пока мы не взяли предмет "секса". Здесь предмет собственных постулатов и навязчивых ТБ действительно начинает становиться ценным для нас.

Когда я обсуждал предмет "секса" на одной из предыдущих дополнительных лекций, если вы помните, я сказал, что мужчина становится одержимым, лишая женщину её постулата "не должна получать секс" и переводом её из "не должна получать секс" в "должна получать секс", вы помните этот материал? Хорошо, это было на самом деле простое объяснение, не упоминая ТБ. Правда заключается в том, мужчина, который работает с постулатом "давать секс", его навязчивой ТБ является "должна получать секс / не должна получать секс".

То, чем он на самом деле одержим, это лишение женщины её постулата "не должна получать секс" путём проведения её через ТБ "не должна получать секс / должна получать секс" в "должна получать секс", и это как раз та ситуация, которая вызывает мужской оргазм, мужской половой оргазм.

Аналогично для женщины, она работает с её постулатом "должна получать секс" и одержима, лишая мужчину его постулата "не должен давать секс" и проведение мужчины из "не должен давать секс" через ТБ "не должен давать секс / должен давать секс" в "должен давать секс", и это женская оргазмическая ситуация. Таким образом, в пакте целей "секс" у мужчины сексуальное ощущение это "должна получать секс / не должна получать секс" и сексуальным женским ощущением является "должен давать секс / не должен давать секс".

Это понимание является чрезвычайно ценным для нас на тему сексуальности, поскольку позволяет определить с абсолютной точностью, и я подчёркиваю слова «с абсолютной точностью», мы можем определить, является ли существо в мужской или женской вселенной, когда обсуждаем сексуальные причуды конкретного человека.

Это то, за что Зигмунд Фрейд отдал бы все свои зубы, за кусочек этой информации. И это то, что озадачивало сексуальных терапевтов всю жизнь.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Существует больше сексуальных причуд на квадратный дюйм человечества, чем причуд по любому другому предмету под солнцем. И люди очень беспокоятся о своих сексуальных причудах, и причина их беспокойств в том, что они не знают, находятся ли они в мужской вселенной или в женской вселенной, это то, что в основном их беспокоит.

Я помню, у меня был прекир в Лондоне ещё в те дни, когда мы проходили энграммы и этот парнишка имел сексуальную причуду и его сексуальная была причуда в том, что он требовал, чтобы испытать сексуальное возбуждение, чтобы девушка была одета в высокие сапоги. Высокие резиновые сапоги использовались, чтобы включить его в сексуальном плане. Он хотел получить эрекцию и так далее, и он всегда просил друг надевать резиновые сапоги.

И это была безобидная сексуальная причуда, но самая страшная вещь по его словам была в том, что если он сам надевал резиновые сапоги, он также сексуально возбуждался. И его проблема была, как он выразился мне, в том, что он не знал, был ли он мужественным или женственным. Он боялся, что он может быть гомосексуалистом, потому что, видите ли, он не только сексуально возбуждался, когда девушка была в сапогах, но и если он сам надевал сапоги, то также испытывал сексуальное возбуждение.

Поэтому он просто начал задаваться вопросом о своей мужественности. Он задавался вопросом, был ли он "мужчиной или женщиной".

К сожалению, в те времена мы работали с энграммами, и было не так уж много, что я мог бы сказать на эту тему. Мы очистили его пренатальный банк; Я помню, что, мы выяснили, что это было то, что вы могли бы назвать перманентной проблемой. Его отец, по-видимому, имел такую же фиксацию на высокие сапоги, и это попало в его энграммы и вещь перешла к его сыну в его детстве и так далее.

Это была довольно сложная история, но это была одна из этих продолжающихся aberrаций, можно сказать, или постоянной причудой, которые шли вниз по мужской линии, от отца к сыну. Бог знает, сколько поколений назад она появилось. Но он, конечно, получил эту причуду, и насколько мы выяснили, от своего отца.

Мы сняли много напряжений в этой ситуации, и он был, конечно, уже далеко не так обеспокоен этим, когда он оставил меня, по сравнению с тем, когда он пришёл, но конечно, нельзя сказать, что я стер всю эту штуку. Я не мог этого сделать, потому что я ничего не знал о пакте целей "секс", о сексуальных ощущениях. Получив этого прекира сегодня, я легко смог бы решить вопрос целиком. Но он был счастлив, и он продолжил свой путь и поблагодарил меня за то, что я для него сделал.

Это был пример сексуальной причуды, которая тревожила человека. Хорошо, хорошо, давайте рассмотрим её и определим с абсолютной точностью, в какой вселенной он был. Он был в мужской или в женской вселенной?

Он был очень уверен в одном, очень уверен в том, что, когда девушки носят высокие сапоги это делало их более податливыми для секса. Это было в его сознании. Основой причуды, было то, что у него была эта идея, эта навязчивая идея, что если девушка носила высокие сапоги, это делало её сексуальнее, и она с большей охотой легла бы с ним в постель, по крайней мере, это было то, что он думал. Другими словами, это делало девушек более склонными к сексу.

Теперь, когда вы знаете, вы знаете эту причуду, что его возбуждало, на самом деле, была ТБ "должна получать секс / не должна получать секс". Видите? Это происходит потому, что фиксация была на

“Insanity Point” by Dennis Stephens

женской сущности, которая более восприимчива к тому, чтобы получать секс. Она более склонна к сексу.

Итак, ясно, что это была навязчивая ТБ. Он явно был в "должен давать секс", а женщина явно по другую сторону барьера. Таким образом, он был явно в мужской вселенной. Помните, как я уже говорил на раннем этапе этой лекции, если вы знаете навязчивую ТБ, вы можете определить игровой постулат, на котором человек работает. Вы можете определить, с какой стороны пакета целей он находится, как только вы знаете навязчивую ТБ, и если вы знаете, какая сторона ПЦ, вы знаете навязчивую ТБ.

Так, зная, что он считал, что ношение сапог делает девушку более склонной к "получать секс", фиксировало его сразу же. Это постулат в классе не себя, тогда он должен быть на другой стороне пакте целей, которая является мужской стороной. Проблема решена. Но вы могли бы спросить, сам же он сексуально возбуждался, когда сам одевал высокие сапоги, как же так? Ну, конечно, это был пример того, как он выпадал из половой идентификации.

Нет, он по-прежнему в мужском поле, потому что, посмотрите, он все ещё человек, носящий резиновые сапоги, который более сговорчив "чтобы получать секс", и что это то, что заводит его. Таким образом, он по-прежнему в мужском поле, даже если это его собственное тело.

Правило гласит, что это навязчивая ТБ. Не имеет значения, если навязчивая ТБ связана с его собственным телом или телом кого-то ещё или где он находится. Если он заводится этой ТБ и ТБ означает ощущение для него, и что ТБ "должен получать секс / не должен получать секс", то он является мужчиной.

Это однозначно! Это не имеет ничего общего с тем, какое тело вовлечено, это может быть тело девушки, это может быть его тело, тело другого человека, мужское тело, или вы можете быть женщиной. Я имею в виду, с женщиной может происходить то же самое. Но тот, кто заиклен на этом ТБ, находится в мужской вселенной.

Если они заиклены на ТБ "должен получать секс / не должен получать секс", они мужского пола, и если их заикленность на "давать секс/ не давать секс", они женского пола.

Половые навязчивые ТБ

Теперь ТБ пакета целей "секс", две ТБ, которые мы называем половые навязчивые ТБ. В общем пакете целей, мы просто называем их навязчивые ТБ. Но поскольку они фиксируют пол, фиксируют его полностью, мы называем их половые навязчивые ТБ. Так что для мужчины "должен получать секс / не должен получать секс" является мужской навязчивой ТБ и "должен давать секс / не должен давать секс" является женской навязчивой ТБ.

Теперь давайте возьмём ещё несколько примеров этого, и мы увидим, как это работает с другими причудами. И не обманывайте себя на тему секса, если вы проработаете ряд преклиров, как я, вы поймёте, насколько распространены сексуальные причуды и как они досаждают людям и сколько времени они тратят на беспокойство о них.

Одна из наиболее тревожных сексуальных причуд, это мужские страдания о страхе гомосексуальности. Это своего рода общая ситуация, которая происходит с молодым человеком или

“Insanity Point” by Dennis Stephens

подростком. Он нападает на других подростков или мужчин и оказывается насильственным и из-за того, что это сексуально возбуждает его, он начинает верить, что он гомосексуалист.

Это ужасно распространено, это может произойти в детстве с молодыми юношами. Это может произойти в школах и так далее. Некий парень оказывается опущен другими парнями, и он испытывает сексуальное возбуждение от этого. Это наносит ему сексуальный удар, и он думает: "Боже мой, я гомосексуалист!"

Теперь давайте рассмотрим эту ситуацию с точки зрения того, что мы знаем. Давайте возьмём нашего парня, который был изнасилован и испытал сексуальное возбуждение. ТБ здесь явно "должен получать секс / не должен получать секс". Это то, через что прошло его тело.

Его тело загнали в "должно получать секс" в ситуации изнасилования. Его тело было проведено через "должен получать секс / не должен получать секс" и загнано в "должен получать секс", но в то время как это происходило, он получил сексуальное возбуждение от этого.

Он в мужской вселенной, не так ли? Это его половая навязчивая ТБ. Поэтому, естественно, он сексуально возбудился наличием этой ТБ, даже если это его собственное тело.

Он возбудился бы, если бы это происходило с женщиной поблизости. Это его половая навязчивая ТБ. Видите? Это даст ему сексуальное ощущение. Но загадка в том, что это его беспокоит. Он думает: "Так не должно быть с моим собственным телом". А почему бы и нет?

Правило гласит, что связь между игровым постулатом и навязчивой ТБ. Это не имеет ничего общего с полом тела. Это просто дело постулатов.

Мы имеем дело только с постулатами. Это не имеет ничего общего с телом, участвуют только постулаты. Как только вы это поймёте, вы ухватили суть! Так что, беспокойство о том, что он гомосексуалист абсолютно беспричинно, нет ничего неправильного с его сексуальностью.

Этот случай, когда он был изнасилован и испытал сексуальное возбуждение, не означает, что он гомосексуалист. Там нет никакого намёка в инциденте, что он кто-нибудь ещё, кроме как мужчина.

Но он должен был бы понять эту технологию и работать с пакетом целей "секс" и так далее, и добраться до точки понимания этой технологии, прежде чем он смог бы понять это и вздохнуть с облегчением, и понять, что происходит.

Хорошо, вот ещё один мужчина, у него есть сексуальная причуда. Он любит носить женскую одежду, и он получает сексуальное возбуждение, когда он возбуждает мужчин и делает их сексуально заинтересованными в нём, когда носит женскую одежду. В какой вселенной он находится?

Что за ТБ здесь? Нося женскую одежду, он лишает других самцов их постулата "не должен давать секс", не так ли? Он делает их сексуально заинтересованными, потому что он вводит их в "должен давать секс" и поэтому он в женской вселенной. Это женская сексуальная игра. Он явно выпал из своего пола. Он выпал из мужского пола и оказался в женском поле. Видите?

Мы поймали его, вот где он находится.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Это перекрёстное одевание детей в одежду противоположного пола и так далее различными родителями является плодородной областью для сексуальных причуд. Например, возьмём женщину с идеей одевать сына, как девочку. Она одевает сына, как девочку, и это даёт ей сексуальное возбуждение. Теперь, в какой вселенной она находится? Я не думаю, что есть психоаналитик или психотерапевт на планете, который мог бы решить это. Они почти всегда делают это неправильно.

Ну, давайте рассмотрим здесь ТБ; одевая сына в женскую одежду, она собирается лишить его мужественности, не так ли? В сущности, касательно наличия ионизации всех этих женских одежд вокруг молодых парней с довольно слабой мужской сексуальностью, просто загнать его в женскую вселенную и лишить его постулата "не должен получать секс" и загнать его в "должен получать секс", так что ТБ, который даёт его матери острые ощущения, это "должен получать секс / не должен получать секс". Она ведёт своего сына через этот ТБ в "должен получать секс". Это то, что наносит самцу половой удар, так что когда она делает это, она в мужской вселенной. Только женщина в мужской вселенной может получить сексуальное возбуждение, одевая сына по-женски.

А что можно сказать о женщине, которая получает сексуальное возбуждение от одевания дочери как мальчика?

Присутствие всех этих мужских одежд вокруг довольно слабой женской сексуальности ребёнка женского пола лишает ребёнка женского пола её постулата "не должна давать секс" и переводит её в "должна давать секс". Другими словами, это маскулинизирует девочку, что же за ТБ здесь?

Ребёнок будет проведён через ТБ "не должен давать секс / должен давать секс" в "должен давать секс", и это женская навязчивая ТБ. Таким образом, мать, которая делает это со своей дочерью, находится в женской вселенной. Это будет женская сексуальная причуда. Итак, вы видите, что в любой ситуации мы можем связать гендерную навязчивую ТБ с полом. Это фиксирует, на какой стороне пакета мы находимся. Мы можем всегда, без исключения, зная причуды и зная только минимум информации о причуде и влиянию её на человека, определить, является ли человек в мужской вселенной или женской вселенной.

Довольно интересно, не так ли? Это очень интересно и мы можем сделать это и тем самым решить множество проблем. Любой сексопатолог отдал бы всё ради этой технологии, и я очень рад им помочь. Я надеюсь, что это поможет им, я действительно надеюсь, что это поможет.

Наступило время, когда кто-либо может прийти и решить человеческие проблемы на тему секса. Вы знаете, так много мусора написано, есть целые библиотеки мусора, написанные в книгах по теме секса. Наступает время, когда можно сказать правду по этому вопросу и дать её каждому, чтобы они точно знали, что реально имеет место быть.

И они могут оставить свои умы в покое. Таким образом, люди с сексуальными причудами, зная эту технологию, только должны посмотреть на свои ТБ и они будут знать, в какой вселенной они находятся. Они будут знать, находятся ли они в мужской вселенной или в женской. Это действительно просто.

Итак, темы ощущений и ТБ, себя, не себя и постулатов дают нам огромные возможности, не правда ли? Это звучало не так серьёзно, когда мы начинали, но теперь мы находим, что это имеет огромное социальное значение в нашем обществе, не только на тему секса.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Я имею в виду, даже если это было полезно только на тему секса, было бы уже замечательно. Но имейте в виду, что это относится к каждому пакету целей, как я уже указывал в примерах молодых ребят за рулём автомобиля, едущих в кирпичную стену, и пример пакета целей "есть". Есть и другие примеры, это относится к любому пакету целей.

Ну, я надеюсь, что эта информация, эти данные по этому вопросу оказались полезными для вас, и большое спасибо.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

06 Петля (цикл)

Возможное, невозможное и идентичность

Как я вижу, у нас есть некоторое количество места на этой ленте и решил с пользой заполнить его и дать вам часть информации по теме, которая называется петля (цикл). Петля представляет собой фрагмент информации, которая даёт связь между постулатом и тем, что этот постулат допускает как возможное и что этот постулат допускает как невозможное.

Первое, что вы должны знать о петле, что это не свойственно лишь этой конкретной вселенной, это общий принцип, который будет применяться к любой вселенной. Это, конечно, применимо к этой вселенной.

О чем это всё. Если у вас есть постулат, то можно вывести из него, что возможно во Вселенной с точки зрения этого постулата. И, зная, что возможно с точки зрения этого постулата во Вселенной, можно вывести, что невозможно во Вселенной с точки зрения этого постулата. И, зная, что невозможно с точки зрения этого постулата во вселенной можно вывести постулат.

Это петля, это похоже на 'a', 'b' и 'c', и если вы знаете 'a', вы можете вывести 'b', и если вы знаете 'b', вы можете вывести 'c', и, если вы знаете 'c', вы можете вывести 'a', у вас есть петля. Это как змея, кусающая свой хвост. Всё это связано по кругу, и именно поэтому мы называем это петлёй.

Очень легко логически доказать, что, когда мы имеем ситуацию, где 'b' является допустимым выводом из 'a', и 'c' является допустимым выводом из 'b', и 'a' является допустимым выводом из 'c', тогда 'a', 'b' и 'c' идентичны друг другу.

Другими словами 'a' равно 'b' равно 'c' равно 'a' ($a = b = c = a$), все идентичны друг другу. Это очень легко доказать логически, я не буду доказывать это на этой ленте; вы можете найти доказательства в любой логической книге. Это простое доказательство.

Сейчас я дам вам очень простой пример этого. Рассмотрим конкретную петлю, скажем, что мы вошли в определённую петлю, мы обнаруживаем, что "все вороны – птицы". Это отношение, это постулат; "Все вороны – птицы". Теперь из этого мы можем вполне правомерно сделать вывод, что класс существ, которые являются *воронами и не птицами*, не может существовать, так что это наш первый вывод, мы вывели невозможное – то, что постулат "все вороны – птицы" делает невозможным в нашей вселенной.

Зная, что класс существ, которые являются воронами и не птицами, не существует во вселенной, постулат сделал это невозможным, мы можем сделать вывод, что возможно во Вселенной с точки зрения этого постулата.

И оказывается: мы можем иметь либо птиц во вселенной или не птиц во Вселенной, или мы можем иметь оба, что говорит нам о том, что возможно с точки зрения нашего постулата. В этом конкретном примере мы на самом деле не узнали очень много, но давайте рассмотрим очень простой постулат в этой конкретной вселенной, в которой мы все живём. Мы знаем, что в этой вселенной, что вещь не может существовать и не существовать одновременно.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Мы называем это законом невозможного во Вселенной. Я уже упоминал об этом. Это было в одной из предыдущих лекций, это правильный вывод из основного закона, на котором строится эта вселенная, эта идея, что вещь не может существовать и не существовать одновременно.

Таким образом, здесь мы имеем элемент в петле, вы говорите "мы признаем это как элемент петли". Вы говорите: "Хорошо, давайте найдём остальную часть петли". Есть ещё два элемента.

Хорошо, теперь, когда мы получили невозможное, мы должны быть в состоянии легко вывести то, что возможно. Так? Что возможно в этой вселенной – это то, что вещь или существует или не существует, это возможно, этим исчерпываются возможности.

Так что теперь у нас есть невозможное – вещь не может одновременно существовать и не существовать, то есть закон невозможного. Теперь у нас есть закон возможного, что вещь либо существует, либо не существует.

Хорошо теперь, у нас есть два из трёх элементов петли. Какой же третий элемент? Постулатом здесь является то, что пусть 'x' – вещь, которая существует, если вещь существует, мы называем это 'x', а 'x' равно 'x', если 'x' равно 'x', это есть третья часть петли.

[Заметка. Три части петли:

Возможное: вещь или существует или не существует.

Невозможное: вещь не может одновременно существовать и не существовать.

Идентичность: вещь – это она и есть ($X = X$).

- Редактор]

Теперь каждый элемент из 3-х элементов в цепи идентичен другим 2-м элементам. Все части контура идентичны оставшимся частям.

Эта идентификация не является ложной идентификацией, это истинная идентификация. Постулат, что 'x' равно 'x', очевидно, верен в этой вселенной. Все иксы – иксы, нет никаких сомнений, все кошки – кошки и все цари – цари, все иксы – иксы, и это верно.

Но то, что не сразу очевидно, должен сказать, что 'x' не могут одновременно существовать и не существовать, это просто ещё один способ сказать, что 'x' равно 'x'. Это не очевидно, не так ли? Но это правда, из-за петли.

Когда мы говорим, что 'x' равно 'x', это ещё один способ сказать, что 'x' не может одновременно существовать и не существовать и ещё один способ сказать, что 'x' равно 'x' или сказать, что 'x' не могут одновременно существовать и не существовать, это сказать, что 'x' либо существует, либо не существует.

Вы видите, теперь мы нашли что-то полезное, не так ли? Теперь мы действительно открываем что-то, что не очевидно, что эти 3 выражения на самом деле означают то же самое, это просто разные способы сказать то же самое, из-за идентификации в петле, и это факт, что идентификация является истинной идентификацией.

Эта петля появится в другой лекции. Я отметил, что на данном этапе мы не будем использовать её, я не буду обсуждать её на данном этапе, но она появится в дальнейших лекциях, когда мы поднимем тему анатомии безумия, мы найдём этот цикл снова.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Хорошо, это всё, что я хотел сказать на эту тему, я лучше теперь прервусь прежде, чем эта лента дойдёт до конца катушки.

“Insanity Point” by Dennis Stephens

07 Заблуждения

Деннис Стивенс
16 Августа 1994

Что ж, теперь я хотел бы поднять вопрос заблуждений, который является связанным с вопросом удивления, как вы откроете это для себя.

Заблуждение – это ложное впечатление. Это очень хорошее определение – ложное впечатление. Индивид смотрит на что-то и считает, что это нечто иное, чем оно является на самом деле.

Это ложное впечатление, это заблуждение.

На самом деле, есть в только два типа заблуждений в этой вселенной, и они соответствуют двум основным типам лжи в этой вселенной. Давайте просто повторим два основных лжи в этой вселенной. Есть только две лжи, только две главных лжи в этой вселенной.

Одна из них – сказать, что вещь существует, когда она не существует. Это первая ложь.

А вторая ложь – сказать, что вещь не существует, когда вы знаете, что она, на самом деле, существует.

Теперь, независимо от того, насколько сложна ложь, она всегда может быть разбита на один или другой, или оба из этих компонентов. Это два основных типа лжи в этой вселенной. И из этих двух типов лжи, мы приходим к двум основным заблуждениям в этой вселенной.

Первое заблуждение – полагать, что вещь существует, когда на самом деле она не существует; и второе основное заблуждение – полагать, что вещь не существует, когда на самом деле она существует. Вы можете увидеть, как два основных заблуждения фактически вытекают из двух основных типов лжи во Вселенной.

Однако нет ничего принципиально плохого в заблуждениях. Я имею в виду, все мы их имеем.

Вы наблюдаете за ребёнком, когда ребёнок узнает о жизни и узнаёт о вселенной вокруг него, и он получает самые дикие представления о жизни. И вы говорите с маленьким ребёнком о вещах, и он говорит вам самые безумные вещи о том, почему вещи происходят, и причины этого. И вы слушайте и говорите: "Боже мой!"

Но всё это имеет смысл для ребёнка, всё это совмещается в его уме, и это вполне нормально для него. И большинство из них, конечно же, не являются фактами. Что ж, это вполне нормально; нет никаких причин, почему ребёнок не должен быть таким, до тех пор, пока ребёнок может изменить свои бредовые идеи.

И ребёнок рациональный, разумный ребёнок это делает. Он имеет представление о том, что он видит, он имеет представление об этом. А потом, позже, он видит ещё один факт, и он говорит: "Так хорошо, мои представления об этом неверны" и "Нет, это совершенно неверно". И он меняет свои

“Insanity Point” by Dennis Stephens

идеи, чтобы сделать их более подходящими под положение дел во вселенной, потому что он теперь узнал что-то новое. И так далее.

Нет ничего плохого в неправоте. Это происходит со всеми нами. Все мы прошли в детстве через заблуждения, и так далее. Нет, проблема, которая возникает с заблуждением, когда вы не можете изменить его. Когда оно становится фиксированным, тогда это проблема; фиксированное заблуждение.

Когда ваши бредовые идеи становятся фиксированными, тогда мускулистые мужчины в белых халатах берут вас и увозят в местную психиатрическую лечебницу. Вот тогда вы в беде. Если вы не можете изменить свои бредовые идеи перед лицом доказательств, которые ясно показывают, что эти бредовые идеи являются ложными, вы в беде.

Поэтому первое, что мы должны понять – это то, что нет ничего плохого в заблуждениях. У всех нас они есть.

Юмор и смех

Весь предмет юмора и смеха, и так далее, основывается на предмете иллюзий. Если бы ни у кого не было бы иллюзий, не было бы никакого юмора или смеха во Вселенной.

Как же это получается? Вы слушаете кого-то, кто рассказывал вам анекдот, и если вы посмотрите, что происходит, очень осторожно, оно работает примерно так. Рассказчик создаёт ситуацию для вас, он как бы рисует картину; он создаёт сценарий, как говорится, ситуацию для вас. И, когда вы слушаете его, вы как бы строите свою картину в уме того, что происходит.

Но вы не знаете, что это иллюзия; что здесь есть заблуждение. Там что-то есть, чего вы не знаете. И он не говорит вам; он строит целую картину для вас, и вы, наконец, получаете «всё», и всё это выглядит хорошо, а потом он вдруг даёт концовку. Как только вы получите концовку, вы понимаете, что вы были введены в заблуждение, что это было не так, как вы думали, и вы смеётесь. И смех является отказом от заблуждений. Понятно? Вы можете определить смех как взрывной отказ от заблуждений. И это действительно всё, чем смех является, взрывным отказом от заблуждений.

Человек говорит себе: "О Боже, я думал, что это было так, а это не было! Так вот оно чо, Михалыч!"

Ситуация, как вы её себе представляли, как оказалось, не является таковой; она отличалась от того, что вы думали. И внезапный отказ от заблуждений, и принятие фактов сопровождается смехом; а также удивлением, что является фактором, который связывает предмет смеха и юмора с предметом удивления.

Когда вы слышите концовку шутки, всегда есть элемент неожиданности, не так ли? Там есть сюрприз, есть фактор внезапности. Так что смех, взрывной отказ от заблуждения, связан с предметом удивления, и они, безусловно, идут рука об руку, эти два предмета.

Мы можем узнать довольно много об этом, исследуя эту идею. Это сразу же говорит нам о том, что когда человек может изменить свои иллюзорные идеи, может изменить своё мнение, можно сказать, изменить свои идеи перед лицом доказательств, он может рассмеяться. Правильно?

“Insanity Point” by Dennis Stephens

Потому что смех случается только тогда, когда он отвергает заблуждения. Если он не может отказаться от заблуждений, то есть не может изменить мнение, которое есть в его уме, он не сможет рассмеяться.

И мы видим это с людьми. Человек, надо заметить, высокотонный человек, который может изменить своё мнение, может изменить свои неверные идеи очень легко, очень быстро, – этот человек смеётся довольно легко. И мы говорим: этот человек имеет хорошее чувство юмора.

Но у нас есть другой человек, который застрял, мы говорим, в своих заблуждениях, застрял в своих идеях. Мы шутим, но он никогда не смеётся. Видите ли, он не может, потому что он не может отказаться от заблуждений, любых заблуждений, он не может смеяться! Видите? И именно поэтому он не смеётся!

И именно поэтому этот тест, смеётся ли человек много, или как легко это заставить его смеяться, является очень хорошим тестом того, насколько серьёзный у нас кейс.

Можно сказать, что, по мере продвижения вниз по шкале тонов, или по мере ухудшения кейса, они застревают в своих заблуждениях. Они становятся менее способны изменить свои бредовые идеи. И это проявляется самым непосредственным образом в неспособности смеяться. Таким образом, предмет заблуждения является весьма важной темой, когда мы относим его к вопросу о способности смеяться и понимания того, что такое смех.

Комик

Если вы поняли то, о чем я говорил на тему юмора, вы могли бы стать весьма неплохим комиком, если вы имеете возможность сопоставить всё вместе, потому что у вас есть фактически суть юмора.

Это создание иллюзии; с последующей концовкой, которая показывает ложность бреда, который был построен и предлагает другому лицу взорвать свои заблуждения со смехом, и тогда вас назовут комиком, забавным человеком.

Вот так это работает, это так делается. Это внутренняя тайна внутренней тайны о том, как заставить людей смеяться.

Но прежде, чем вы будете абсолютно уверенным, что вы можете заставить человека смеяться, вам стоит узнать, насколько этот человек в состоянии изменить свои бредовые идеи. Если этот человек не может изменить свои бредовые идеи очень быстро, он не будет смеяться над вашими шутками. Он не будет смеяться ни над какими шутками. Он застрял.

Это то, что я хотел сказать вам по поводу иллюзий и связать его с предметом удивления, связать его с предметом смеха и юмора.

И я надеюсь, что этот материал будет вам полезен.

Спасибо.