

ДАЙДЖЕСТ ПРАКТИКУМА
ЗАПРЕДЕЛЬНОЕ
ВИДЕНИЕ



ВЕДУЩИЙ: ТУХЛЫЙ

ПРАКТИКУМ ТУХЛОГО " ЗАПРЕДЕЛЬНОЕ ВИДИНИЕ " ДАЙДЖЕСТ

(здесь инфо с малым процентом избыточности, остальное найдете в архивах)
(все сообщения ведущего присутствуют)

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|-----------------------------|----|
| Копаем ямку для практа..... | 4 |
| Конкретная яма..... | 9 |
| Полевые испытания..... | 27 |
| Второе задание: Ломка..... | 33 |
| Третье заданице..... | 49 |
| Новое задание..... | 53 |
| Манипуляции с силой..... | 58 |

КОПАЕМ ЯМКУ ДЛЯ ПРАКТА

Тухлый

Мне понравилась мысль о том, что знание должно не вручаться, как пять копеек, а прорасти в вас зелеными лопухами. Давайте замутим процесс прорастания. Можно предложить множество тем: о том, о сем, про колбасу и пиво. Но такие темы уже звучали на разных форумах, поэтому мы прицелимся в нечто новое - в видение.

Практик начнем с простых занятий, подключая к процессам восприятия особые телесные состояния и две сенсорные матрицы, о которых мы поговорим позже. Чтобы прорастание знания шло успешно, вам понадобится настрой, создающий синхрополя (поля синхронистичности - не нравится мне это слово).

Чтобы не лопатить всем одну и ту же информацию, мы разделим участников на четыре направления (север, юг, восток и запад). Каждый пул будет рыть инфу в своей области по своим задачам. Затем каждый пул представит отчет своих изысканий. Эти исследования будут косвенно помогать вам понимать небольшие истины. Когда вы соберете их, получите картинку из сложенных пазл. Это будет новый взгляд на мир - т.н. поворот головы. Одновременно с этим я предложу вам ряд заданий. Некоторые трудные задания вы, конечно же не выполните - чисто из-за лени или страха - но все, в конечном счете, учтено.

Если есть пожелания, предложения или возражения, пишите. Заявки на участие подавать не нужно. Просто разбейте русский алфавит на 4 части, и если ваш ник начинается на букву первой части - то вы будете в западном пуле. Если первая буква ника приходится на 2 часть алфавита - в северном. В третьей части - в восточном. В четвертой части - в южном пуле. Да, конечно, половина ников с английскими буквами. Ну, вы, англоники, используйте тогда четыре части английского алфавита.

Таким образом ваш дележ будет осуществлен, исходя из тех первопричин, по которым вы выбрали этот ник на данном форуме. Не просто абы как, а по воле высших сил 📄👉

Короче, поделитесь и укажите примерную численность людей в каждом пуле. На основании этого я дам вам нити Ариадны?... я дам вам тухлые ниточки к искомым областям знания 🍌

Думаю, что до начала марта вы сформируете группы, и тогда начнем. Кто до

марта не успеет подключиться, того оставим без видения 😊

kathryn

Давайте лучше создадим 4 темы: Север, Юг, Запад, Восток. Каждый отметится в нужной и путаницы не будет, а то народу много будет желающих.

dreplast

Я тоже в западном.

Тухлый, подскажи, как нам скооперироваться, чтоб пересчитать друг-друга в каждом из направлений? Может где-нить замутить 4 темы (Запад, север, восток, юх). Там каждый оставит по сообщению в соответствии со своей принадлежностью. А потом по количеству ответов можно посмотреть, сколько кого получилось...

Тухлый

Да, хорошая идея.

Ајка

А чё ждать до марта? Кто хотел тот давно уже здесь. Тухлый, если ты готов. то давай начинать.

Тухлый

Ајка,
Не-е-е! Надо подождать. Может, Дух подгонит таких людей, от которых мы будем писать кипятком.

kastorkin

Цитата:

Может, Дух подгонит таких людей, от которых мы будем писать кипятком.

Бывает, могу так довести 😊

Цитата:

Если есть пожелания, предложения или возражения, пишите.

Есть вопросы.

Тухлый, можно более конкретно озвучить конечную цель практа? (Видение-очень растяжимый термин)

Как долго будет длиться практ?(хотябы примерно)

Его интенсивность? (т.к нужно планировать и другие дела)

Тухлый

kastorkin, какое тебе дело до нашего практа? У тебя есть свой гуру, свои великие планы по выявлению фантазмов Маси. Не отвлекайся от этих важных дел. И оставь нас в покое.

kastorkin

Цитата:

kastorkin, какое тебе дело до нашего практа? У тебя есть свой гуру, свои великие планы по выявлению фантазмов Маси. Не отвлекайся от этих важных дел. И оставь нас в покое.

Хорошо. Покойтесь с миром.

ПИТОН

Когда же уже ..уже начнем ? 🤔

Тухлый

Обычно "начало марта" начинается в первых числах марта. 🤔

Тухлый

Начало практикума во вторник - 3 марта, с утрачка. Группы по направлениям получают задания. Организация внутри групп может быть спонтанной. Или вы можете как-то структурировать свою внутригрупповую деятельность. Об этом можете договориться между собой - хоть сегодня, хоть завтра.

Артур

Цитата:

Если есть пожелания, предложения или возражения, пишите.

Меня интересуют новые формы коллетивного творчества.

Поэтому я здесь.

Имею волшебный опыт видения и сновидения, в том числе случайную встречу с

миром совместно сновидящих. Опыт разнообразный-богатый, но малоуправляемый.

Предложение+пожелание - хочу быть в Центре, так как имею ряд собственных качественных моделей первоисточников силы и осознания, и хочу их апробировать и наладить под вашим руководством.

Пример нового качества: атмосферное давление давит на кожу со всех сторон, ему противостоит сосудистая система. Фокусы противостояния - это центры сосудистой системы: сердце, легкие, печень, селезенка-желудок, почки, кишечник, мочевой пузырь... Главный фокус атмосферного противодействия находится в области солнечного сплетения. Таким образом, эта простая наглядная модель указывает нам на постоянный природный первоисточник энергии и подсказывает нам происхождение основных энергоцентров тела. Учитывая физику источника - молекулярную бомбардировку кожи и альвеол и зависимость атмосферного давления здесь-и-сейчас от атмосферного давления в целом - можно обнаружить целый ряд чудесных свойств-следствий этого явления. Например, что образ этого первоисточника в телесном осознании представляет собой Шар небес.

Вопросы.

- Несколько смущает отсутствие на форуме мастеров совместного сновидения. Или я ошибаюсь? Или на самом деле ключевой вопрос - это создание новой линии ХС?

- Несколько смущает, когда с одной стороны профессионально раскладывают ПМ для сбычи мечт и с другой стороны не могут найти денег для реформации сайта и сообщества. Или я ошибаюсь и чего-то упускаю?

Вместе с тем, мне нравится дух царящий здесь.

Мог

Артур, а что это за фигню ты написал?

Тухлый

Арчи, чтобы развеять твое смущение я бросился на поклон к дон Хуану и попросил его провести этот практикум вместо меня. Но он сказал, что его тоже кое-что смущает - например, отсутствие в наших рядах Кастанеды.

Просто не знаю, что делать. 🙄

Psychonaut

Тухлый, жжош! 🙄

КОНКРЕТНАЯ ЯМА

Тухлый

Чем дальше я присматриваюсь к вам, тем больше понимаю, что вы конкретные пацаны. И поэтому, чтобы без лишних терок, я втолковываю вам мои правила. Я буду давать вам простые задания. Они, в конечном счете, приведут вашу точку сборки в иную позицию. В позицию, которая будет несовместима с вашей обычной позицией ТС. Типа дзен-джу. Типа гештальт. Типа хуякс, и вы поняли!

ОК, мои друзья. Начнем. Итак, я предлагаю каждому пулу задачу. Вы должны внутри своей группы оформить конкретный ответ на мой вопрос. Причем, мы с Бигом берем на себя право дико тупить. Типа вы будете нам объяснять, а мы с трудом начнем понимать ваши объяснения. Врубаются? Вам нужно не просто дать объяснение, но дать КОНКРЕТНОЕ и ТОЧНОЕ объяснение.

ОК!

Итак, господа и дамы, задания.

Восточный пул: дать мне и Бигу оптимальное объяснение термина "причина". Почему некое событие воздействует на другие? Почему оно становится источником следующих ЦС?

Южный пул: дать мне и Бигу оптимальное объяснение термина "фрактал". Что это за хрень? Какие виды бывают и прочая?

Западный пул: дать мне и Бигу оптимальное объяснение термина "синхронистичность, синхронизация, синхронность и т.д."

Северный пул (мой любимый): дайте мне и Бигу краткую характеристику линейного сложения событий с примерами ЦС по ПМ.

Это легинькие задания. Используйте всю мощь ваших групп. Я с вами в мультики играть не буду. По вашим высотам и знанию.

Тухлый

Народ, вы решите у себя в группах, кто завтра ответ будет держать. Мы с

Бигом попытаемся понять ваши объяснения. И ваши объяснения будут базовыми элементами для людей из других пулов. На них будет строиться наша дальнейшая работа Поэтому постарайтесь с формулировками.

Тухлый

Я приглашаю представителей 4 пулов на дискуссию. Если вы не выбрали бойца, можете приходить всей шоблой. Давайте устроим разборки по направлениям. Начнем с севера. Придите и дайте ваш ответ, а затем ответьте на мои вопросы. Я думаю, Биг тоже сделает вам свои замечания. Дискуссию будем проводить в этой теме.

Тухлый

Спят северные люди. Не отзываются на зов.

Ладно, приглашаю восток.

Rit

Дать оптимальное объяснение термина "причина".

Причина – событие, вызывающее, возникновение другого события.

Почему некое событие воздействует на другие?

Все события в системе связаны напрямую или опосредовано причинно-следственными связями. Отсюда вывод: любое событие будет оказывать влияние на другие события в системе.

Почему оно становится источником следующих ЦС?

По умолчанию, в системе постоянно действуют ЦС, которые являются регулирующими механизмами. Возникновение определенного события вызывает изменения во всей системе. Это порождает новые ЦС ведущие к гармонизации системы.

red_warg

от себя добавлю что причина возникает всегда раньше события, но пока события нет, то и нет причины.

Тухлый

Rit,

Вот пусть моя жизнь - это система.

Каким образом этот сабж оказал влияние на мое рождение? Я так не считаю. И значит твое суждение - "любое событие будет оказывать влияние на другие события в системе." - не кажется мне убедительным.

ЦС - это цепь событий. В ПМ событий 36 штук. Ты говоришь, что появление, например, 10-го события, породит новые ЦС, ведущие к "гармонизации". Я так не думаю. 10-е событие - это элемент одной ЦС. Этот элемент, возможно, еще и сложится, и тогда от него вообще никакого резонанса не будет.

Развей мои сомнения.

Тухлый

red_warg,

может, лучше сказать, что причина - это тоже событие, но такое, которому придан особый статус. Кем придан? Наблюдателем или участником события, который счел это событие знаковым и порождающим последствия. И тогда причина будет функцией роли наблюдателя. Верно?

Тухлый

morgot,

Все могут принимать участие.

Это не экзамен. Это формирование условий или терминов, на которых будет строиться дальнейший практикум.

А!!! Дошел до меня твой вопрос. Нет, давай будем разбираться с темами поочередно.

morgot

ЛСС - последовательность замещающих на определенных законах (ПМ, иль... да хоть Фэн-Шуй) друг друга событий, где каждое следующее событие является следствием, а предыдущее - причиной, только по отношению друг к другу.

Пока так 🤔, думаю твои вопросы помогут добраться до истины 🤔, Тухлый

Тухлый

morgot,

Вопросы уже есть. Но все-таки давай сейчас разберемся с причиной. Ты вот тоже ее вставил в формулировку. Она спорная, потому что бывают ЦС, где сложение начинается после появления пяти-семи событий, и тогда причиной свертки была не предыдущая карта, а возникновение 7-ой. Что-то не так в твоём определении.

nereia

Цитата:

может, лучше сказать, что причина - это тоже событие, но такое, которому придан особый статус. Кем придан? Наблюдателем или участником события, который счел это событие знаковым и порождающим последствия. И тогда причина будет функцией роли наблюдателя. Верно?

Правильно ли я понимаю? То есть если событие явившееся причиной другого события не было выделено чьим-то вниманием, то это уже вроде как и не

причина? 🤔 🤔

Тухлый

nereia,

Допустим, девушку изнасиловал парень. У него была своя причина. Начальница наорала, испортила настроение, он посчитал, что все бабы дуры, был зол на мир, а тут попала девка в таких же очках, и все завертелось.

Посчитает ли судья такую причину весомой? Станет ли этот фактор мотивирующим в приговоре?

morgot

А в принципе: если седьмая вызывает свертку пятой (мы называем причиной седьмую именно из-за того что она вызвала некую функцию мира, которая не противоречит закону Орла, в колоде представляется как наложение одной карты на другую), а потом восьмая свертку шестой (тут седьмая также является причиной для шестой, как и восьмая, видать в том и загвоздка что причина-следствие понятие описательное, наше, человеческое), линейность то сохраняется. Это конечно насколько я правильно понял линейность.

Т.е. если цепочка сходящаяся, не обязательно третья карта будет причиной для первой (т. е. сворачивать), ее свертку может вызвать и пятнадцатая, но с участием третьей.

Извиняюсь за сумбур, но так ПМ мне видится... Пока....)

Тухлый

morgot,

Причиной свертки было правило, введенное наблюдателем или участником. Нам известны сотни видов пасьянсов, которые сворачиваются по разным правилам. То есть, причиной свертки все-таки является правило, по которому манипулируются события. И главным мувингом является участник. Это он перекладывает карточки, это он создает прогу, это он воплощает символы карт в своей жизни.

Выходит сходимость - это вид правила, которое применяется юзером при манипуляции событий. Это фильтр отбора, которое процеживает многовариантность событий, оставляя только некоторые версии.

Что скажешь?

nereia

Тухлый. Весомой в приговоре - конечно нет, но для парня - да. То есть- это смотря с какой стороны смотреть. Но, мне кажется суть от этого не меняется, то есть причина не перестает быть причиной от того, что для судьи она не весомая, ведь факт изнасилования случился из-за нее.

Тухлый

nereia,

Верно! Причины для каждого свои! И тут все зависит от точки зрения или, точнее, от фильтра восприятия. Судье пофиг на личные причуды подсудимых. Он регламентируется уголовным кодексом - сводом обобщенных законов.

Но смысл нашего исследования в том, чтобы уловить зависимость причины, фиксации внимания и фильтра, который определяет эту фиксацию.

Rit

Тухлый, похоже мы в своем определении упустили 2 вещи. Это временной аспект. *(его добавил red_warg) и аспект восприятия.

На счет ЦС - 10-м элементом одной ЦС его делает наше внимание. Дальше вниманием мы ведем (отмечаем) следующие элементы ЦС. Но мы можем выбирать из многих элементов и складывать из них цепочку.

Приведу пример: Есть ЦС по которой ты должен Перейти через дорогу, зайти в

магазин и поговорить с продавщицей. Так пусть момент захода в магазин (пусть это будет как раз 10 элемент) ты задел колокольчик, который в свою очередь привлек внимание маленького мальчика возле магазина и тот пошел купить себе конфету. Мне кажется это будет как раз генерацией новой ЦС.

Тухлый

Rit,

а вот тут мы должны плавно ввести в ход рассуждения концепцию фрактала, наверное. То есть, носитель первой ЦС, как объект фрактального воздействия, порождает новую ЦС, и обе эти ЦС являются элементами одного фрактала. Если я не понятно выразился, ты уточняй. Тема сложная, но ее нужно понять всем

Soledat

Итак, объяснение для Тухлого уже, в принципе, можно выводить потихоньку.

Главное вывести его простым и понятным. 😊)

Мой вариант(составлен из всех кусочков и переварившейся каши в голове)

Фракталом называется структура, состоящая из частей, которые в каком-то смысле подобны целому. (Очень мне нравится. Коротко, и просто и без геометрии) Т.е. фракталы являются самоподобными структурами. Это значит, что даже небольшая часть фрактала, содержит в себе информацию о целом фрактале.(Сюда моно пример голограмму). Мы можем увеличить любую часть фрактала и получить новое изображение. Фракталы бывают рукотворными, т.е. сделанные человеком (сюда относятся геометрические, алгебраические, программные и прочие) и природными. В природе простейшими примерами фракталов можно назвать: очертания гор, береговые линии материков, русла рек, снежинка и т.д. (тут можно картиночек красивых показать).

Кроме того нельзя воспринимать фрактал, только как геометрическую фигуру. Необходимо понимать еще и фрактал — как процесс. Например: в сущности фрактал является главной стадией эволюционирующей системы, поскольку сам процесс эволюции системы (физической, биологической, социальной) и есть дробное, самоподобное переходное состояние-процесс.

Фракталы обладают определенными свойствами:

- 1.Фрактал - это сетевое образование, существующее среди себе подобных объектов и связанное с ними. Это "мягкая" неустойчивая система, т.е. она все время изменяется, находится в процессе эволюции, в переходном, быстро преходящем состоянии /Федер/.
- 2.Фрактал самоподобен. Геометрические и алгебраические фракталы,

например, бесконечно повторяют себя. Но и в природе на достаточно больших масштабах происходит самоповторение. Так, облако повторяет свою клочковатую структуру от 104 м (10 км) до 10⁻⁴ м (0,1 мм), т.е. самоподобие соблюдается в масштабе 10⁸. Облака в межзвездном пространстве, вдали от гравитационных полей соседних звезд самоподобны (в смысле повторения клочковатости) в еще больших масштабах – до 10²⁰. **Разрушающиеся материалы также повторяют свое самоподобие обычно на нескольких масштабах. Снежинка, упавшая на руку, тает. В период таяния, перехода от одной фазы к другой снежинка-капля также – фрактал.(это можно, наверное убрать или оставить .. Не определилась)**

3. Крайние состояния фрактала – устойчивые, неизменные вещи. Это понимал еще Гераклит, утверждавший “Панта рей” (все течет). Причем сегодня мы знаем, что природа “почти вся” состоит из этих переходных систем-процессов, а “ставшие”, неизменные вещи – лишь исключения (возможно умозрительные, абстрактные)

4. Выделяют в качестве свойства фракталов монадность. Лейбниц ввел понятие монады как духовного атома бытия. «Все есть монады» - главный принцип его мировоззрения /Лейбниц/. Если интерпретировать фракталы как монады, то сразу видно, что каждый фрактал единичен, самодостаточен (в этом его атомарность как у монад), самоподобен (существует внутренняя голографичность его частей и целого), подобен другим фракталам (все монады похожи друг на друга и на главную монаду, сотворившую остальные) и субъект-объектен (существует объективно, независимо от нас, но внутри него «зашифровано», неявно присутствует, ощущается некий собственный, трудно вербализуемый субъект, что и подчеркивают ряд авторов, особенно философов, писателей, художников, для которых фрактал как бы «живой» /Айленбергер/).

(Тут вот с монадами запутано, но можно разобраться)

Теперь можно рассматривать фрактал, как универсальное строение мира. Рассматривать **ФРАКТАЛЬНУЮ КАРТИНУ МИРА**, которая вырисовывается перед нами.

(Скажем так, как в Наука известия. Просто и понятно. 😊)) В дискуссиях, развернувшихся вокруг концепции фракталов в последние годы, наиболее спорный вопрос состоит в следующем: можно ли говорить об универсальности фракталов, о том, что каждый объект природы содержит фрактал или проходит фрактальную стадию?

Сложилось две группы ученых, отвечающих на данный вопрос прямо противоположным образом. Первая группа («радикалы», новаторы) поддерживает тезис об универсальности фракталов. Вторая группа («консерваторы») отрицает этот тезис, но все же утверждает, что «Не каждый

объект Природы имеет фрактал, но в каждой области Природы можно найти фрактал» /Маврикиди/.

(И далее наше мнение в чем оно будет состоять надо решить)

Мое мнение, что фрактальная картина мира вполне реальна. Даже рассмотрим геометрический фрактал всей Вселенной. Вселенная подобна себе и бесконечна. Что нам напоминает электроны, что лётает вокруг ядра? Солнечную систему не? И так далее системы, галактики и прочее прочее. Если процесс, то не для кого не секрет это тройка рождение-развитие-смерть. Подобны даже зародыши, если помните на первой неделе зародыш человека и рыбы — не отличить. Тут мы про бату Карлоса заговаривали, так вот ДХ тоже считал строение мира — фрактальным.

"Дон Хуан утверждал, что мир, который мы считаем единственным и незыблемо абсолютным, является лишь одним из множества параллельно существующих миров, организованных наподобие того, как располагаются слои в луковице. Он уверял, что все эти сферы иного бытия так же реальны, уникальны и абсолютны, как и наш мир. И мы обладаем способностью в определенной степени внедряться в них, хотя энергетически ограничены возможностью воспринимать только наш мир."

"Я знаю, как трудно уму допустить реальность существования безумных возможностей. Но новые миры существуют! Они охватывают друг друга, образуя в целом нечто похожее на луковицу. Тот мир, в котором мы живем, - это лишь один слой луковицы."

"- Мир похож на луковицу своими многими уровнями. Тот мир, который мы знаем - это лишь один из многих. Иногда мы пересекаем границы и выходим в другие плоскости, другие миры, очень похожие на наш, но не совпадающие с ним. И ты случайно сам вошел в один такой мир.

- Как оказался возможным переход, о котором ты говоришь, дон Хуан?
- Это бессмысленный вопрос, потому что на него нельзя ответить. С точки зрения магов вселенная составлена из уровней, которые энергетическое тело может пересекать. Знаешь ли ты, где маги прошлого живут по сей день? На другом уровне, на другом слое луковицы."

Я все. Вот такая более-менее упорядоченная переваренная кашка. Жду Ваши замечания и варианты. 😊

P.S. про эманации это конечно вы клево придумали, но я их не видела... и сильно в них не секу. не просвещенному человеку будет тяжело все эти "команды орла" и "полосы энергии" в кучу собрать, а Тухлый может дурачком прикинуться и замучить нас вопросами, вроде "а что такое эманация??" Хотя я не против эманаций 😊

red_warg

Цитата:

может, лучше сказать, что причина - это тоже событие, но такое, которому придан особый статус. Кем придан? Наблюдателем или участником события, который счел это событие знаковым и порождающим последствия. И тогда причина будет функцией роли наблюдателя. Верно?

Мужик пришел в бар, заказал бутылку, выпил:

-Нет, мало-то будет.

заказал еще полбутылки, выпил:

-Все равно не хватает.

Поросил еще стакан:

-Эх, все равно что-то не то...

Взял рюмку, выпил и окосел:

-Ну и какой же я дурак, что столько денег потратил, можно было сразу рюмку заказать и хватило бы...

Т.е. особый статус был предан последней рюмке, но разве она являлась причиной??? ИМХО, причина - это некое подобие алгебраической суммы следствий из множества других событий, связанных с данным посредством причинно-следственных связей, которые в свою очередь формируются восприятием.

Тухлый

red_warg,

и тут мы видим действие закона. Юзер может думать все, что угодно. Но его реальные действия воплощали закон - миллилитры спиртного на массу тела. Однако даже в рисунке мыслей этого человека наблюдается отголосок фрактала, в зоне которого пребывает этот человек.

В Нью-Йорке однажды вырубился свет. Люди могли бы заниматься тысячью дел, но большая их часть занялась сексом. Это позже отозвалось пиком родов и воспето в городских легендах. Можно сказать, что такова природа людей. Но хрен там. Люди попали под влияние фрактала. Те же городские легенды утверждают, что подобные отключения были и в Мадриде, и Буэнос-Айресе, но пика родов после этих случаев не было.

nereia

То есть если я, например, не выделила своим вниманием некое событие, то и его следствие для меня не будет играть роли. Или же наоборот смысл состоит в том, что бы не пропустить нужное нам событие....

Простите за непонятливість, но хотелось бы уяснить для себя

Тухлый

nereia,

Мы уже потихоньку подходим к пониманию. Нас с детства учат определенной фильтрации событий. Мама говорила нам - это плохо, а тут ты уминька. Писать надо в туалете. Не хорошо разговаривать с незнакомыми людьми. И так далее. Мы формировали типовые правила поведения и оценки поведения. Наше восприятие мира получает процент всего того, что можно воспринять. Мы создаем смысл по формуле: вот причина, а вот следствия. Причем причина - это наш субъективный акцент. Если выбранная нами причина не является источником выбранных нами следствий, то устранение этой "причины" не решит проблемы. Не избавит нас от последствий.

Есть такой стишок:

Вот стою на бархане,
В шапке, в лыжи обутый.
То ли лыжи не те,
То ли я ебанутый.

Если неправильно определена причина болезни, то и последствия не будут исцелены. Однако существуют каноны причин. Например, несколько веков назад говорилось, что Солнце и весь космос вращались вокруг Земли. И никто не сомневался в этом. Когда точка зрения на этот вопрос изменилась, пришли новые открытия и знание. Или сейчас ученые считают, что галактики разлетаются от земли. Что космос был порожден Большим взрывом. Однако уже сейчас возникают странности. Оказывается галактики разлетаются по десяти дискретным направлениям, которые даже называли "пальцами Бога". Опять какая-то лажа.

Если мы хотим "видеть", нам нужно настроить свои фильтры особым образом. И для этого нужно понимать процесс фильтрации.

Rumi

Цитата: Тухлый
Rit,

а вот тут мы должны плавно ввести в ход рассуждения концепцию фрактала, наверное. То есть, носитель первой ЦС, как объект фрактального воздействия, порождает новую ЦС, и обе эти ЦС являются элементами одного фрактала. Если я не понятно выразился, ты уточняй. Тема сложная, но ее нужно понять всем.

Тогда возникает несколько вопросов:

1. Фрактал -- это самоподобное множество. Получается, что любая ЦС возводится к некой первичной структуре, которую она и повторяет. Отсюда вопрос -- Что это за Причина Причин или Фрактал Фракталов?
2. Биг писал о том, что причиной события является восприятие. Это значит, что причина и событие результат нашего выборочного внимания и привычки к объяснению происходящего (вернее убежденности, что всему можно дать рациональное объяснение)?
3. Тогда возникает два блока:
 - 1) Причина, как результирующая нашего восприятия реальности
 - 2) Причина, как расширяющийся фрактал.

И в том и другом случае это представляется как шаблон: В одном случае -- шаблон мышления, во втором -- некий шаблон реальности на основании которого выстраивается временная последовательность.

Правильно ли я понял?

Тухлый

Rumi,

Фракталы - это эманации Орла. Пока мы воспринимаем одни фракталы и уклоняемся от других - вокруг нас собирается знакомы и привычный мир. Общее соглашение создает реестр причин, которые якобы порождают следствия. Концепция времени заставляет нас рассматривать события как последовательную цепь. Иногда наше восприятие способно улавливать некое поле синхронных событий - то что называют синхронистичностью. Мы как бы соприкасаемся с фракталом, но чувствуем его через синхронистичность. А в остальном наши взаимодействия с событиями линейные и сцепленные со временем.

Тухлый

Люди, все пулы и направления.

Мы уже свели все ваши термины в одну кучу. Подключайтесь к дискуссии и уточняйте моменты, которые вы находите важными.

Soledat

Получается каждое событие является одновременно и причиной и следствием причем даже причиной и следствием нескольких событий. Запела птица за окном - причина: наступила весна, мужика захочешь и не так зачирикаешь, за окном росло дерево, на которое она села и прочее прочее. А следствие - прилетела другая птица, что услышала её, ты вспомнил, что наступила весна, отвлеклась и разбила тарелку и прочее прочее. Здесь есть ветвление фрактала.

Кроме того, если посмотреть на весь этот беспридел с большой колокольни все события связаны друг с другом далеко или близко причинно-следственными связями. Причем ветвление идет не только в право и влево но и во все стороны от каждого события можно протянуть еще очень много ниточек к другим событиям.

Так например взрыв рождаемости поянет за собой, как причина не одно и не два следствия, а целую уйму. каждое из которых будет снова порождать новые следствия.

и вот она структура, состоящая из частей, которые в каком-то смысле подобны целому. Самоподобная структура. Т.е. фрактал

Тухлый

Soledat,

Ты начинаешь понимать, как точка сборки собирает мир?

А прикинь, что будет если ты научишься видеть эти фракталы?

Ykos

причина адаптивная функция сознания позволяющая структурировать хаос, сохранять и поддерживать иллюзию линейности и контроля

Тухлый

ykos,

но ведь не только линейность позволяет нам контролировать мир? А если это будет сферичность?

dreplast

Тухлый, как я понял, конкретно сюда, запад ещё ничего не писал?

Тухлый

dreplast, молчит что-то запад 🤔

nick

morgot, мне кажется что некорректно рассматривать следующие друг за другом события ЦС как причины и следствия. Вот я услышал птицу за окном, потом постучали в мою дверь. Два последовательных элемента, но причинно-следственной связью они не связаны, их связывает только мое восприятие. Т.е. может быть можно переформулировать так:

ЛСС - последовательность замещающих на определенных законах (ПМ, иль... да хоть Фэн-Шуй) друг друга событий, где события находятся в линейной последовательности, определяемой их последовательным восприятием субъектом.

Soledat

nick, вот у тебя идет дама крести и следом 10к За окном запела птица, и если ты захочешь это будет Дк, а следовательно будет следствие, но не стук в дверь, а то, что ты будешь ждать его. Ну и потом наверное кто-то постучит в дверь твоего кабинета и будет 10 к. Получается птица связана со стуком но не жирной связью, а как бы тоненькой, косвенной, но все же причинно-следственной. Хотя я могу ошибаться.

nick

Soledat, связана, да, можно сказать что моим намерением связана, если я осознанно выполняю ЦС. Или можно сказать, что они связаны моим восприятием. Но будет ли первое события являться причиной второго? Будет ли мое намерение провести ЦС причиной второго события? Или его причиной будет то, что кто-то решил ко мне прийти, т.е. причина вообще за рамками моей ЦС? Вот это мне неясно.

Тухлый

nick,

Ты ввел понятие намерения. То есть, мы решаем для себя некоторое время

фиксировать как-то особо только один фрактал, только один закон, только одно правило. Мы используем особый фильтр и просеиваем инфу через него.

В ПМ это работало. Я хочу позже предложить всем вам несколько практик, которые позволяли бы видеть фракталы.

nick

Тухлый, интересно - а можем мы не использовать намерение? Вот если я не использую ПМ, а, так сказать, живу обычной жизнью - получается я реализую намерение обычной жизни. Т.е. как не крути - какую-то схему я использую в любом случае, выбираю один из фракталов для организации событий моей жизни?

Daedalus

ни одна группа даже близко не подошла к понятию наследственности. я в шоке! а ведь это ключ ко всем заданным вопросам!

morgot

Биг, а голографичность разве не включает понятие наследственности? Что наверху, то и внизу...

Daedalus

morgot, если бы группы явно заняли принцип наследственности, то базар бы перешел в разрез братьев-сестер и отцов-матерей и остальных родственников и наследуемых вложенных связей. тогда бы появился образ пра(пра(пра(... (прадедушки)...))) всех событий, от которого и нужно было бы плясать или пульсировать

Тухлый

nick,

Человек по умолчанию имеет тип фильтров, которые делают его "спрайтом" - подвижным персонажем, который является участником событий, но который сам по себе ни хрена не важен. Он средний, он как все, он не ньюсмейкер. На него всем насрать, его жизнь никому не интересна.

С другой стороны возьмем яркого человека, который всю жизнь скандалит, совершает поступки, выходящие за грань, и о нем все время пишут, говорят...

И там, и там нет никаких чудес, откровений и знаний. Но давай рассмотрим

какого-нибудь охотника за привидениями или НЛОшника или монаха, запертого в келье на десятилетия или увлеченного ченнелингера. Они выбрали из множества возможных событий узкий профиль и ищут его.

Получается, что средний чел - это широкая лужа, где много возможных событий с малым уровнем неожиданности. И получается, что схмник или ХС-ник - это прут, воткнутый в землю. Как бы чел намеренно сузил свой мир, но повысил уровень неожиданности.

Что отличает среднего от несреднего? Плановое изменение среды окружения, особые желания и ожидание конкретного неожиданного. Причем НЛОшник никогда не увидит летающего крокодила, а только НЛО. Неожиданное должно быть очень конкретным.

Ifxor

Тухлый, получается, что несредний чел создает концентрацию чего-либо в небольшой области, своего рода искусственный фрактал. Этот фрактал вмешивается в работу фильтров, и подсовывает настоящий фрактал, похожий на искусственный. Этот фрактал и приносит необычное, знания, и т.п.? И фишка в коррекции работы фильтров в создании такого искусственного фрактала?

Тухлый

Ifxor,

В принципе, да. Это описывается фразой Кастанеды: "Мы делаем свой закон Законом Орла!"

Тухлый

Моргот в чате спрашиваем, к чему вся эта дискуссия?

ОТВЕТ:

Сейчас мы перейдем к первому практическому заданию. Вы сейчас выйдете в мир на поиск силы. Помните, как КК и ДХ стояли на вершине холма и искали ветер? Как ДХ учил открываться силе и закрываться от нее?

Вот нечто похожее должны сделать и вы. Идите в людное место - на площадь, на рынок на улицу. Найдите позицию для обзора - лучше чтобы толпа была чуть ниже вас. Отрешитесь от прочих мыслей. Ищите в толпе отражения фракталов - по цветам, по движениям, по ощущениям. Понаблюдайте, как силы рыщут в толпе, как они цепляют то одного человека, то другого. Как сила

заставляет совершать их поступки. Проведите за этим упражнением минимум полчаса. Погрузитесь в эту медитацию, постарайтесь уловить, как фракталы гоняют людей перед вами. Найдите в хаосе толпы отблеск неведомых законов.

Отчеты по заданию жду завтра в отдельное теме.

Вы можете продолжить обсуждение тем, однако я должен покинуть ваше милое общество до завтрашнего дня.

Лысый

Блин, я не в городе, а завтра уже поздно.

Тухлый

Лысый,
тогда иди на вершину холма Силы есть везде.

Терра

так что такое фрактал? Я не поняла

Тухлый

Терра,

Цитата (Soledat):

«Слово «хаос» наводит на мысли о чем-то непредсказуемом, но на самом деле хаос достаточно упорядочен и подчиняется определенным законам. Цель изучения хаоса и фракталов - предсказать закономерности, которые, на первый взгляд, могут казаться непредсказуемыми и абсолютно хаотическими.

Пионером в этой области познания был франко-американский математик, профессор Бенуа Б. Мандельброт. В середине 1960-х им разработана фрактальная геометрия, целью которой был анализ ломаных, морщинистых и нечетких форм. Множество Мандельброта (показано на рисунке) - первая ассоциация, возникающая у человека, когда он слышит слово «фрактал». К слову, Мандельброт определил, что фрактальная размерность береговой линии Англии составляет 1,25.

Фракталы находят всё большее применение в науке. Они описывают реальный мир даже лучше, чем традиционная физика или математика. Броуновское движение - это, например, случайное и хаотическое движение частичек пыли, взвешенных в воде. Этот тип движения, возможно, является аспектом фрактальной геометрии, имеющий наибольшее практическое использование. Случайное броуновское движение имеет частотную характеристику, которая может быть использована для предсказания явлений, включающих большие количества данных и статистики. К примеру, Мандельброт предсказал при помощи броуновского движения изменение цен на шерсть.

Наиболее полезным использованием фракталов в компьютерной технике является фрактальное сжатие данных. При этом картинки сжимаются гораздо лучше, чем это делается обычными методами - до 600:1. Другое преимущество фрактального сжатия в том, что при увеличении не наблюдается эффекта пикселизации, резко ухудшающего картинку. Мало того, фрактально сжатая картинка после увеличения часто выглядит даже лучше, чем до него. Специалистам в области компьютерной техники известно также, что фракталы бесконечной сложности и красоты могут быть сгенерированы простыми

формулами. Индустрия кино для создания реалистичных элементов ландшафта (облака, скалы и тени) широко использует технологию фрактальной графики.

Изучение турбулентности в потоках очень хорошо подстраивается под фракталы. Это позволяет лучше понять динамику сложных потоков. При помощи фракталов также можно смоделировать языки пламени. Пористые материалы хорошо представляются в фрактальной форме в связи с тем, что они имеют очень сложную геометрию. Для передачи данных на расстояния используются антенны, имеющие фрактальные формы, что сильно уменьшает их размеры и вес. Фракталы используются для описания кривизны поверхностей. Неровная поверхность характеризуется комбинацией из двух разных фракталов.

На рисунке в качестве простого примера приведен фрактал «пятиугольник Дарера», который выглядит, как связка пятиугольников, сжатых вместе. Фактически он образован при использовании пятиугольника в качестве инициатора и равнобедренных треугольников, отношение большей стороны к меньшей в которых в точности равно так называемой золотой пропорции (1.618033989 или $1/(2\cos 72^\circ)$) в качестве генератора. Эти треугольники вырезаются из середины каждого пятиугольника, в результате чего получается фигура, похожая на 5 маленьких пятиугольников, приклеенных к одному большому.

Теория хаоса говорит, что сложные нелинейные системы являются наследственно непредсказуемыми, но, в то же время утверждает, что способ выражения таких непредсказуемых систем оказывается верным не в точных равенствах, а в представлениях поведения системы — в графиках странных аттракторов, имеющих вид фракталов. Таким образом, теория хаоса, о которой многие думают как о непредсказуемости, оказывается наукой о предсказуемости даже в наиболее нестабильных системах. Учение о динамических системах показывает: простые уравнения могут порождать такое хаотическое поведение, при котором система никогда не возвращается в стабильное состояние и при этом не проявляется никакой закономерности. Часто такие системы ведут себя вполне нормально до некоторого определенного значения ключевого параметра, потом испытывают переход, в котором существует две возможности дальнейшего развития, потом четыре, и, наконец, хаотический набор возможностей.»

«Классификации фракталов

В основном фракталы делят на геометрические, алгебраические и стохастические. Однако существуют и другие классификации:

Рукотворные и природные. К рукотворным относятся те фракталы, которые были придуманы учёными, они при любом масштабе обладают фрактальными свойствами. На природные фракталы накладывается ограничение на область существования — то есть максимальный и минимальный размер, при которых у объекта наблюдаются фрактальные свойства.

Детерминированные (алгебраические и геометрические) и недетерминированные (стохастические).

Геометрические фракталы

История фракталов началась с геометрических фракталов, которые исследовались математиками в XIX веке. Фракталы этого класса — самые наглядные, потому что в них сразу видна самоподобность.

В двумерном случае такие фракталы можно получить, задав некоторую ломаную, называемую генератором. За один шаг алгоритма каждый из отрезков, составляющих ломаную, заменяется на ломаную-генератор, в соответствующем масштабе. В результате бесконечного повторения этой процедуры (а точнее, при переходе к пределу) получается фрактальная кривая. При видимой сложности полученной кривой, её общий вид задается только формой генератора.»

Soledat

Как оказалось, классификация и не нужна была. 😊

Тухлый

Soledat,

в конечном счете все окажется нужным.

Daedalus

для совсем запутавшихся - пусть ниткой станет поиск причины. нужно добираться до источника. это относится и к практической части Тухлого о толпе. фактически вы должны узреть фракталы, но другим зрением. это станет показателем вашего серьезного смещения тс

ПОЛЕВЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Кавана

Цитата (Тухлый):

Сейчас мы перейдем к первому практическому заданию. Вы сейчас выйдете в мир на поиск силы. Помните, как КК и ДХ стояли на вершине холма и искали ветер? Как ДХ учил открываться силе и закрываться от нее? Вот нечто похожее должны сделать и вы. Идите в людное место - на площадь, на рынок на улицу. Найдите позицию для обзора - лучше чтобы толпа была чуть ниже вас. Отрешитесь от прочих мыслей. Ищите в толпе отражения фракталов - по цветам, по движениям, по ощущениям. Понаблюдайте, как силы рыщут в толпе, как они цепляют то одного человека, то другого. Как сила заставляет совершать их поступки. Проведите за этим упражнением минимум полчаса. Погрузитесь в эту медитацию, постарайтесь уловить, как фракталы гоняют людей перед вами. Найдите в хаосе толпы отблеск неведомых законов.

Soledat

Была на «Китайской беседке» (чуть возвышенность и симпатичная такая беседка) внизу город и машины, трамваи. Когда я смотрю на все это меня немножко другая тема пробивает. Вот идет человек, куда он идет, от там что-то сделает и пойдет в другое место, а зачем он идет? Что его на это толкнуло. Вот люди столкнулись, вот ругаются, вот трамвай едет в нем кто-то они в этом трамвае по разным причинам и выйдут по разным делам и сделают кучу вещей и я потом сама с ними пересекусь, возможно.... А если бы этот человек проехал на красный свет, а если бы та не въехала в лексус? Что бы было, что-то другое и почему так случилось. Короче толком я описать не могу. Больше всего мне это напоминает теорию большого взрыва.... Вот на примере одного человека рождение (если взять точку отсчета рождение, хотя это не так где-то еще раньше было получается самое первое событие)— большой взрыв. А потом начинает расплзаться сеть событий, являющихся причинами и следствиями, сплетающимися с другими людьми, предметами бесконечно, во всех направлениях, с бешеной скоростью постоянно расширяющуюся. И даже смерть этого человека не прекращает эту сеть. Любое событие в широком смысле этого слова является следствием для другого события и причиной для следующего. Можете мне любое событие сказать и я приведу пример.

Argonat

Выходил на небольшой рынок смотрел на людей искал причины, смотрел следствия, видел как подехала машина из неё вылез человек пошёл за сигаретами изза этого людям пришлось обходить машину и образовалась небольшая пробка между ларьком и машиной, видел как постепенно мелкий и еле заметный снег сменился крупными хлопьями изза какихто изменений в воздухе в результате чего торговцы на прилавках начали отряхивать снег, и всё в таком духе причины находятся но они находятся из логических соображений, вобщем цели которую ставил Тухлый я походу не достиг и не

узрел причинную причину причин 🤖 .

Daedalus

маленькая подсказка, при нападении на вас фрактала, вы выходите из стандартного хода времени, оно начинает даже идти совсем наоборот, реверсом

Mog

Насчет синхронности движения тоже заметил. Смотрел на нескольких людей разной вековой категории, которые двигались по разным направлениям. Так вот, такт ходьбы у всех трех был практически одинаковым. Странно, почему раньше не замечал...

Rit

Метро-центр-час пик.

Взобрался на лесенку на переходе и наблюдал.

Сначала было не просто. Внимание постоянно цеплялось к людям в яркой одежде.

Потом удалось расфокусировать глаза и охватить всю площадь.

Сразу выделились несколько дорожек по которым люди пересекают 2 основных потока посередине. Причем эти тропинки протапывались с завидным постоянством.

Люди двигаются небольшими рядами и группками по 3-5 человек. Причем если 3-е то обычно идут в ряд, а 5-ро пятиугольником. Одинокие или сразу прибиваются к группкам или идут самостоятельно, но тогда очень энергично и улыбаясь *(таких было не много). Самое интересное началось потом: Ощутил игрушечность ситуации, ощущение из далекого детства, когда расставлял солдатиков. Вот именно сейчас толпа стала просто пластмассовыми солдатиками с механическим заводом. Это ощущение полностью захватило меня. Позже, когда двинулся домой - было ощущение скольжения по водной глади *(сложно передать это словами). И самое интересное - то что это ощущение все еще со мной, хоть и поутихло.

Daedalus

не надо сосредотачиваться на чисто визуальных наблюдениях. смотрите внутрь объектов, пытаюсь определить смысл их снования в текущий момент. другими словами, общее намерение, невидимое глазу, должно вызывать у вас какие-то

одинаковые ощущения внутри вас. вот тогда визуальные совпадения полезут как мошки на свет (если вы захотите их увидеть). пачками

demonky

Было два "испытания". Одно с ветром, с силой как у КК. Второе - на улицах с людьми.

Забрался на холм-горку в центре. У нас тут в Кениге пустырей полно. Под горкой этой когда-то жил Гофман... метрах в 30... Ветер нашелся почти сразу. Что характерно, в отличии от людской массы, ветер откликается совершенно магическим образом на внимание, сосредоточенное на нем. Мну наблюдал за движением, в первую очередь, опада, листвы, которая по велению воздушных масс бегала, как маленькие прыгучие животные. ДХ показывал Карлосу приближение силы на чаппарале, у нас же "сила" (мну визуализирует ее как плотный бесформенный поток) захватывала листья и носилась по лужайкам в различных направлениях, часто не повторяя при этом направление ветра. Ветер же дул на северо-запад, почти все время, как мну стоял на горке. Бесформенных потоков было несколько, если не ошибаюсь - 3, каждый орудовал на своей территории. Лужайки различной окраски разделены дорожками, и на каждой одноцветной лужайке листва двигалась синхронно, но асинхронно по отношению к газонам иной окраски. И тут скорее не окраска, а чувство, похожее на окраску... что-то ускользающее... то, что роднит эти клочки земли... Через 20 минут стало чрезвычайно прохладно и мну реши свалить по добру, по здорову от ветра. Как минимум еще пол-километра ветер не отставал, а потом его вдруг не стало. Странно...(:

Потом, часа через 3 мну пошел шататься по улице. Люди дифференцировались сначала по одежде, что особого результата не принесло. Затем мну решил искать иной вариант. Хотел представить их как светящихся существ, но сие не принесло результата, хотя у мну началось появляться чувство, что различные группировки человек что-то тянет, как бы ниточки от цели к цели, как это бывает в стратегических играх что ли (эт типа чтоб понятнее было). На остановке ниточка заканчивалась и просачивалась немного под асфальт. Типа якорь. И вот эти заякоренные товарищи стоят как-будто их реально привязали к месту... А на вокзале заметил девушку, которая шла на меня, но в то же время удалялась... Это нормально?(:

Zwölf

Зашел на вокзал постоять в зале ожидания.
Смотрел чуть сверху на броуновское движение людей.

Сначала поймал ощущение что все двигаются по спирали только по длинным орбитам, потом все перестроились и стали ходить по невидимой сетке наискосок, потом мне показалось что народ , как уже замечали, группируется по цветам.

Потом сложилось ощущение что всех тянет за собой какая-то сила

далее ко мне подошёл попрошайка и я засмотрелся на его дальнейший путь , потом засмотрелся на ментов ведущих за собой упирающегося кавказца.

В общем судя по моим ощущениям и замечаниям Бига, пока результат то же ,не особо...

Daedalus

что такое эхо?

nick

У меня получилось понаблюдать за машинами на системе дорог за окном. Там несколько дорог видно сразу, типа транспортная развязка, так что, как мне кажется, объект подходящий.

Как только начал наблюдать, заметил пары машин одинакового цвета и формы, периодически появляющиеся в потоке. Потом была еще такая штука как отклик всей системы на какое-то изменениею Типа вот выехал большой красный грцзовик - и в разных местах появились красные машиныю Типа уравнивание системы или расходящиеся волною В один момент отовсюду полезли троллейбусы - за несколько минут насчитал штук 8.

Пробоал перевести восприятие с визуального на ощущения - в обземе же примерно эффекты получаются, т.е. похожесть объектов определяется уже не визуально - а по ощущениям.

Самого фрактала как отдельного объекта мне прочувствовать не удалось, но какие-то отблески, как мне кажется, были. Я что-то разболелся - может поэтому.

ananta

Жалко пока не ВИДНО 😊 и не особо ощутимо то про что мы только говорим и рассуждаем, надеюсь в дальнейшем мы это изменим. Но пока представляется все следующим образом (лично для меня).

Из всех описанных нами фракталов (то что мы под этим понимаем), проявляются две основные группы:

1) Стационарные фракталы (если так можно сказать) то есть определенные образования, локальные энергитические выражения Орла (самопроизвольные или созданные намерением людей). Попадая куда у человека происходят некие изменения и вырожения через него определенных свойств, присущие данному образованию (фракталу).

2) Поточные фракталы (временные), то есть самопроизвольно формирующихся при выполнении некоторых условий, к примеру при нахождении в одном месте некой группы людей находящихся и "тянущих" с собой примерно одинаковые потоки, происходит их "сложение" в результате которого образуется временный фрактал с присущими ему атрибутам, попадая в который люди временно так же становятся "проводниками" свойств и атрибутов сформировавшегося фрактала. Что выражается в определенных синхронах у разных людей проходящих в определенной области пространства.

Какие предложения?

OneBreath

Цитата (ananta):

в результате которого образуется временный фрактал с присущими ему атрибутам, попадая в который люди временно так же становятся "проводниками" свойств и атрибутов сформировавшегося фрактала.

Ай хорошо сказано, именно про это хотел о кризисе, теперь можно провести нить: Организация не могущая существовать в потоке - уходит из потока. Если организация остается в потоке, проверка уходит внутрь организации. Если подразделение не может оставаться в потоке, его сокращают/убирают. Если подразделение остается в потоке проверка уходит внутрь. Дальше идут отделы, группы, сотрудники. Можно подниматься и вверх по иерархии:

Тип/направление бизнеса, Отрасль и так далее.

В принципе это было всегда, но сейчас динамичность момента позволяет очень легко это увидеть. Вот такие дела...

ananta

OneBreath, интересный момент, кстати по жизни так везде и происходит. К стати на данном примеро интересно показывается свойство фракталов -

вложенность, матричность.

Тухлый

Попробуйте повторить это упражнение еще раз. Завтра вы получите новое задание, потому что практ должен проходить интенсивно. Но позже вернитесь к первому упражнению и доведите его до уровня, когда ваша открытость силе будет создавать два особых эффекта:

1. чувство необычности, зеркальности и яркости, как и в случае созерцания "магических картинок". Иногда это чувство смешивается с ощущением того, что ты находишься в среде эфира, текучей воды. Иногда возникает шум в ушах.
2. чувства того, что ты находишься вне общего времени. Время идет, но не так, как в повседневной реальности. Вы будто вываливаетесь из общего потока событий и времени.

Но я обещал вам показать запредельное видение, верно? Мы только постучались в дверь к нему. Дальше будет интереснее.

ВТОРОЕ ЗАДАНИЕ: ЛОМКА

Тухлый

Учитывая обстоятельства людей, живущих на природе и вне городов, мы проведем это задание на самих себе. Будем выяснять, что есть причина. Любая причина связана с фиксацией внимания. Если на вас воздействует другой человек или какая-то ситуация (например, цунами), вы обращаете на это внимание. Вот подошел к вам бугай и попросил закурить, и вы обратили на него внимание. Его вопрос стал причиной неких размышлений и действий. Или вы, воздействуя на что-то или кого-то, тоже фиксируете на это свое внимание. Тут все ясно. А что если причина порождается вами в ответ на ваше воздействие? То есть, автономное возникновение причины?

Вам нужно выполнить некое сложное действие (вынести мусор, написать курсовую, пойти на обследование к гинекологу и т.д.). Вам неохота, вам влом, но потом вы делаете усилие над собой и выполняете действие. Вы как бы ломаете в себе сопротивление. Или представьте (просто представьте), что я попрошу вас пописать или покакать, не снимая трусов и штанишек. Прикиньте, как сильно вам придется "ломать" себя, чтобы сделать это. Калинаускас описывал ситуацию, когда его наставник Мирза, заставил какую-то девушку трахнуть с ним, при учениках отдрючил ее, а затем выгнал из группы, сказав, что она не поняла сути этого "упражнения".

Мы на такие крайности не пойдем, но я попрошу вас фиксировать вниманием моменты "ломки" сопротивления при выполнении разных дел. И нам (точнее, каждому из вас) нужно составить шкалу усилий ("ломок") от -4...0...+4. Это нам понадобится для работы с корнями событий. (-) и (+) это не ваши отрицательные и положительные эмоции, это не злые и добрые поступки. (-) это процесс уступки, отдачи, отказа, а (+) это процесс экспансии и приобретения. Короче, отдать и хапнуть. Хапнуть ведь можно по разному. Хапнуть у кого-то сигаретку или получить миллион - это разные вещи. Ответить на вопрос "Сколько времени?" или отдать жизнь - это тоже разные вещи.

Я предлагаю вам при составлении шкалы учитывать на -4 телесную боль. Возьмите в руки иголку, протрите кончик спиртосодержащей жидкостью и занесите иглу над пальцем. Прислушайтесь к своим ощущениям. Уколите палец, чтобы пошла кровь. Почувствуйте, как вы ломаете сопротивление. Вот пусть это будет -4. А +4 пусть будет большим телесным удовольствием (удовольствием от секса, удовольствием от вкусенькой еды и т.д.). Теперь найдите градации, которые находятся между. Обсудите их на форуме. Придите к общему варианту.

Подчеркиваю суть:

1. Вы должны понять, как вы "ломаете" в себе ваше текущее состояние бытия, чтобы перейти к новому состоянию. Не было секса, есть секс. Не было вкусного пирожка, есть вкусный пирожок. Не было иголки в пальце, есть иголка. Были сухие трусики, стали мокрые. Эта "ломка" является причиной действия. Это аспект намерения, импульс силы, который мы должны зафиксировать.

2. Но этого нам мало. Мы должны отградуировать импульсы силы по шкале -4...0...+4. Это позволит вам более тонченно работать с импульсами силы, более точно и дозированно фиксировать их.

Возможно, первый блин выйдет комом. Не расстраивайтесь. Проведите "ломку" своего образа (я не могу, у них получается, а у меня нет) и добейтесь результата. В течение некоторого времени рассматривайте все свои "не могу", как возможности для "ломки" и для фиксации градаций намерения.

Работу ведите на форуме (при обсуждении градаций) и дома, проводя над собой садо-мазохистские опыты (это шутка!!!). Ломка распорядка может приносить удивительное удовольствие. Например, многим людям нравится показывать свою обнаженку, трахаться при людях, ломать скамейки, заниматься вандализмом. Почему? В самом первом случае такой ломки они испытали кайф от ощущения намерения, от преодоления внутреннего сопротивления. Это ощущение вызвало дурную зависимость - зависимость от "ломки самого себя". Так получаются маньяки, садисты, мазохисты, эксгибиционисты и прочие извращенцы. Нам такого поворота событий не нужно. Поэтому не торчите на ощущениях ломки, а используете их для исследования своих возможностей. И потом не говорите, что Тухлый показал вам путь черной тантры и так далее. Выполняйте это упражнение с умом!

Ligth

Это самое ощущение, о котором пишет Тухлый, известно с самого детства. Когда нас ругают, мы обычно ничего не говорим и "дуемся", мне же однажды удалось каким-то образом себя пересилить так, что я как бы прошел сквозь упругую стену 🚪 стандарта, я смог высказать всё и договориться с матерью и проблемная ситуация ушла навсегда. Это было возможно +3.

Вобщем каждое утро, когда я жутко не выспавшийся встаю, я жутко не хочу ничего делать. Но с опытом перейти этот рубеж ломки становится проще.

Поэтому и физзарядка и хорошее настроение 🤔 , а это собственно +1, где то.

Пример -1 очень прост. попробуйте вышипнуть волос из какого нибудь чувствительного места, откуда никогда волос не выдирали, будет момент сомнения.

Был у меня -3 момент, когда пришлось разрезать кожу на ноге, чтобы достать оттуда неизвестно как оказавшийся там кусочек камешка, это было то ещё испытание, долго я готовился пересилить себя.

И все эти ломки они оущаются как упругая стена, как магнитное поле, но некоторой другой природы. 🤔

Так-то(с). 🤔

red_warg

Если я понял на счет ломки, то Бигус мне как-то советовал что-то похожее. но для других целей, хотя как мне показалось суть была именно в ломке. Т.е. нужно было выполнять какон-то нудное действие, желательно из арсенала "давно хотел сделать" и преодолевать раздражение вместе с желанием плюнуть на это.

Подобной самодрессировкой уже достаточто занимаюсь, поэтому, блин, ничего простенького для экспериментов под рукой пока нет посуда моется только впут, мусор выноситься, посидеть пару часов над отчетами и не материться всегда пожалуйста, разве что ссаться в трусы но это я тоже думаю безпроблем получиться.

Лысый

У меня позавчера было -3, когда пытался занозу достать. Она вертикально вошла в палец, да и довольно глубоко. Расковырял палец до крови, но не достал. Перекисью залил. Пока не беспокоит.

Еще -3 бывает при выдавливании прыщей на чувствительных местах, на губе, например.

+1 для меня заставить себя чистить зубы на ночь. В лом, но стараюсь это делать. А к родителям в деревню приехал, так в лом стало, что всё это время тока по утрам чищу. Придется заставлять себя.

Тухлый

Началась неправильная ветка обсуждений. (+) это кайф, это антитеза уступке, это стадия свершения, добывания (например, увидел, что рыба клюнула, а затем подвел ее к лодке и выловил сачком; или снял на дискотеке красотку, повел к себе на хату и заборол ее в койке). Переход от +3 к +4 - это переход от прелюдии к экстазу. Это переход от воблы к пиву. А ноль это ОВД, это секундная пауза отрешенности. Кстати, мне понравилось упоминание про вырывание волоса - прямо как у старика Хотаббыча. Маленькая боль, которая служит символом или знаком всего понятия боли. Некоторые для магического действия режут руку - это брутально, по-варварски. А вот выдернуть волосок для сотворения чары - красиво. Если конечно ты не лысая женщина.

Короче, (-) уступка судьбе (Тухлый сказал ссаться в трусы, и тебе приходится делать это; мама сказала вынести ведро, и ты выполняешь ее указание). (+) экспансия, захват (ты берешь, ты отдаешь приказы, ты получаешь удовольствие). (-) сжатие, (+) расширение. (-) выдох, отдача, (+) вдох, поглощение. (0) задержка, кумбхака, остановка внутреннего диалога, момент созерцания.

asphix

Сплав по северным рекам. Порог примерно 5-ти этажной высоты. Очень упругая ломка :\ Сначала смесь страха смерти и страха струсить перед друзьями, потом на подходе уже просто смотришь на себя со стороны с тоской, анализируя тот странный "стержень", заставивший шагнуть на борт.

Резюме: шаг на борт: -3, подход: 0.. дальше трудно проанализировать. На берегу явно +4.

Тухлый

asphix, в жизни не всегда предполагается экстрим. Можно, совершать чудеса, сидя за обеденным столом. Но экстрим помогает ощутить тот "стержень". Тут ты прав.

mumla

-4 - как уже сказано было - боль, точнее страх физической боли, вот только сняли мне гипс с поломанной руки - и больно, а нужно разрабатывать суставы, ломаю себя ежедневно

- 3 - страх за жизнь, пример - спуститься с горы на лыжах, страшно ужасно, если посмотреть вниз, а спускаешься- и кайф, но только на меньший + (+1 или +2 - не решила)
 - 2 - пока не знаю
 - 1 - любые мелкие жизненные "не хочу"
 - 0 понятно
 - +1 - когда удаются любые мелкие бытовые дела (помыл пол - кайфуешь в чистом доме)
 - +2 - наверное все-таки ощущение, когда спустился с горы.
- Пока все

Тухлый

Интерпретаций может быть великое множество. Например, кто-то мог бы оформить ступени -4...+4 в танец, где движения или па усложнялись бы или упрощались. Можно оформить эти градации в 64 элемента па-куа, в различные системы БИ, но у нас есть наш долбаный фирменный ПМ, поэтому мы сведем все к корням событий.

Мне нужно, чтобы вы все приняли одну унифицированную систему, потому что сама по себе система не играет важной роли. Роль играем мы. Но для общего потока практикума нам требуется синхронизация. Пусть даже выбранные интерпретации для степеней ломки не удовлетворяют вас. Мы все равно должны прийти к единому варианту. И пусть он будет максимально эффективным - без радикальных действий, которые могут привлечь к вам внимание других людей.

В последствии вам будет нужно вплетать эти элементы в повседневные ситуации. Ну сами прикиньте, как это будет выглядеть, если вы пойдете в банк к кассе и начнете резать себе руку большим тесаком. Или начнете ссаться в трусы. Вас тут же отправят к доктору. Поэтому наш "магический танец" должен быть красивым или незаметным.

Rit

- 4 - Страх боли
- 3 - Существенная материальная потеря
- 2 - Бесплезно проведенное время
- 1 - Незначительные косяки
- 0 - уже все сказано
- +1 - мелкие плюшки, которые приносят лайф-хаки
- +2 - какая-нибудь задумка с небольшим, но приятным профитом.

- +3 - формирование серьезных планов
- +4 - достижение какой-нибудь долгосрочной цели

уkos

- 4 вынужденно являюсь активным проводником чужой воли, при этом иду против себя
- 3 различные виды отчуждения моей собственности
- 2 боль: мигрень, прививка, зубная боль, похмелье. При этом, делаю вид что работаю или активно участвую в иной деятельности
- 1 мелочи: зарядка, уборка, ранний подъем
- +1 вкусная еда, классный фильм, музыка, красивое строение или девушка
- +2 выгорает сомнительное предприятие, или мне проявляет неожиданные для себя способности
- +3 выдающийся секс
- +4 перманентная пруха, получается абсолютно все

nick

Тухлый, вопрос к тебе. У меня часто преодоление барьера осуществляется не волевым усилием, а, так сказать, логически. Вот не хочется чего-то делать, я логически прихожу к выводу о том, что это необходимо, и нежелание затухает - иду и делаю просто, типа как автомат включается. Этот вариант нам не подходит? Т.е. для целей задания нужно именно волевое усилие чтобы перейти барьер?

Тухлый

Наверное, будет лучше, если мы построим две системы: гротескно запредельную и минимизированно символическую. Например, -4 -это вас пытаются в гестаповском застенке, это прыжок с поезда, это вам нужно вбежать в горящий дом. И символически -4 это небольшой щипок себя за мочку уха. Но щипая себя за ухо, вы должны воспроизвести в своем воображении и эмоционально тот всплеск чувств, словно вы входите в горящий дом. Это потребует тренировки. Тут понадобится время, чтобы связать маленький жест с огромным комплексом чувств. Все это нужно нам для практикума по магическим корням событий. Я же обещал вам запредельное видение...

Nick

Логически убеждая себя в необходимости совершения поступка, человек выходит из минуса в ноль. Но в момент совершения он снова падает в минус. Наверное, ты замечал этот факт. Обращение к логике хороший прием, однако

есть приемчики получше!!!

morgot

Мда, я вот подумал что если нам необходимо придумать общие шкалы, то нужно заранее позаботиться в случае "проб и игрищ" с данными элементами, в разумных пределах. А как я понял, дальше нам этой шкалой придется пользоваться на самом деле.

вот вопрос Тухлого: "Вы должны понять, как вы "ломаете" в себе ваше текущее состояние бытия, чтобы перейти к новому состоянию", - не знаю как у вас, но переход от одного состояния к другому посредством "ломки", происходит непосредственно при помощи "самотивации" (ВД, логика в том числе). Сижу за компом, думая Типа пойду я на дачу, чтобы вдруг не предложили убираться дома, ведь там чистый воздух, да и загореть можно, заодно привести мышцы в тонус, поработав лопатой.

Немного не пойму только одного, раз Тухлый предложил нам переход от одного состояния к другому, то и ломки будут разной интенсивности, или стоит подразумевать от 0, от состояния идеального спокойствия?

В первом случае, например пойти к зубному вместо тупо проведенного времени на порносайте, может шкальнуть до невероятных -3 (вплоть до максимально нервного напряжения), именно в разнице, учитывая что текущее занятие +1 (т. е. разница -4).

А если секс берем как +4, то разница увеличивается в разы.

Так вот я и запутался, степень силы ломки считаем? пошел в армию чтобы не жениться -3 у кого-то одного, и не писать на форуме для гламурных девиц дабы не сломать ноготь другой.

Тухлый

Народ, вы поймите меня правильно. Есть наставники, которым нравится выебываться над учениками. Они придумывают экстремальные упражнения. Трахнуть на крыше, просить милостыню. Вы почитайте Калинаускаса, что он Пишет о Мирзе. Это просто кошмар. Но зачем это нужно?

Мы говорили о фракталах. Говорили о том, что макрособытия повторяются в микрособытиях. Так нахрена нам резать и бить, если мы можем спокойно ущипнуть и симитировать?

Конечно, если бы я заставил вас бегать голыми по городу, вы вспоминали бы о практе долго! И говорили: вот, Тухлый давал задания, это п...ц! Однако я хочу заодно научить вас быть хакерами - незаметными ниндзями, кошками в ночи. Для больших результатов не нужно радикальных действий. Магия заключена в намерении и личной силе. Я подвожу вас к пониманию намерения. Ломка - это элемент намерения. Вы переступаете через грань проведенную вашим умом. Разум говорит: будет холодно! А девчонка лезет в холодную ванну и визжит от адреналина! И потом ей суперхорошо! Я однажды прыгал с моста на резинке. Я знаю, как телу нравится победа над разумом.

Что ж я предлагаю такое? Я предлагаю вам создать макро и микро шкалы. А затем вам придется заучить каждый элемент шкалы, как движение танца. Миша чешет яйца и представляет, что трахает королеву Морокко. Маша поджала губки, а это ее телесный символ утери принца на белом коне. Для вселенной и Орла похер ваши уровни боли или счастья. Орел понимает только градации и символы. Если вы выразите их в микромодели, это будет полным аналогом макромодели. Вот о чем говорил ДХ. Орлу не важна ваша физическая смерть. Он вполне обойдется симуляцией, если все символы, пунктуация и векторы будут соблюдены.

Поэтому не тупите и не умничайте. Делайте, что вам говорят. Если я вас наебу, вы потом поймаете меня и дадите пиздюлей. А если вы через мои упражнения получаете мистические инсайты, то сто раз поблагодарите меня за ту трепетность, с которой я обходился с вашим капризным коллективом.

Maverik

Если я правильно понял, то можно обойтись симуляцией.

Тогда Микромодель:

-4 - Вырвать волосок.

-3 - ущепнуть

-2 - не сильно ударить себя

-1 - сделать кислую мину

0

+1 - улыбнуться

+2 - почесаться

+3 - побренчать ключами

+4 - послушать звук города или тишину.

Модель делалась что бы можно было сделать в одиночестве, и одному. Или я что то опять туплю.

OneBreath

Цитата: (Soledat):

-4 боль

-3 стыд

-2 потеря стабильности в жизни, жалость. Хотя может ПРИВЫЧКА?? Привычку поже надо ломать (перечить начальству например) Тут с 2 у меня проблемы

-1 лень

0 пофиг

+1 хорошее настроение

+2 удовлетворение

+3 радость, счастье

+4 экстаз, восторг,

Хорошая градация, только -4 это не просто боль, скорее, это действительно то, что охватывает все восприятие и избавиться от чего не возможно.

0 Хорошо бы взять у Хроноса: "кроме ОВД, отнес бы к нему вообще все относительно чистые состояния восприятия мира".

Хотелось бы отметить, что здесь очень важен ноль - он мерило, и перемены важны относительно него. Если ноль для вас сытая ленивая полудрема на диване, то неожиданный прочувствованный приятный экстаз будет +4. Но если экстаз ваша работа (или ноль), то самый крутой экстаз у вас будет +1 или максимум +2.

nereia

То есть микро шкала эта типа набор флаговых действий?

Если так, то:

-4- боль - ущепнуть себя

-3 - стыд - рожу скривить

-2 - преодоление привычек - по губам себя шлепнуть (типа, шоб не матерился)

-1 - мелкие не хочу - в ухе поковыряться

0

+1 -маленькие радости - погладить себя

+2 - удовлетворение привычек - матернуться

+3 - удовольствие радость - выпятить грудь, ну или волосы поправить (типа

какая я вся офигительная 😊)

+4 - физический кайф - можно и яйца почесать (у кого есть 😊) ну или какое другое интимное действие

Soledat

Че-то я вообще запуталась 🤔 Нам чего надо получается на кадый +и - по шкале символическое действие придумать?

Тухлый

Извините, братья и сестры.

Находясь в эйфорическом состоянии благолепия, я решил немного покуражиться и порассуждать.

Сейчас, если кто не понял, мы подошли к основам аюрведы и симпатической магии. К базовому понимаю закона Тресмигиста: что наверху, то и внизу. Но древние не знали о фракталах. Они пороли херню, которую сейчас никто не понимает. Кроме нас, естественно! Потому что мы знаем о фрактальной структуре сил.

И если вы посмотрите древние трактаты по симпатической или деревенской магии или книги Адьберта 1 или тот же фэн-шуй, вы везде заметите, что теория строится на фрактальной основе. Минералы, запахи, пища, растения, действия - все сводится в некие фрактальные системы. Даже уши акупунктуры торчат во фракталах!

Мы когда-то долго говорили на тему о том, что сходящиеся цепочки ПМ являются законами Орла - выражениями энергетических фактов. Сейчас я хочу подвести вас к тому, что мы можем продуцировать энергетические факты в мир. Не плясать под их дудку, а генерировать их.

Нагваль "Одно дыхание" показал нам корни событий. Мы проверим их на практике. И если он ошибься - если он оказался трехступенчатым нагвалем или хуже того двухступенчатым - мы соберемся и дадим ему люлей. А если он показал нам путь в неизвестное, мы бережно возьмем его в руки и понесем к обрыву славы, чтобы сбросить нахрен во второе внимание... Он молодец! Фактически, его корни дадут устройство, которым мы будем сигнализировать фракталу силу, что мы "свои".

Маги тратили жизни, чтобы стать любимцами силы. Они глотали хрень, курили дрянь, кололи мрак. А мы будем излучать "корни". Когда вы отработаете таблицу -4 +4, мы начнем воспроизводить фрактальную структуру того или иного "корня". Охохо! Дрочите жопу, ребята! Сила уже ищет вас!!!

OneBreath

Теперь немного яснее зачем нужна макро-шкала:

Нас вызывают на ковер: -...

Начальник смотрит хмуро и начинает многообещающую малоприятными последствиями речь: -...

Мы отражаем символическими действиями.

Результат: Начальник не понимает чему он так доволен и выписывает вам премию.

Выводы:

1. Макро шкала должна быть достаточно универсальной, лучше всего тут наверное какие то универсальные и комплексные понятия: лень, тревога, радость, которые часто встречаются, и которые легко отделить друг от друга.
2. Подумайте как будут реализованы символы вашей минорной шкалы. Удобно ли будет перед начальником рвать волосы, адекватно ли будет потягиваться когда на вас орут и тп.

Макро - отражение внешнего во внутреннем, минор - отражение внутреннего во внутреннем.

Надеюсь с макро не ошибаюсь.

Лысый

Soledat придумала хорошую схему, я с ней немного её подредактировали и полученную схему предлагаю на утверждение Тухлому.

Прежде всего не нужно совершать немыслимые и опасные поступки, которые в дальнейшем могут плохо отразиться в вашей жизни: послать близкого человека или толпу, нырять в прорубь (если хочется, то под присмотром) и т.д.

-4 боль и страх. Тут может быть боль при доставании занозы, укол пальца при заборе крови или в попу в лечебных целях. Страх - очередь к зубному, забраться ночью на чердак (в темноте), можно ночью и по кладбищу погулять, экстрим.

-3 комплексы, нерешимость. Можно познакомиться с девушкой, сказать комплемент прохожему, попросить 2-3 рубля на маршрутку, крикнуть во всё горло "Я люблю тебя, жизнь!" или подобное, побриться налысо или перекрасить цвет волос...

-2 привычки и тому подобное. Перестаньте качать ногой, для курящих не курить, не купить сегодня пива, не поиграть за компом, не посмотреть любимую передачу. В общем, фантазируйте.

-1 лень. Поборите лень: помогите родителям или знакомым, сделайте уборку, приготовьте обед, вечером - пробежка, утром - холодный душ. Тоже ваши фантазии.

0 ОВД

+1 хороший поступок, поступок, в результате которого получите прилив положительных чувств. Дать червонец бомжу, помочь бабушке перейти улицу или подняться в автобус, уступить место и т.д.

+2 удовлетворение. Вкусно покушать, добежать вовремя до туалета, помыться после спортзала...

+3 радость, счастье.

+4 экстаз, оргазм. Не знаю, можно ли сюда отнести ОС и ВТО?

Тухлый, твой вердикт?

OneBreath

Итак, у нас пока все достаточно расплывчато. Перечитайте комменты Тухлого, мне кажется вся шкала - это градация взаимодействия нашей воли и мира.

Предлагаю рассмотреть этот вариант.

Или конечно возражения, почему это не так?

Терра

OneBreath, давай попробуем 🤔. Но если меня завтра забанят - ты на ковер к Бигу пойдешь 🤔

-4=боль=наша воля минимальна + воля мира максимальна (при условии, что не мазохисты)

??

Argonat

Терра, мне кажется нельзя вести деление на наша воля и воля мира бывает так что при -4 наша воля максимальна а воля мира минимальна

Пример: человеку пробило руку штырём и ему надо вытащить его исамому обработать рану или ждать когда придит скорая и спасёт его но может не успеть спасти руку, и человеку придётся приложить максимальные волевые усилия чтоб вытащить штырь

Тухлый

Ребята, вам не обязательно тыкать себя гвоздями.

Вы решили остановиться на шкалах Лысого и Гения. Очень хорошо. В таком случае каждый из участников проекта должен выучить микротаблицу - там, где вы прижимаете ноготь к пальцу, хмуритесь и улыбаетесь, воображая при этом конкретные психо-эмоциональные комплексы. То есть, это не должна быть просто дежурная улыбка. Она должна нести за собой крохотную прокрутку всего комплекса чувств, который вы привязали к улыбке.

Сегодня попробуйте воспроизводить эти комплексы -4 или +3, кратко

сопереживая их в себе и демонстрируя миру микрошкалу этих комплексов.

Привязка к мастям не нужна. Корни нагваля Одного дыхания представляют собой примерно такие комбинации: 2АА -1АА 3АА 0АА и т.д., где АА - это изменение вашего настроения. Таким образом 2АА - это переход, например, от -1 к +1 или от +1 к +3.

Позже я научу вас, как нужно воспроизводить корни в повседневных ситуациях. Сейчас ваша задача выучить таблицы, а затем, выполняя микрособытия, быстро в доли секунды отображать внутри себя макрособытия. То есть, вы улыбаетесь, а внутри чувствуете, как поднимаетесь на помост победителя, и вокруг толпа аплодирует, девушки смотрят, а ваша любимая тает от счастья за себя и за вас. Или вы хмуритесь, а внутри чувствуете, что стоите у сырой могилы, опуская в нее лучшего друга; прощай, братан! сколько всякого было у нас; я тебя никогда не забуду...

Но макрокомплекс чувств научитесь прокручивать быстро, как слайд. Бац, и всё!

OneBreath

Для хорошего то человека...

Держи:

+1 - хочу/поиск/определение - это НеЗнание, мы чего то хотим, но не знаем чего. "Денег нет, а время есть и в гости не к кому пойти". Интерес, озарение, вдохновение, удар/укол = все, что выводит из обычного состояния. Можно соорудить задумчивое выражение, потрогать подбородок, почесать затылок
- 1 - не хочу/лень - депресняк, индальгирование, зацкленность. Вью себе гнездо и экономлю силы, тепло и уют, можно закутаться в одежду - как символ
+2 - Нашел!/интерес - Эврика! Мы понимаем чего хотим, ах какое это облегчение (может как символ сходить пописать? ахахаха!) это определенность. Радостное облегчение Можно просто выдохнуть с облегчением и легкой, тающей улыбкой.

-2 - Отвращение/Неприятие. Если раньше мы не знали почему мы ленились/чего мы не хотели, и нам было комфортно, то теперь нам вынесли великое произведение ЛН Толстого и предлагают его переписать от руки, или предлагают почистить выгребную яму. Символ - скорчить лицо и/или помотать мелко головой из стороны в сторону.

-3 АнтиВоля - над нами стоит мир и требует действий, но нам это активно не нравится, мы напряжены и закрыты...

Это комплексное действие реала, отбивающее у тебя всякую охоту к

проявлению воли или и всякого хотения, скорее так.

Например ты выходишь сейчас из комнаты и видишь недавно похороненного родственника. Ты сидишь и работаешь на нелюбимой работе в выходной в твой день рождения. Символ: съезжится, обхватить себя руками и прижать колени, скруглить спину;

+3 - Действие - На крыльях интереса мы несемся к своему щасью, тут все просто, если воин определился он просто действует. В нашей парадигме, это ты действуешь, а мир отдыхает. Простое действие в которое мир не может вмешаться легко подойдет. Если есть хорошие примеры можно и сложную, комплексную комбинацию своих действий приведших к ошеломляющему успеху, но акцент на действии. Тут как минор: решительный шаг вперед с одновременным отведением плечей назад и прямым взглядом, можно делать сидя и шаг не делать.

+4 - Оргазм от достижения Smiley Тут все гораздо оптимистичнее - все что ты захотел - ты получил: Ты на первом месте, в лавровом венке, авации, фанфары, в роскошном особняке трахаешь красоток пачками.

Ну что тут еще скажешь? Подергав удачу за соски можем погладить себя по причинным местам.

- 4 - Допрыгались!ПП! Миру надоели наши игрушки, мы долго тупили/боялись и не подергали Удачу, а она так этого ждала, но теперь то уж поздно: ей это сильно не понравилось! Тут мы получаем по полной это все реализации страхов, в том числе боль. Ты знал что будет плохо, но не знал что так скоро и настолько, чего ты боишься? Увольнение? Потерю дома? Теперь это с тобой происходит. Символ: прикусить язык, подергать себя за нос, уши и тп.

Тут заложены 2 концепции:

1. Это шкала достижений, в общем то прыгал от воли
2. Схема: Импульс - Перцепция - Манипуляция - Консумация... - Спасибо Терре за разъяснения, Бигу за концепцию.

Daedalus

обсуждение уже не имеет смысла, теперь нужна спонтанность при выполнении избранных действий. она и станет критерием. более того - скорректирует вашу шкалу, избавит от сомнений. так что с утрачка, щипайте и ласкайте себе разные места, ориентируясь на личные чувства, а не красивые концепции или заумные компиляции

Тухлый

OneBreath, прошу тебя выложить нам связку корней. Завтра, отпраздновав 8 марта, начнем новое задание.

Сегодня всем желаю веселья. Женщинам сбывчи мечт - даже самых тайных и желанных.

OneBreath

Готово.

Присоединяюсь к поздравлениям, Тухлого

-1AA -4AA -1AA -1AA 3AA 1AA
-2AA -3AA 2AA -1AA -3AA -3AA
-3AA 2AA -1AA -3AA -3AA 4AA
-2AA 4AA 4AA -2AA 1AA
-4AA -4AA -1AB 3BB
-4AA -4AA -2AA 4AA
-2AB 1BB -1BA 3AA
-3AA -4AA -1AB -3BA
-3AA 1AA -2AA -1AA
0AB -1BB -4BB 4BA
-4AA -4AA 2AA 1AA
0AB -3BB -1BB -2BA
-4AA 3AA 3AA 2AA
1AA 1AA -1AA -3AA
1AA 1AB -1BB -3BB
3AA 3AA -1AA 2AA
3AB 3BA -1AB 2BB
-4AA -4AB -2BA 2AA
4AA -4AB -2BA -3AB
4AA -4AA -2AA -3AA
-3AA 2AA 4AA 4AA
-3AB 2BB 4BA 4AA
-1AA 3AA -4AA -1AA
2AA 4AA 2AA 4AA
-4AA 1AA 1AA -4AA
-4AA -4AA 2AA -1AA
2AA -3AA 4AA 3AA
2AB -3BB 4BA 3AB
-4AA -2AA 1AA 4AA
2AA 2AA 1AA 3AA
-1AA 3AB 0BA 3AA
2AB -1BB 3BA 1AB
-3AA -1AA -2AA -4AA
-1AB -3BA -3AB 2BA

-2AB 3BB -3BA -1AB
-2AA 1AA -2AA 4AA

hramovnik

у меня просьба к Одному дыханию. Будь другом прокомментируй немного свои корни, а то я чего то нить потерял. по простому еще раз что, куда, зачем и почему чтобы было ясно даже двоечникам типа меня что здесь написано.

Daedalus

комментировать наверное не стоит, а вот выразить топографию корней графически - было бы очень интересно

OneBreath

Пока комментировать их несколько преждевременно: практикум Тухлого позволит читать их так же, как цепочки ПМ, а сейчас они в некоторой части и для меня абракадабра. А без точного знания мои комментарии скорее всех только подзапутают.

Non Xaker

Я наверно лупень последний, но что означают буквы А и В и цифры?

Тухлый

AA - это когда сам с собой. Все зависит от тебя от твоих настроек, ломок, превознемоганий.

AB - это ты кому-то дал, что-то сделал в отношении другого человека

BA - когда ты получил от кого-то.

То есть в некоторых корнях нужна жертва - ты дал бабке бабки. Или нужно самопожертвование - ты пошел и подставился под удар. Так часто бывает в подвигах. Командир кричит, кто пойдет в разведку, и ты говоришь, да хер с ним я пойду. Это BA.

А когда, например, ты гонишь кого-то на смерть - это AB. Иди милок, кто если не ты, Родина ждет!

AB и BA - это манипуляции, направленные на другого человека или неки объект.
AA - это когда ты один являешься творцом ситуации.

ТРЕТЬЕ ЗАДАНИЕ

Тухлый

У нас все готово для генерации корней и сонастройки с фракталами событий. Но пока рано это делать. Сейчас вы получите задание на десять дней. 10 дней!!! **10.**

У Кастанеды есть книга про абстрактную сторону бесконечности. Мало кто понимает ее шедевральность и смысл. А КК между прочим говорит о выделении фрактала жизни - серии памятных событий (или мажорных, как говорят ХС).

В этом задании я прошу вас составлять мажорные события дня, которые меняли ваше настроение (вызывали сильные эмоции, что далее становилось причиной ваших неких действий). События могут менять ваш эмоциональный настрой быстро (тут же) и медленно (после переживаний и индугирования). Поэтому обращайте внимание и на те, и на другие.

Итак, в течение 10 дней вы отслеживаете себя и подмечаете моменты жизни, которые меняли ваше настроение - вызывали радость, стыд, страх и т.д. по вашей принятой шкале. Нам нужны мажорные события. К примеру, парень увидел красивую девушку, почувствовал эрекцию, ощутил радость жизни и прочая. Возможно, это мажорное (памятное) событие дня. А может, и хня сплошная. Поэтому я прошу вас выделять каждый день от пяти (5) до семи (7) наиболее значимых событий, которые меняли ваш настрой и были причинами неких действий. Фактически, вы можете и не почувствовать смены настроения (по принятой шкале 0), но событие будет причиной действий. Итого 10 дней отмечайте 5 или 7 значимых событий.

Фрактал может описываться даже 3-4 корнями. Я прошу вас остановиться на 5-7, чтобы вы позже нашли общие элементы фрактала вашего нынешнего периода жизни. Будет очень хорошо, если эти дни будут похожими, стандартными, тогда этот фрактал выразится ярче.

Если появятся вопросы, задавайте. Но терпите меня очень, потому что, додумавшись до ответов сами, вы получите больше пользы, чем в том случае, если услышите ответы от меня. Пишите на форум краткие отчеты. Ознакомление с чужим опытом поможет вам усвоить общую картину.

Особо строптивым предлагаю отработать две ветки фракталов - дома и на работе или дома и в уч.заведении или дома и вне дома. Не выдумывайте элементы. Берите только те, которые были в жизни - те моменты, которые

раскачали вас и заставили, что-то делать.

U-Genius

Тухлый,

когда лучше фиксировать события в течении всего дня или в конце, когда уже на руку все события, которые произошли?

Тухлый

U-Genius, когда все фиксишь по ходу событий, это лучше. Во-первых распознавалка вырастает, во-вторых, ощущаешь различные мистические моменты. А если этим заниматься в конце дня, между еблей и газетой, все будет сводиться к сонной дреме и унылой ретроспекции.

Argonat

Перед сном пишу отчёт за сегодня.

-1Приснился сон который задал мне настроение на утро.

+1 Узнал получше одного человека

-3 Поглючило виндовс, пропали не сохранённые данные, минут через десять сдохла мышь.

-2 Надо написать кое кому, нерешительность

+2 Поел нормально за весь день.

Psychonaut

Эх, хоррроший выдался денёк. Урожайный на мажоры. 😊

Но я промолчу, с вашего позволения. Воздержусь от конкретики. 😊

астрофил

сделал таблицу: событие---эмоция---действие

Итак:

кот разбудил мяуканьем---раздражение(-2)---кинул тапочек

жена отвлекала от дел---раздражение(-2)---отмолчался

сломалась дверца тумбочки---лень(-1)---починил

увидел человека с кот. дрался в детстве---страх(-4)---анализ воспоминаний и причин страха

непослушание дочери---гнев(+1)---отругал

зубная боль дочки---жалость(+1)---сделал полоскание

по-поводу правильности оценок шкалы, конечно, есть сомнения

Лысый

+2 шел мимо книжного магазина, ноги сами завернули в него. То, что я ищу, знаю, что там таких книг нет. Но! Взгляд находит новую книгу Зотова "апокалипсис welcome". Сразу поднялось настроение. Книги этого писателя я готов купить за любые деньги.

-4 в ветеринарной клинике операция. На двери соответствующая табличка. Я зашел на счет пса нашего узнать. Входит какой-то придурок, не глядя на очередь, подходит к двери, не видя табличку уже хватается за ручку. Одна женщины говорит, что операция, нельзя входить. Я ощущаю одновременно прилив гнева, говорю тому: "читать умеешь?". Тот не понял, кто это сказал, выходит, глядя по сторонам. Замечает мой взгляд на него. Говорит мне: "ты меня поучить хочешь?". Я ни разу в жизни не дрался, хоть мне и 26, поэтому с гневом приходит небольшое волнение, но говорю: "да". Тот мне, мол, выйди, поучи. А сам вышел и закрыл дверь.

+3 купил журнал "популярная механика", который привык сокращать ПМ. Едва не спросил в киоске из-за такого сокращения про пасьянс Медичи 😊 Я сегодня хотел наблюдения фракталов заделать, но времени в обрез. Короче, немного погодя взглянул на обложку журнала: смесь удивления и радости - одна из главных статей называется "фракталы: формула природы" 😊 пока не читал, вечером буду.

Мог

День 1.

-1 - нада на учебку

+2 - отлынял от нее, доволен

-2 - комп сломался, пришлось чинить

-1 - надоело чинить, уже хотел плюнуть, но...

+1 - комп заработал, рад

+3 - счастлив, запустил крутую игру

-3 - за пропуск пойман

-4 - еще и заболел

-1 - пришлось помочь

+1 - наконец приляг

+2 - очень вкусно перед телевизором покушал

-2 - пришлось разговаривать с одним уродом

-3 - чуть не узнали за этот сайт
-4 - еще и желудок разболелся
+4 - удалось поймать люцидник

Что-то много вышло событий 🤔

[примечание редактора: остальные отчеты в том же духе].

Тухлый

Орлы!

Если вы уверены, что поняли фишки задания, что выявили корни своих обыденных будней, я могу скостить срок задания с десяти дней до пяти. Напишите, ежели что. Если вы что-то в будущем не просекете, то сможете спокойно вернуться и выполнить все задания, как надо, обстоятельно. Мне тоже в падлу затягивать процесс. Чем быстрее кончим практ, тем мне проще. Так что если поднадоело выслеживать себя, так и напишите.

Psychonaut

Да, наверное, сильно затягивать - действительно нет смысла. Основную фишку, вроде, поняли. Не то, чтобы надоело (день ото дня всё интересней), но, в принципе, я не против.

Ligth

Протопчем тропу позже, а щас травку примнем.

khronos

Я за то, чтоб выходные потратить на это задание, а с понедельника дружною гурьбой за следующее

НОВОЕ ЗАДАНИЕ

Тухлый

Время торопит. Вот вам новое задание.

Вы научились отслеживать корни событий. По идее вам осталось только выбрать способ гармонизации этих корней или подстройки на особые фракталы. Но прежде чем делать это, давайте посмотрим, как такую работу проводили новые видящие из партии ДХ. У них не было в разработке такой модели как ПМ. Они использовали укороченную схему - не девять возможных состояний (-4..0..+4), а всего пять.

Я прошу вас почитать 7 том Кастанеды. Там, примерно, на 25 странице пойдет речь о стратегии искоренения собственной важности и об атрибутах воинственности - контроль, дисциплина и т.д. Прочитайте, проведите между собой дискуссию и сравните эти атрибуты с нашими мажорами и с возможностью влияния на них. Попытайтесь найти связь между нашим практом и нашей моделью "корней" с тем, что говорил об атрибутах пути воина Кастанеда.

OneBreath

Как и на наших шкалах давайте введем описание делений:

Контроль

"Благодаря контролю я мог выполнять самые идиотские требования этого типа. Ведь обычно в подобной ситуации мы тратим львиную долю своей энергии на переживания, обусловленные нашим чувством собственной важности. Любой человек, у которого есть хоть на йоту гордости, лопнуть готов, когда его заставляют чувствовать себя полнейшим ничтожеством."

"...Умение закалять свой дух в то время как тебя попирают и топчут - вот что называется контролем..."

Дисциплина

"...он немедленно приступил к работе по выяснению сильных и слабых черт управляющего, а также особенностей его поведения...Способность собирать такого рода информацию в то время как тебя постоянно колотят - вот что такое дисциплина..."

Выдержка

"...Выдержка - это умение терпеливо ждать. Без порывов, без нетерпения - просто спокойно и радостно ждать того, что должно произойти..."

"Выдержка означает сдерживание с помощью духа того, в неизбежном приходе чего воин полностью отдает себе отчет. Но это не значит, что воин ходит

вокруг да около, строя козни с целью кому-то навредить или свести с кем-нибудь счеты. Выдержка есть нечто независимое. В случае, когда воин обладает в полной мере контролем, дисциплиной и чувством времени, выдержка гарантирует - то, что грядет, неизбежно найдет того, кто этого заслуживает."

Чувство времени

"...Дон Хуан объяснил, что чувство времени - это способность точно вычислить момент, в который все, что до этого сдерживалось, должно быть отпущено. Контроль, дисциплина и выдержка подобны плотине, за которой все накапливается. Чувство времени - шлюз в этой плотине..."

Воля

"Обычно в игре участвуют только четыре атрибута, - продолжал дон Хуан. - Пятый - воля - всегда находится в запасе на случай, так сказать, рукопашной схватки...воля принадлежит к иной сфере бытия. Она относится к неизвестному. "

Тухлый

Перевод не-Сидерского (более близкий к оригинальному тексту). Интересно, что он был в ходу задолго до Сида. Зачем нужно было коверкать его, не понимаю:

Контроль позволяет воину выполнять самые идиотские требования. В таких ситуациях нас истощают ахи и вздохи, навеянные чувством собственной важности. Настройка духа, когда кто-то попирает тебя ногам, называется контролем.

Необходимо составить карту сильных и слабых сторон тирана, его причуд и склонностей. Сбор этой информации в то время, когда ты находишься под прессингом, называется дисциплиной.

Терпение - это бесстрастное ожидание: ни спешки, ни тревоги - просто поддержание того, что необходимо. Нужно знать, что ты ждешь, и знать, чего ты ждешь. В этом заключена великая радость воина.

Своевременность - это качество, которое управляет высвобождением того, что было подготовлено. Стратегия призывает воина быть в ожидании момента, когда можно будет опрокинуть стол на мелкого тирана. (* Ни слова о шлюзе!! Это выдумка Сида!)

Когда воин обретает контроль, дисциплину и своевременность, терпение

обеспечивает неотвратимость удара судьбы по тому, кто этого заслуживает.

OneBreath

Как и на наших шкалах давайте введем описание делений:

Контроль

"Благодаря контролю я мог выполнять самые идиотские требования этого типа. Ведь обычно в подобной ситуации мы тратим львиную долю своей энергии на переживания, обусловленные нашим чувством собственной важности. Любой человек, у которого есть хоть на йоту гордости, лопнуть готов, когда его заставляют чувствовать себя полнейшим ничтожеством."

"...Умение закалять свой дух в то время как тебя попирают и топчут - вот что называется контролем..."

Дисциплина

"...он немедленно приступил к работе по выяснению сильных и слабых черт управляющего, а также особенностей его поведения...Способность собирать такого рода информацию в то время как тебя постоянно колотят - вот что такое дисциплина..."

Выдержка

"...Выдержка - это умение терпеливо ждать. Без порывов, без нетерпения - просто спокойно и радостно ждать того, что должно произойти..."

"Выдержка означает сдерживание с помощью духа того, в неизбежном приходе чего воин полностью отдает себе отчет. Но это не значит, что воин ходит вокруг да около, строя козни с целью кому-то навредить или свести с кем-нибудь счеты. Выдержка есть нечто независимое. В случае, когда воин обладает в полной мере контролем, дисциплиной и чувством времени, выдержка гарантирует - то, что грядет, неизбежно найдет того, кто этого заслуживает."

Чувство времени

"...Дон Хуан объяснил, что чувство времени - это способность точно вычислить момент, в который все, что до этого сдерживалось, должно быть отпущено. Контроль, дисциплина и выдержка подобны плотине, за которой все накапливается. Чувство времени - шлюз в этой плотине..."

Воля

"Обычно в игре участвуют только четыре атрибута, - продолжал дон Хуан. - Пятый - воля - всегда находится в запасе на случай, так сказать, рукопашной схватки...воля принадлежит к иной сфере бытия. Она относится к неизвестному."

OneBreath

Цитата (Psychonaut):

Если мы берём шкалу Тухлого, то, имхо, расклад будет такой:

0 - контроль (ОВД)

1 - дисциплина (желание)

2 - выдержка, терпение (стремление)

3 - чувство времени, своевременность (действие)

4 - воля (сверх-усилие)

Наверное все заметили, что при инверсии элементов в "-" у нас их получается 9.

Только один нюанс: Мне кажется воля по сути более похожа на ОВД, и подходит в качестве начала координат гораздо лучше (контроль имеет более явный антоним, чем в случае с волей).

Итак, пока получается следующая шкала:

-4 - суетливость

-3 - нетерпеливость

-2 - вседозволенность, эмоциональность

-1 - беспорядок

0 - воля

1- контроль

2 - дисциплина

3 - выдержка, терпение

4 - чувство времени, своевременность

Мог

OneBreath, а как теперь эти шкалы соединить? С нулем понятно, а вот с -4 - боль - суетливость, -3 - стыд - нетерпеливость, непонятно.

Тухлый

Не нужно соединять нашу модель с моделью ДХ. Он излагал ее для случая забитого индейца. Вас же никто не бьет, верно? Просто сравните эти две системы, посмотрите как происходит подмена одного корня на другой, как происходит манипуляция фракталами. Вот чего я добиваюсь. Чтобы вы увидели цельную картину. Чтобы вы поняли возможности различных интерпретаций!

крош

Я тут вспомнил что писал СИ о воле:

Выдержки изцитат:

« воля – это программа, определяющая наше поведение. Что эта программа циклично, с некой тактовой скоростью, поддерживает или, как сказано, возобновляет нанастройку эманаций внутри кокона и косвенно определяет обычное положение ТС.»

« Давайте сделаем одно предположение: если воля – слепая безличная сила, то ей, в принципе, до фонаря, какие элементы выбирать и усиливать, т.е. в этом аспекте мы и можем ею управлять»

В нашем случае получается, что если эта программа работает без нашего усилия то в шкале закономерно укладывается в «0»

wen

Видю не лишним будет помнить что "Не нужно соединять нашу модель с моделью ДХ."(с)Тухлый.

Атрибуты - это не корни! Атрибут (по Ожегову) - Необходимый, постоянный признак, принадлежность.

То есть это необходимые качества для управления ЦС.

Посему считаю все эти шкалы, где -3 - Антиволя и т.п. нужно отбросить, ибо уводят они в сторону от темы.

Цель ясна - пишем свой инвентаризационный список, по шкале определяем валентность, выявляем в этом списке повторяющиеся корни и вместо них подставляем корни ВанБриза. И главное ДЕЛАЕМ! Помните ДХ часто говорил, что без практики это все фуфло.

МАНИПУЛЯЦИИ С СИЛОЙ

Тухлый

Итак, мы подошли к двум возможностям - мы можем открываться силе и закрываться от нее. Мы можем входить или даже генерировать фрактал или выходить из него.

Вы уже правильно писали, что можно обнулять воздействия фрактала или частного события - он вам -3 , вы ему $+3$, и как бы по нулям. Он вам $+2$, вы ему -2 , и снова мир вас никак не задел.

А можно создать большую таблицу доступных корней. Когда вы, например, отследили, что ваши будни идут вроде бы одинаково, но с небольшими изменениями, это загрязненный фрактал. Вы находите в таблице близкий корень и начинаете генерировать в нужные моменты правильные (чистые) корни. Если заниматься этим ежедневно в течение месяца, мир сделает вас своим камертоном - выразителем силы. Вы будете как бы одухотворены этим фракталом или силой. Вы будете мистическими, будете притягивать к себе людей, задействованных в данном фрактале. И в то же время вы станете мишенью для сил, противодействующих этому фракталу. Между прочим, очень классный мистический опыт, который вы должны обязательно попробовать.

Люди, у меня обстоятельства сложились так, что я должен срочно уехать в Австралию к Спаму. Он вызывает меня, ногами топает, пишет, что я ему позарез нужен. Я не знаю, насколько уеду - как много времени займет эта поездка. Вы тут отработайте этот практ до конца, попробуйте развить систему из него, потому что здесь возможны кучи исследований. И не поминайте плохим словом - что вот уперся Тухлый, бросил, хотя обещал... Я потом продолжу. Вы главное не бросайте эту тему. Все намеки вам даны. Все зависит от вас.

morgot

Тухлый, тему я понял, но подскажи все таки как мне студенту настроиться на финансовый фрактал. Эт типа как в практе когда надо было по фин учреждениям шататься?

Может расскажешь как все таки использовать корни? Сплошной сумбур по этому поводу...

Я не прошу многого? Небольшой примерчик с использованием нашей шкалы и

корней для выигрыша в лотерею. Плиз.

Тухлый

morgot,
+4 -2 -2

В 1948 г группа американских математиков разработала систему для выигрышей в казино. Система была дурная, но они часмто выигрывали. Их потом судили даже. В целом их формулу я тебе дал. Смешно, но под нее подходит даже случай с дамой, семеркой и тузом. Наверное, что-то в этом есть.

Но любая подсказка - это подножка. КК протянул руку Паблито, помог ему спрыгнуть в пропасть и засунул парня в свой фрактал. Медвежья услуга. Ты напрягись, пошевели сеть. Есть куча материалов о системах выигрышей. Скомпилируй их до фракталов и корней - вот тебе и отмычка.

Мог

Тухлый, плиз, разьясни. Вот я выбрал корень $2AB - 1BB \quad 3BA \quad 1AB$. Как его перевести на нашу таблицу?

+2 -1 +3 +1 - такой перевод правильный?

Тухлый

Мог, это не корень. Попроси Одно Дыхание. Он даст тебе свою таблицу корней. У корней редко встречается сочетание АВ. Это только дя действий с мелким тираном. А основном три-пять АА с разными коэффициентами. Корень - он потому и корень, что все зависит от тебя, от твоих внутренних ломок, от твоих преодолений, от твоего настроения.

morgot

Тухлый, именно такои подсказки я и ждал. Эх копанем.

Кста, еси я не ошибаюсь ВанБриз сам плохо вкуривает в понимание корней, гдето он хитроловко он на эт намекнул. Никого не хотел задеть между прочем, может он как раз и вкуривает.

Рискану еще вопрос: увязка фракталов и корней? Как выглядит?
Заранее спасибо)

Мог

Тухлый, пересмотрел корни OneBreath. Выбрал другой - 2AA 2AA 1AA 3AA. Теперь его перевожу в нашу таблицу:
+2 +2 +1 +3 - эт правильно?

Тухлый

Мог, да.

Morgot, ты играешь в рулетку, должна выпасть цифра 7. Рядом мелькнула женщина, похожая на кошку твоей знакомой девушки. Девушка живет в квартире 7. На часа 21:25. О черт! Они опаздывают на 7 минут. Из динамиков льется песня Крейга: "Себен секенд". Весь фрактал вокруг стола настроен на 7. Ты уловил по сказку и взял стол. Куча фишек! +4! Однако ты знаешь, что крень предполагает два средних расстройств. Что бы ты ни делал, корень возьмет свое. Нужно два раза проиграть. Так зачем ставить по крупному. Отдаешь две мелкие ставки. Еще немного ждешь. Начинаешь ловить подсказки фрактала.

Просто помни фрактал он для всех. Он и тебе поможет и Васе. Но корни только для тебя. Рядом Вася выиграет, а ты проиграешь, потому у тебя своя связка корней, а у Васи своя. Ваши корни коррелируют с фракталом, но находятся в разных его частях, поэтому не могут быть одинаковыми. Вот если ты играешь вместе с Машкой, вы можете объединить свои силы на реализацию одной цепочки корней. Вы играете вместе, как один участник. Тогда да. Если вы играете, как союзники, но каждый в свою игру, вы в разных частях фрактала, поэтому кто-то выиграет, кто-то проиграет. Поэтому союзник часто уступает игру, чтобы дать выигрыш партнеру. Фрактал общий для места и игры. Твои корни - твои.

Мог

Тухлый, задам последний туповатый вопрос. Значит теперь этот корень нужно выполнять каждый день, типа удовлетворен-удовлетворен-доволен-щаслив, это позволит настроится на фрактал. И еще для того же выигрыша в лотерею можно использовать любой корень? Вмысле, могу я например вкусно поесть +2, опять вкусно поесть +2, посмотреть интересную телепередачу +1, а потом пойти купить билетик и сорвать выигрыш +3?

Тухлый

Мог, определи шаблонные ситуации, выдели их ключевые моменты, обозначь их элементами корней, составь корневые цепочки. Затем ты увидишь, что они

варьируются понемножку. Чтобы заставить ситуацию шаблона звучать чисто по камертону корней, ты находишь в списке подходящий корень и начинает генерировать его. Ситуация даст тебе (-1), а ты знаешь, что в этом месте по чистому должен звучать аккорд (-2), и ты совершаешь подмену. а в другом месте меняешь (+2) на (+3). И ситуация вдруг радикально меняется. Она становится гармоничной, все разруливается само собой. Кажется, ты только пальцами щелкнул, а уже все супер как сложилось. Это значит ты сел на хребет фрактала, и сила тебя покатила. Пока ты правильно настроен на фрактал, пока генерируешь его корень, все идет путем. Чуть съехал в сторону, сила сбросит тебя с хребта и разобьет тебе копытом нос.

астрофил

Тухлый, есть ли формула для вхождения в ОС (не ЛС). Пожалуй, самое главное, что мне сейчас нужно.

Благодарю.

Тухлый

Видишь ли, брат, для меня ОС - это мультики. Наверное, есть какой-то фрактал для подобной мозговой мастурбации. Но шифра я не знаю. Если ты захочешь выяснить корни для входа в контролируемые сновидения, тебе придется почитать КК - то место, где он обучался у Зулейки. Это даст тебе намек на ход процедуры. Возможно, ты даже выявишь корни.

Однако лично я сказать тебе их не могу, потому что владею только корнями для превращения черных металлов в драгоценные. Могу железную ржавую трубу превращать в золото. Ну и еще говно в алмазы, хотя получается редко. Одним словом, придется тебе самому эту тему порыть.

Терра

Тухлый, а если я не просто хочу выиграть, а хочу выиграть миллион. Тогда что делать?

Тухлый

Похоже, вы уже смеетесь надо мной.

Ладно, ребята, всем приветы. Мож когда-нибудь встретимся.

OneBreath

Спасибо, **Тухлый**.

Тема корней хоть полностью и не раскрыта, но теперь стало более понятно что есть что и как со всем этим работать.

Тем кто не едет в Австралию предстоит большая самостоятельная работа по адаптации этого великолепного подарка под себя.

OneBreath

Щасье не было бы настолько полным без этого фрагмента письма Тухлого:

О мажорах. Ты сам посуди, что такое восприятие? Сам его точный момент. Вот еб@нулся перед нами самолет. Ты увидел его падение. Мажорное событие. У тебя мгновенная реакция - "О ё!" Страх и сострадание, сопли и вопли придут потом. Сейчас ты переживаешь мгновенную реакцию, которая исходит от тебя, а не от обученного, прирученного к общему описанию паренька. Эта первоначальная реакция вообще не вписывается в навязанный нам шаблон поведения. Ты чувствуешь особые телесные ощущения и особую эмоцию. Событие было воспринято, и сознание дало отклик на событие. В отклике есть все - и восторг от масштабности, и страх перед открывшейся природой хищной

Но уже через миг включается общечеловеческое описание. Выставляются щиты или начинается адаптация полученного опыта в рамках типовых описаний. Уйти от этого невозможно, но можно утилизировать такой механизм для магических нужд. И значит ты можешь работать только с первоначальными телесными ощущениями, с первоначальными эмоциями и с навязанным тебе комплексом типового реагирования на ситуацию. Больше у тебя инструментов нет! Но если событие вызывает включение второй (навязанной) системы чувств, почему бы не использовать это включение для благоприятных откликов? В какой-то мере ты робот. Что-то щелкает в башке, и нужно реагировать, как мама учила. Однако там, в копилке второй системы навязанных чувств, есть много всего - плохого и хорошего. Ты намеренно меняешь связи и вместо траурных реакций используешь положительные. Или нейтральные! Чем сводишь работу всего этого инородного патча к нулю.

И этого:

Корни, это короткие последовательности перемен олицетворяющие наши стандартные шаблоны реагирования, их изменение равноценно повороту головы, которое описано у КК. Но использовать их можно по разному. Например можно охотиться за силами и фиксировать ключевые перемены при приходе силы. Отфильтровать главное и вывести одну рабочую последовательность. И уже в обычном состоянии использовать эти зафиксированные перемены одной последовательности для вызова силы. Можно сказать, что это заклинания.