

Тоннели Сета

Приветик всем. Моя командировка трагически оборвалась. Выбила на трюке плечо и теперь снова дома. Заглянув на сайт Ксендзюка, поразились ограниченности и тупости его учеников. Подумать только! Они считают, что концепцию “тоннелей Сета“ придумала я! Эти нагвалисты ничего не знают о магии хаоса. Бедненькие убогие жертвы односторонней подачи знаний.

Ладно, из жалости к этим людям я расскажу, что такое лабиринты Сета. Не все структуры тоналя доступны для нашего внимания. Однако некоторые из них очень близки к нашему “полю зрения“ - охвату того, что мы можем воспринять, различить от других феноменов и понять. Сейчас я покажу вам пример такой близкой доступности. Никто из вас никогда не воспринимал тот факт, который я сейчас укажу. И когда я его укажу, вы тут же заметите этот феномен и, возможно, поймете его далеко идущие приложения. Итак, приготовьтесь. Эй, G! Напрягись, мальчик. У тебя получится.

Итак, все мы знаем, как выглядит гексаграмма. Для вас сейчас это набор из шести различных полосок инь и ян. У каждого из вас своя трактовка инь и ян, гексаграмм и И-Цзин. Теперь я забираю у вас вашу таблицу мироописания и предлагаю вам другую. В ней гексаграмма будет создана из трех столбцов. Два крайних неизменно состоят из черт ян (эдакие постоянные 1). Средний столбец изменяется. Количество перестановок равно 64. Фактически, древние могли бы изобразить свод изменений не сильными и слабыми чертами, а крестиками и ноликами, точками и запятыми. Буквами G или M. Словами “ян“ или “инь“. Один столбик с шестью позициями и двумя элементами для перестановок. Но древние вложили в символ гексаграммы гораздо большее, чем доступно сейчас вашему уму. Они изобразили канон перемен в жестко ограниченной среде, описанной крайними столбцами.

Что дает нам новая таблица мироописания с тремя столбцами гексаграммы? Возможность выхода за жесткие ограничения среды. Наверное, нагвалисты не поймут, что это значит. В книгах их учителя такого нет. Им не понять, что учет двух крайних столбцов даст нам не 64 переменные, а нечто близкое к миллиарду новых возможностей. Впрочем, данный пример я привела лишь затем, чтобы показать им наличие вполне достижимых феноменов и знания, которых пока нет в ваших таблицах мироописания. Говорят, что магия на кончиках пальцев. Это верно. Многие феномены, с которыми имеет дело современная магия, находятся прямо на периферии нашего внимания. К таким феноменам относится лабиринт Сета.

Прежде чем рассказывать о нем, я хочу познакомить вас с двумя постулатами магии хаоса. Первый из них тесно связан с концепцией голографической вселенной. Для людей, знакомых с книгами КК, я могу переиначить его так: каждая часть тоналя - даже в малейшем своем проявлении -- несет всю информацию о полной структуре тоналя. К примеру, каждый человек, в принципе, способен воссоздать любую концепцию, любые открытия, созданные до него. В каждом человеке есть всё: миры Безант, древо сефирот, даосские практики, магия друидов, знание древних видящих. Все это доступно при правильной фиксации внимания. Мой друг **Mist** мог бы сказать, что каждый юзер обладает полным набором библиотек, описывающих слои тоналя. Вторым постулатом магии хаоса является ветвление унаследованных характеристик, с последующими пересечениями различных ходов. Феномен ветвления описывает не только структуру тоналя, но и процесс нашего мышления. Фиксация на некоторой мысли раскрывает “ветвь“ сопряженных концепций. Фиксация на любой из этих концепций окрашивает “мысль“ в особые тона, придает особое значение и раскрывает перед человеком новую “ветвь“, с новым набором концепций и сопутствующих элементов.

Ветвление тоналя во всех его проявлениях объясняется тем, что макроструктурой, включающей в себя тональ и нагваль, является “сетевое“ образование - существо? энергетический конгломерат с

неким сверхсознанием? Поскольку нагваль априори неопишуем, то неопишуема и его сумма с тоналем. А поскольку тональ — это то, что можно описать, мы все-таки способны описывать Сеть, как Сеть, как сущность, как гигантский лабиринт, в котором проходит наше существование. Древние мистики уловили намеки на структуру данного конгломерата и выразили ее в схеме Древа сефирот. Другие мистики, проверявшие их концепции, обнаружили другую часть Сети - как бы одну из генераций того слоя, который воплотил в себе элементы Древа. Умные мальчики и девочки поймут, что слой древа сефирот сам по себе является частью слоя некой другой генерации, несущей в себе наследование более высокого слоя. И т.д. Процесс ветвления бесконечен и необъясним по причине нагвального слагаемого этой суммы.

Так вот одной из генераций Древа сефирот является “теневого” лабиринт Сета. Можно сказать, что это наша реальность, вывернутая наизнанку - то есть, такая комбинация элементов нашей повседневной реальности, которая показалась бы нам очень пугающей и странной. G встретил бы там Масыню, но, возможно, не в виде язвительной оппонентки, в архетипическом образе Черной Изиды, которая вырвала бы ему яйца за проявленную тупость, ибо в лабиринтах Сета невежество наказуемо.

Маги хаоса обнаружили, что можно создавать порталы в лабиринты Сета. Они выделили некоторые элементы нашей реальности и научились выявлять в них такие черты наследования (сигилы), которые выводили их на особые “ветви” реальности, где взаимосвязи тональных фрагментов были иными. В тех “иных” реальностях маги хаоса встречались с персонификациям известных нам сил. Ураганы там превращались в гигантских зеленых жаб, которые втягивали в себя странников взглядами, вдохами, клейкой зловонной жижей. В лабиринтах Сета можно встретить разумных крокодилов, мудрых скарабеев и прочую живность. Почему такое возможно? Потому что при пересечении различных ветвлений происходит обмен унаследованными чертами. В этих пространствах вы встречаетесь с “животными силы”, с говорящими растениями или клубневидными людьми. Лабиринты Сета — это пространства с тем же набором элементов тоналя, но эти элементы связаны друг с другом другими концептуальными связями.

Плохо, что маги создавали порталы в лабиринты Сета и не убрали их. Плохо, что многие из них остались в тех пространствах - погибли или стали вечными рабами негуманных сил. Кое-что выходит из лабиринтов Сета в нашу реальность. Вот чем, к примеру, объясняется непролазная ограниченность нагвалистов нового цикла. Их мозги объедают твари из иных пространств. Сунется к ним милый мальчик, попросит знаний - как, например, Вар-Индрия. А через год из него получается бисексуальный извращенец. Попадет в сеть нагвализма умный мечтатель Артем. А через год от него остается циничный и лживый Темус. В чем же западня Нового нагвализма? В том, что портал в иные пространства открыт - не благодаря трудам АПК. Естественно, в этом заслуга Кастанеды. Но Новый нагвализм заражен цинизмом, злобой и примитивным невежеством. В данном случае портал, открытый КК, моделируется набором очень нехороших человеческих качеств. И люди попадают в лабиринты Сета - в своей повседневной реальности! в своей текущей жизни! Они вдруг теряют былую радость, теряют энтузиазм и мечтательность. Они трансформируются в туповатых зануд, выучивших одну-две забавные роли. Юный Ван превращается в доктора, который “лечит” всех, кто еще не стал циником. Эту роль он унаследовал от Семейного патологоанатома, тот, в свою очередь, унаследовал ее от кого-то еще. Через год эта роль перейдет в наследство другой жертве нагвализма. Я уже не раз говорила о жуткой деградации gm. Мне жаль смотреть на ее последние посты на сайте нагвализма. Где былая умница? Откуда в ней появились страх, неуверенность, желание понравиться каким-то придуркам ценой унижений, ценой балаганного и дешевого шутовства? Она вляпалась. Она радикально изменилась! И я не верю, что ее радуют эти изменения. Все элементы тоналя остались прежними, но их соотношение иное.

Тем не менее, лабиринты Сета не зря притягивали и притягивают магов. Это правый край человеческой полосы - юнгиановская “тень”, один из полюсов магнита. Нас тянет туда - ведьм, магов и простых болванчиков. Нас манит сила и власть, возможности наживы и похоти. И еще

там куча всяких интересных приключений, куча знания (забытого и запретного). Там есть все, что можно пожелать. И каждый получает то, что ищет.

Допуск Духа

Mist, я смотрела одну ТВ передачу про биологов. Они взяли и заразили крыс. У тех началась язва желудка и еще куча болезней. Затем биологи взяли ДНК здоровой крысы, каким-то образом перенесли информацию о ней в электронный вид и начали облучать больных крыс лучами, генерированными инфой о здоровой ДНК. И все крысы вылечились. Тогда ученые начали оттягиваться по полной программе. Они взяли зерна пшеницы, облучили их огромными рентгенами, так что зернышки почернели. А затем их посадили в землю и начали облучать лазерным лучом, моделированным здоровой ДНК. И зерна проросли. Тогда один ученый взял свое ДНК, перевел его в электронный вид и переложил на музыкальный фон. А затем врубил этот музон на всю катушку. И всем людям в лаборатории стало очень плохо. А чувак, чья ДНК игралась слег в больничку, затем получил инфаркт и постепенно умер.

Понимаешь, к чему это я? Идет процесс - ЦС. Затем он начинает модулироваться некоей составляющей, которая может изменять процесс. И по фиг расстояние, тесные контакты и атрибуты знакомства. Вот почему хорошие целители могут настраиваться на удаленных больных, которых они в глаза не видели, и исцелять недееспособные органы.

Ты верно заметил, что в деле Дух. Дух — это среда позволения, допуск к некоторой сфере действий. Целитель воздействует на Духа, и Дух воздействует на больного. Я воздействую на Духа, но Дух не воздействует на больного. У целителя есть допуск на эту операцию, у меня допуска нет.

Теперь какая-то наша ЦС. Первые шаги - приветствие Духа и ожидание знака. Затем выполнение ЦС. Рисуем схему. Имеется некий Мист. Имеется интерфейс - мир повседневной реальности. Имеются таблицы мироописания: с листиками, ветром и шевелением листиков под ветром. Имеются закон Орла - трассировка возможных перестановок и комбинаций элементов интерфейса. Имеется Дух, который может вступить в игру и ввести новое правило АЯ. Далее раскрываем Миста. Он имеет копию таблиц мироописания, реестр допусков и запретов, связи с Духом, запись в таблицы, чтение с интерфейса, чтение служебных меню, которые позволяют фиксировать внимание на непознанном и вводить нечто новое в область интерфейса.

ДОС для реала

Разрабатывая свои методы, хакеры сновидений (ХС) обнаружили странную особенность - чужеродные запреты, импринтированные в человеческое сознание. Например, наша цивилизация очень тщательно описала и изучила мир повседневной реальности, но почти ничего не знает о мире сновидений. Ученые до сих пор не могут объяснить, что такое "сон". На людей как бы наложен запрет сисадмина - они не могут проникнуть в эту директорию сознания. И тогда ХС решили взломать программу ознанию. Похоже, им это удалось. Кое-какие крохи их открытий были опубликованы в сети. Фактически, нам оставлены конкретные ориентиры. Поэтому если-кто из вас желает примкнуть ко мне в исследовании программы сознания, вступайте в дискуссию. Я буду рада.

Фишка здесь такая: нужно придумать новое описание мира, которое включало бы в себя новые элементы, с которыми мы могли бы интерфейсно работать. То есть, вместо клавиш кейборда

будут поступки и специфические настройки внимания, монитором станет мир вокруг нас, а “железом“ и “софтом“ компьютера - законы вселенной и программа нашего сознания. На одном из форумов, откуда меня изгнали сектанты “Нового нагвализма“, я и мои друзья довольно конкретно развили эту тему. Но весь раздел, который я вела на форуме “Параллелей“, был уничтожен нагвалистами. Поэтому мне придется заново излагать основные концепции зарождающейся науки, которую мы назвали “Психофункциональным программированием“.

ОК. Раз уж задан такой поворот дискуссии, давайте поговорим о главном. КК и ДХ утверждали, что мир создается описанием. Программа сознания обращается к программе внимания, та с помощью сенсорного аппаратного оснащения (чувства, ощущения, внезапные догадки) фиксирует элементы и феномены мира. Затем программа сознания выполняет инвентаризацию, сравнивая информацию, полученную от внимания с уже имеющимися таблицами мироописания. Эти таблицы мы получаем в процессе воспитания и образования. Если в таблицах отсутствуют элементы, воспринимаемые вниманием, сознание игнорирует их - “не замечает“. Как видите, вырисовывается некая функциональная схема. Теперь поговорим о нас.

Мы как юзеры программы мира (юзеры программы человеческого шаблона) получаем при рождении аккаунт. Он по умолчанию наделяется пакетом запретов и разрешений. Нас запрещается летать, но разрешается ходить и ползать. Нам запрещается осознавать себя в снах, но разрешается запоминать часть сюжетов. Нас как юзеров системы подключили к нескольким программным приложениям. Другие приложения недостижимы для нас.

Вот базис. Теперь нужны исследования и конкретные действия. Надо учесть, что мы не первые, кто задумывался о работе психики и сознания. Значит, первым делом мы должны проанализировать опыт предшественников и взять из него то, что посчитаем нужным.

Короче, вот вам опыт прошлого века. Военная психотроника научилась создавать у вполне нормальных людей такой отклик сознания, как “расщепление личности“. Фашисты, ставившие опыты над людьми в концлагерях, заметили, что после сильных болевых переживаний (типа сеансов электрошока или лоботомии), человек отгораживает опыт с болью мощной стеной отчуждения. И он больше не вспоминает об этом моменте. Как бы создается новая папка, куда сброшены воспоминания о боли и психическом стрессе. Если чела подвергать пыткам длительное время, он создаст из этой маленькой папки отдельную личность, и у этой личности будут воспоминания только о моментах, когда ее мучили. Эта отдельная личность ничего не будет знать об основной личности. А основная личность ничего не будет помнить о новой расщепленной личности.

У военных появилась мысль создать супервоина, суперсолдата, суперубийцу, суперагента. Это обычный чел, который по определенному сигналу (паролю или особому тону телефонного звонка) вдруг перемещается в измененную личность и становится суперкиллером. Выполнив задание, он снова превращается в обычного чела, и ничего не помнит о своей второй личности. Пытать и допрашивать его бесполезно. Все воспоминания о личности-киллеры удалены в запароленную область.

Дальше вояки начали резвиться и создали методики для превращения обычных людей в суперрабов (это называется альфа-программированием). Типа живет себе знаменитая киноактриса или жена посла или политик, типа Хакамады. Затем по паролю или коду она превращается в секс-рабыню, отрабатывает задание и снова становится политиком, женой или актрисой. Альфа-программирование сейчас считается основой для других типов программирования. А их несколько. Бетта-программирование — это воины и убийцы. Дельта - шпионы. Гамма -

экстрасенсы, владеющие телекинезом, пирокинезом, дальним видением и синтетической телепатией.

Все это не сказки, а реальный факт, детально описанный в Сети.

Что эти исследования могут дать нам? Понимание схемы любого ученичества. При любом ученичестве учителя формируют другую расщепленную личность. При мягких вариантах воздействия (например, в школе) мы становились школьниками - людьми с определенным статусом и задачами. В нашем аккаунте создавалась особая папка, в которую вкладывались информационные файлы, задачи и методы. После этого нам предстояло интегрировать способности и возможности этой расщепленной личности в повседневную жизнь.

При более радикальных методах ученика расщепляют наркогипнозом и психическими стрессами. Возьмем, например, Кастанеду. Учителя расщепили его на левую и правую стороны. На обеих сторонах он получал свое особое обучение. На правой стороне он был туповатым Карлитом, на левой стороне всемогущим нагвалем. Затем ему нужно было вспомнить левую сторону и интегрировать ее в повседневную жизнь.

Есть еще более радикальные методы с использованием того же наркогипноза и таких мер, как электрошок, живление электродов в кору головного мозга и прочее. Здесь создаются такие уроды, как сексуальные маньяки, убийцы и извращенцы. Часто люди вообще не могут вспомнить свои расщепленные части личности.

Итак, наш аккаунт имеет по умолчанию одну личность - рабочую папку. Затем какими-то обстоятельствами или людьми создается другая папка. Человек превращается в шизофреника. Он начинает жить по законам то одной, то другой папки. Он меняет поведения, стили и знания. Короче, два в одном.

Чтобы стать крутыми экстрасенсами, нам нужно обзавестись новой папкой-личностью, которая имела бы особый набор разрешений и приоритетов. Но лично мне не хочется, чтобы какой-то гуру промывал мне мозги, расщеплял и кормил пейотом.

Хакер всегда придумает трюк. Если схема в том, чтобы создать новую папку, наделять ее особыми свойствами, а затем с помощью "воспоминания" распространить эти свойства со второй папки на первую, то мы можем обмануть "системщика, верно? Допустим, я начинаю упорно "вспоминать" фрагменты переживаний своей мнимой, несуществующей пока папки. Я вспоминаю, как была крутейшей нагвалихой, магэссой или ведьмой. Как владела намерением, волшебством и законами вселенной. Я вспоминаю об этом упорно и ежедневно, как будто хожу на работу. Я вспоминаю об этом с той регулярностью, с какой посещаю туалет. И тогда программа сознания начинает искать указанную папку. А ее нет. Возникает конфликт программы. Чтобы избежать его, программа создает требуемую папку. И я становлюсь нагвалихой, магэссой и ведьмой с суперспособностями, о которых обычный чел не может и мечтать.

Почти такая техника применяется буддистами из орденов "красных и желтых шапок". Они создают иодана - божество с кучей сиддх, а затем вводят его в себя.

Есть внешний круг - эманации Орла. Фактически, это шаблоны событий - потенциальные ЦС, сходящиеся по своим особым формулам. И есть внутренний круг - эманации внутри кокона. Настройка внутренних и внешних эманаций создает элементы мира вокруг нас. То есть, какие-то ЦС стабильны и долговременны. Например, рост дуба под моим окном или такие законы природы, как смена циклов.

В основном мы оперируем с динамичными ЦС. Хочу денег. Иду работать. Иду в кассу. Получаю деньги. Но если я плохо настроилась на эту ЦС, то меня уволят с работы и денег не дадут.

Соответственно, если ты грабанешь инкассатора, я не получу деньги вовремя. Но когда-нибудь я их получу. Просто твой разрыв ЦС не обвалит связанные ЦС, а повлечет запуск новых. Мы уже говорили, что пространство порождает более сложное пространство. Если же ты хочешь выйти в верхнюю директорию (выйти за рамки определенных ЦС), ты должен дойти до развилки событий, которые породили данную ЦС. Работа с ЦС — это путь в прошлое, это работа с памятью и реалом одновременно.

На самом деле прошлое в реале так же присутствует в каждый миг бытия, как и будущее. Мы всегда можем обратиться к нему и поработать с ним, закрывая те или ЦС до их развилки. И вот здесь очередная ЭНИГМА!

Когда ты складываешь незавершенную в прошлом ЦС, ты сталкиваешься с окончанием второго ответвления. То есть, убирая один луч ветвления, ты убираешь и другой. И в этот же миг ты получаешь третий

Vigo, допустим существует некая модальность времени - макрошаблон всех-всех ЦС (всех законов Орла) для данного момента времени. Сразу оговорюсь, что эта рассуждалка ведется с человеческой позиции, потому что вне человеческого кокона время обладает другой структурой. Теперь прикинь, что год назад макрошаблон был иным, чем сейчас.

Возьмем, к примеру, какую-то ЦС. В идеале она должна была идти от А до Б, но ты плохо настроился на ситуацию и перешел с одной ЦС на другую. У тебя появилось ветвление в точке В (БВ - по автоматическому выполнению и ВД - по закону новой ЦС). Так как ВД выполняешь ты, то скорее всего доведешь эту ветвь до конца, но БВ не контролируется. Она тянется за тобой вместе с другими обрывками других ЦС, иногда сокращаясь на элемент, иногда забываясь другими событиями. А модальность времени меняется. Некоторые участки старых ЦС выпадают из сферы твоих интересов. Фактически, ты как бы исключаешь их сложение по симпатии. Начиная работу с прошлыми событиями, ты действуешь из новой модальности времени, которая формирует новые законы Орла. Это новая модель сложения событий. Поэтому если тебе удастся добраться до точки В, то не по отрезку ДВ (он уже сложился и выпал из бытия). Ты приходишь до В через новое образование событий новой модальности. Черт! Это трудно объяснить. Математическая модель очень сложна. Лучше я возьму паузу и обдумаю другой вариант объяснения.

ДХ говорил, что предназначением человека является поиск знания - т.е. обретение навыков или развитие внимания. Любой навык расширяет зону восприятия. Мастерство в этом навыке “углубляет” восприятие. КК говорит о сдвиге ТС внутрь кокона в сторону углубления. Все даосские и дзенские сказки говорят именно об углублении навыка. Пофиг, навык — это повара, фехтовальщика или создателя мечей. То есть, для перехода в верхние директории необходимо это углубление. Вспомни практикумы с ПМ. Сотни ребят начинали заниматься ими, но углублялись только некоторые, и именно им открывались все новые и новые тайны метода. И так же везде. То есть, в схеме для операционной оси сознания конкретные методы не важны. Важны абстрактные понятия - “метод”, “сфера деятельности” и какое-то накопление в этих папках, которое приводит к переходу к более верхним директориям.

Мист, это что-то очень умное для меня. Буду разбираться. С наследованием - тут дело простое. Берем любую ситуацию, к примеру. Если мы сможем выявить в ней элемент(ы) наследования, то сможем выпрыгнуть на предыдущий образующий реальность блок. Сейчас поясню. Если я совершила какой-то волевой поступок, он создаст в реале завихрения. Мой поступок будет образующим. И он будет наследоваться в каждой ЦС, которая окажется порождена моим поступком. Удаляя из ЦС элемент наследования, мы как бы лишаем эту ЦС ценности. Мы выводим ее с линии жизни в область рутинного мусора, неважного для жизни.

(Побочный эффект: Этот мусор только пожирает личную силу и засоряет наш тональ.)
Таким образом, когда мы действуем пассивно, выполняя волевые импульсы других людей (а это 90% нашего времяпрепровождения), нам незачем тревожиться о потере личной силы каких-то директоров, диктаторов, инициаторов и т.д. Мы можем выявлять элемент наследования, исключать его из своих ЦС и становиться неуязвимыми для актов воздействия на нас.

Да, и это возможно только в том случае, если ты изменяешь цель ЦС - с выполнения завихрений образующего (унаследованного) элемента к цели удаления этого элемента. Тебе просто нужно сложить ЦС так, чтобы унаследованный элемент стал неактивным сложным событием.

Например:

Я прибегаю к тебе, протягиваю капсулу и говорю - "Мист, в этой капсуле лекарство от всех болезней. Я получила ее в дар от великого и могущественного мага всех шамбал вселенной. Отныне человечество не будет болеть! Отнеси эту капсулу в какой-нибудь медицинский научный центр." Ты говоришь - Ага, отнесу. Когда я уйду, ты скормливаешь капсулу своей собачке и тем самым прерываешь огромные завихрения, которые могли быть образованы капсулой и моим визитом к тебе.

ОК. Послушай мои идеи насчет телепорта:

Законы Орла пронизывают все сферы человеческого восприятия - в том числе наше понимание и видение пространства. Допустим, мы рассчитали какую-то ЦС и думаем, что она переместит меня из точки А в точку Б. Но перемещения не будет. Что такое ЦС? Это порядок взаимодействия событий - накопление нескольких, взаимное поглощение, новое накопление, новое взаимодействие и т.д. Порядок - такты и количества накоплений в группах - определяются законом Орла. Если мы хотим построить телепорт и работать с пространством, то нам и нужно работать с пространством. Тут есть два варианта: из точки А в точку Б будет перемещаться пространство, в котором нахожусь я или космический корабль; точка Б будет перемещена в пространство, которое прежде принадлежало точке А (или точнее, пространство локальной точки Б заменит пространство локальной точки А; в этом случае нам нужно сделать так, чтобы оно унаследовало некоторые атрибуты пространства А, т.е. меня или космический корабль). Конечно, для нас ближе первый вариант - эдакий поезд с конечными и промежуточными станциями (в конце тактов ЦС). Но какая-то интуиция подсказывает мне, что более реален второй вариант.

Мист, аналогия с поездом прекрасна. Посмотри, как ты путешествуешь в пространстве. Ты попадаешь в локальное пространство купе, салона, кабины, танка, ракеты и т.д. и уже в этом пространстве движешься, не покидая его во время движения. Вот об этом я и говорю. Телепорт должен пересылать пространство с тобой, а не тебя. Иначе посшибаешь на пути все столбики и кометы.

Теории вам маловато - их есть у меня...

1. Абстракция, Наследование, Инкапсуляция и Полиморфизм - основы объектного программирования.

1. Абстракцией называется моделирование объектов в программе. Другими словами, речь идет об имитации реально существующих объектов, отражающей особенности их взаимодействия в окружающем мире

2. Наследование - цепочки событий, предположим можно представить как дерево объектов, наследуемых друг от друга какие-либо свойства. Иерархия классов включает в себя базовые и

производные классы, где производные классы: всегда решают более специализированные задачи, чем базовые классы, содержат ВСЕ (!) члены базового класса (хотя поведение этих членов может быть совершенно иным).

3. Инкапсуляция - объединение данных (память о событиях, объектах) с программой (действие), с последующим скрытием данных. Успешное применение возможно лишь в том случае, если все операции с внутренними данными объекта осуществляются посредством обмена сообщениями (действиями)

4. Полиморфизм (от греческого «много форм») -

означает, что объекты производных классов выбирают используемую версию метода в зависимости от своего положения в иерархии наследования. Например, и в базовом классе Employee, и в производном классе Manager присутствует метод для повышения зарплаты работника. Тем не менее метод RaiseSalary для объектов класса Manager работает не так, как одноименный метод базового объекта Employee. Классическое проявление полиморфизма при работе с классом Manager, производным от Employee, заключается в том, что при вызове метода по ссылке на Employee будет автоматически выбрана нужная версия метода (базового или производного класса).

ЗЫ. Полиморфизм - наличие в пределах вида резко отличных по облику особей, не имеющих переходных форм. В генетике под полиморфизмом понимают устойчивое поддержание в популяции двух или более генетических классов особей, имеющих четкие фенотипические отличия... [Биологический энциклопедический словарь, М., Сов. Энциклопедия, 1986]

Vigo, мы можем сделать все, что угодно. Но хотелось бы получить информационный канал. Представь сеанс медиума. Один из участников настраивается на канал, остальные настраиваются на медиума. Они создают запросы, медиум дает ответы. Что-то типа этого. Теперь оформляем подобный эксперимент иначе. Мы выбираем не-медиума - любого из нас. Он настраивается на общение с людьми, которые воплощают в себе сходящуюся ЦС. Он отражение силы или потока в берегах определенного закона. В этом эксперименте он станет персонификацией силы, собирающей события мира. Он станет персонификацией намерения - Сильвио Мануэлем, действия которого превращали работу партии нагваля в выражение абстрактных вселенских законов или ядер.

Нет, мы, конечно, не будем претендовать на такие достижения. Но это наша попытка создать Мануэля. Попытка опробовать одного из нас в этой роли. Возможно, дух отреагирует на наши усилия и даст резонанс.

Вот такая схема опыта.

Хочется немного модифицировать базовую “компьютерную“ метафору. почему предполагается, что мы пользователи? Почему бы не предположить, что мы сами является... нет, даже не программами, как в matrix, а просто блоками памяти, единственная задача которых - агрегирование и обеспечение сохранности информации, необходимой для оперативного доступа вычислительной системы? но это не простые блоки памяти, а блоки памяти, в заголовке которых записана специальная программа, призванная автоматически поддерживать целостность и доступность для алгоритмов вычисления самих блоков и всей накопленной в них информации.

Мне кажется, что в подобную метафору значительно полнее укладываются все феномены, описанные у ДХ/КК. в частности, феномен смерти с последующим проглатыванием орлом свечения осознания может быть описан как банальное архивирование. и совершенно непостижимым, но, тем не менее, прекрасно вписывающимся в вырисовывающуюся схему окажется выход в третье внимание.

Какой практический смысл имеет эта метафора и что нового она дает, по сравнению с базовой? Прежде всего - четкое понимание того, что на самом деле происходит - с нами и с миром. Можно сделать, например, допущение, что с точки зрения пользователя - некоего непостижимого существа, гоняющего на этом мироздании какие-то свои безумные вычислительные задачи - мы вообще не имеем никакого смысла, он даже не подозревает о нашем существовании. параметры и результаты вычислений просто записываются в нас низкоуровневой системой. не подозревает о нем и пресловутый админ - до тех пор, пока система в целом не начинает сбоить или падать. Тогда он обращается к разработчику. И вот тут-то всем нам и настает полная хана :))

Но это лирика. Другое допущение - в системе, как и в любой системе, долженствующей обеспечивать высокую надежность, должны быть автономные подпрограммы проверки целостности и автоустранения ошибок, всякие "сборщики мусора" и тому подобная дрянь. Не с ними ли мы сталкиваемся, когда у нас что-то не получается при попытках "делать реальную магию"? Не этой ли природы сакраментальные "возмущения реальности" или какие-нибудь дурацкие "летуны"?

Но это тоже, в общем-то лирика. из которой уже начинает вырисовываться нечто практическое - а именно методы решения сложившейся ситуации. в частности, отыскивание свободных участков памяти и размещение там собственного дополнительного кода. Ну, может быть тех самых "расщепленных личностей" или чего-то иного. но не просто размещение, но и постоянное ускользание от операций перезаписи на эти участки памяти других блоков самой системой. при этом, гарантией нашей безопасности и успешности всяких хитрых манипуляций может служить, на определенном этапе только одно - соответствие записанной в нас информации выполняющейся глобальной задаче. не вызывать никаких ощутимых в рамках вычислительной задачи нарушений - та самая "управляемая глупость". зачем-то она все-таки нужна? :)

На этом закругляюсь, потому как и так уже зафлудила всю тему своим немеряным многословием. Краткость - сестра таланта, как бы :)))
gadyuka

Подход с ПМ тоже кажется вполне гармоничным. во всяком случае, я наткнулась на нечто аналогичное по принципам работы с совершенно "неожиданной" стороны - в области системного ПО (программного обеспечения). Может быть найденные там вещи окажутся полезными при разработке "независимой от человека" фундаментальной модели ЦС.

В ПО уровня системных моделей наблюдается любопытнейший феномен - лавинообразное нарастание энтропии, возникающее в определенных случаях. Эти случаи сами по себе совершенно неочевидны для классификации, однако можно отследить причины их возникновения.

Что есть нарастание энтропии с точки зрения действующего человека в реальности? - порождение невероятного количества избыточных ЦС, метафорически - избыточного кода и структур данных. Чем больше избыточности, тем дольше и труднее достижение результата, тем меньше надежность. Незавершенные ЦС - это прямые следствия избыточности, метафорически глюки и баги программы (вернее - используемой парадигмы описания). с точки зрения "мага" - это ошибки и неточности в реализации "магических" действия - вплоть до абсолютного "ничего не получается" и набивания шишек.

Здесь звучали ссылки на ООП (объектно-ориентированное программирование). Так вот - хочу обратить внимание - в модели ООП заложены серьезные системно-аналитические ошибки, приводящие к нарастанию избыточности. Не буду на этом останавливаться, ибо это, скорее всего,

тема из другого гюка. Скажу лишь о некоторых выводах, сделанных в процессе разработки принципиально новой парадигмы построения ПО.

Практика исследований в этой области показывает, что система работает без порождения избыточности, т.е. **без ошибок**, только когда “пасьянс складывается”. А складывается он для каждой задачи при одном и только одном раскладе. После “инициирующего события” возникает абсолютное автозамыкание цепочки к результату (“*приказ орла*”), могущей состоять из любого количества действий-“карт”. поэтому число 36, или проецирование на древо сефирот, кажутся совсем необязательными - в ряде случаев такие цепочки могут оказаться, по всей видимости, избыточными и энтропийными. “Правильная” ЦС всегда движется по кратчайшему расстоянию. Другой вывод касается, собственно, логики “автозамыкания” - в процессе исполнения ЦС полностью исключены операторы сравнения. Как только хоть в одном месте появляется оператор сравнения - имеем мгновенный взрыв энтропии, гюки, ошибки и неточный или неверный результат. Единственный допустимый оператор сравнения - проверка реального существования подразумеваемого целевого объекта ЦС, на самом низком уровне реализации. При отсутствии в реальности подразумеваемого целевого объекта, если ЦС не подразумевает его создание “из небытия”, ЦС мгновенно коллапсирует, не вызывая вообще никаких последствий где-либо в окружающей реальности, никаких знакомых с современным программированием exceptions.

Ситуация в такой системе описывается как N-мерный информационный срез M-мерного пространства, а алгоритм описывается как начальная и конечная ситуации, между которыми автоматически формируется “абсолютная” ЦС.

По этому вопросу еще есть много-много всего, все-таки четыре года исследований, не шутка :)). Накопленный материал пока не систематизирован окончательно и не сведен в строгое математическое описание, собрана только действующая программная модель (и то не до конца, “строительные леса” пока не сняты), почти точно удовлетворяющая всему наблюдаемому в реальности неисчислимому спектру явлений. программная реализация до смешного проста - очень небольшой набор вполне тривиальных функций, обеспечивающий соблюдение “законов мироздания”. Глядя в код и даже читая документацию, вообще непонятно как оно работает. Но работает почти безупречно. В процессе построения этой модели и родилась приведенная постом выше метафора - все похоже до безумной мистики какой-то.

Мне пока совсем непонятно, что может получиться, если скрестить “ежей с ужами” - модель ПМ с моей ПО-моделью (вообще-то она называется “*daa50*”). Но интуитивно - стоит попробовать. Во всяком случае я точно буду размышлять какое место могут занять масти, значения и логика “складывания карточного пасьянса” в этой парадигме.

Для интересующихся, коллекция ссылок по теме:

<http://utx.ambience.ru/users/gadyuka/daa50/>

http://utx.ambience.ru/users/gadyuka/content_model/gadyuka

Говоря о “сисадмине”, следует иметь в виду мнение таких адептов, как, например, Ноде. Он считает, что любой человек имеет домен пятого уровня. Четвертый уровень у планеты Земля, третий - у Солнца, второй - у галактики, первый - у вселенной. Тут нужно учесть какую-то megaDNS и т.д. Но поговорим о Земле. ДХ описывал ЭТ человека, как кокон с якорем в земле. Этим якорем мы постоянно оставляем свой след (или движемся по этому следу). Мы как бы лазерный луч на дорожках CD-диска, как бы игла граммофонной пластинки. Для Ноде Земля видится гигантским лабиринтом - сетью, как он говорит. Она, в свою очередь является

фрагментом более обширной сети - лабиринта Солнца, состоящего из сетей 16 небесных тел. Сеть солнца - тоже фрагмент; на этот раз сети галактики и т.д.

Почему ДХ считал Землю важным элементом для преобразования кокона ЭТ? Потому что именно на этом уровне мегапрограммы существуют различные Clearing, SpyInspektor и другие программы, отслеживающие неучтенный софт и подчищающие реестр. И именно на этом уровне возможны манипуляции со сроками Expired, с изменением конфигураций ЭТ, ФТ и прочих основных бинаров. Что же собой представляет Сеть, с точки зрения такого медиума, как Ноде.

Сеть, это конгломерат каналов (проводников с различной степенью проводимости) и изоляционных элементов (т.е. проводников с 0-й проводимостью). Органическая жизнь имеет сравнительно высокую проводимость. В случае людей она искусственно увеличена некоторыми энергетическими паразитами. Но на Земле есть существа с большей проводимостью. Проводимостью чего? Некой особой энергии Сети. Нельзя сказать, что эта энергия осознает саму себя. Нет, каналы лабиринта и их стенки образуют “нервную систему” Сети - механизм восприятия, устройство обработки данных и систему неких откликов. Фактически, мы юзаем какой-то огромный сидюк, но в то же время являемся спрайтами крохотной сцены сценария и источниками микроизменений, которые необходимы для функционирования системы - кто-то из нас является аналогом очищающих, копирующих, созидующих микроэлементов, и на этом уровне убийца, педофил и наркоторговец так же важны как созидатели гидроэлектростанций или мегополисов.

Но вернемся к индивидууму. По идее, в механизме сетевого лабиринта заложена возможность переноса сознания от тела к телу. Как верно заметила Гадюка, при долгом функционировании любого цикла возникает энтропия. Сеть решает эту проблему просто - она удаляет старые аккаунты и создает новые, наделяя их по умолчанию необходимым набором качеств. Возьмем, в пример, пчелиный рой. Одна пчелка умерла, другая родилась. У новой весь комплекс инстинктов старой. А знание местности и текущих условий она получает от воспитателей. Человек — это более сложная конструкция. Где-то в общей памяти Сети каждому из нас отводится некий объем для личной памяти. Когда аккаунты удаляются, задействованные объемы личной памяти погибших людей хранятся какое-то время до стандартной дефрагментации с последующим удалением давно не посещаемых участков. Имеется бэкапской раздел типовых и выдающихся личностей. (Наверное, вы знаете о феноменальных совпадениях различных деталей жизни разных выдающихся личностей - вплоть до сходства дат.)

Но хитрые люди придумывают хитрые трюксы. Кто-то впахивает в раздел личной памяти особый макрос, который затем поработает вновь созданный аккаунт и заполняет его своей старой личностью. Ноде тоже разработал трюкс с использованием дружественных неоргаников. К сожалению, сетевой лабиринт кишит паразитами. Эти твари питаются энергией сознания (валадоры), выскивают и пожирают области личной памяти, лишают людей различных разрешений для последующей эмоциональной депривации - короче, сильно пакостят. Вот мир, в котором мы живем, хи-хи. И, если верить Ноде, мы можем разработать тысячи трюксов для личного и долго благополучия - главное, знать механику Сети.

Бюджетники и социальные люди, если их описывать гексаграммами, имеют нижнюю слабую черту - они реализуют ЗАКОН, они дети структурирующих импульсов. В своей позиции ты отметил возможность быстрой и мощной реализации желаний. Когда, используя инерцию или даже силу потока, ты вставляешь свой волевой импульс, то система работает на тебя. К примеру, я асоциальная личность, не смогу получить такую взятку, как член правительства. Мое “телефонное право” будет несравнимо слабее “телефонного право” Лужкова или Фрадкова.

Да, ты показал нам четкий аспект ДНК-тоналя - наличие участков мира, которые пронизаны теми или иными силами. Сравни Москву и Лхасу, Нью-Йорк и Чихуауа. Это города, пронизанные разной энергетикой. Ты не сможешь купить в Лхасе новый “мерс”, не сможешь сыграть в Чихуауа на бирже. Но кое-что недоступно в Москве. Еще интересно заметить, что сила имеет склонность к

фиксации в узком пространстве. Свое наивысшее воплощение она может реализовать только в узком пространстве - лаборатории, уме гения, кнопке ядерного взрыва, руководящем решении. Если пространство для реализации велико, сила резко уменьшается. Тысяча начальников участков на одном заводе становятся фактически ничего не решающими рабочими.

Отсюда несколько выводов: силу можно собирать, то есть фокусировать ее на себе за счет других людей. Только тайное знание является могущественным. Все знают, что дважды два четыре, но что это тебе дает? И любая толковая “бабка“ со своим крохотным “тайным знанием“ может делать настоящие чудеса. ЗЫ: аспект таинственности прямо пропорционален мощности.
:)

Недавно мы обсуждали вопрос инициации знания. ХС утверждают, что одним из высших абстрактных ядер является передача полученного знания по цепи наследования (можно считать это требованием Орла по созданию традиции или линии нагвалей, как у ДХ). Суть такая, что для дальнейшего развития на каком-то уровне, ты должен передать свои знания другим людям. Обсуждая вопрос инициации, я пришла к выводу, что важен личностный контакт с источником, хотя бы виртуальный. Иначе передачи знания или ЭЦ не состоится. Пример: пока СИ или Тамбов были в цепи передачи ЭЦ, люди получали знание, вдохновение и результаты. Они ушли, и поток иссяк. Многие из ярых почитателей СИ теперь называют хацкером или, того хуже, использует его ник для профанации или высмеивания идей ХС. У меня создалось впечатление, что при инициации знания, информационная поддержка не так уж и важна. Важна связь с традицией - связь с ЭЦ. Если этот контакт существует, то получатель, в конце концов, получит необходимую информацию. И более того, эта информация может стать знанием только подключении к ЭЦ. Короче, читая труды КК или материалы ХС, человек вряд ли получит знание. Необходим контакт с традицией, с накопленной ЭЦ. Или необходимо накопление ЭЦ, как-то было в случае ХС. И тогда возникает вопрос: как накапливать ЭЦ, чтобы этот процесс гармонично сочетался с законами Орла - чтобы не было противодействий со стороны социума или со стороны законов вселенной.

Разберем активное внедрение сверху и снизу. У меня появилась идея создать форум (импульс ян снизу). Какие темы я могу предложить для обсуждения? Будет ли у меня возможность вести его? Да. Импульс ян выходит в реал. Мне нужен помощник + среда реализации. На Параллелях четвертой линией гексы был Сергеич. Здесь ею стал Старлинг с Аворлдом. Дальше вступает в роль Закон. Форум организуется в рамках сайта: по его нормам и требованиям. Затем первоначальный импульс добирается до верхней позиции - Силы. Она привлекает в форум людей, начинаются дискуссии и развитие тем.

Теперь импульс сверху. Некая сила заставляет Сергеича убить мой раздел на Параллелях. Он привлекает закон (свои полномочия) и реализует импульс на реальной среде - в форуме. Затем импульс проникает в его личный мир. Он переживает, оправдывает свой поступок, признает чужое волеизъявление, как свое личное.

Это статика. А есть еще динамическое развитие ситуации, когда прохождение импульса по набору гексаграмм вызывает ветвление событий. Помнишь, была тема о “хуле“. Вот тебе живой пример “хулы“ Сергеича. Параллели были созданы мной, а не им. Он лишь оказал техническую поддержку. Убив мою тему, он отрезал сук, на котором сидел. Параллели грохнулись и остались лежать мертвыми, а дерево (форум, который я вела) осталось прежним - только без сука Сергеича. “Хула“ заключается в неправильном (неэффективном, с точки зрения энергетики) действии. Можно сказать, в действии, где не было учтено наследование. Я породила Параллели. Тот форум обладал моим наследованием. Это свойство было его фундаментом. “Хула“ заключалась в удалении фундамента - в удалении наследования. И здесь мы так же можем говорить о пространствах. Удалив пространство “Параллелей“ из моего пространства, Сергеич получил мертвый форум - именно то, что он и внес в проект - простую техническую поддержку.

Отсюда можно сделать вывод: существует несущий процесс (всегда одинаковый и постоянный) - проникновение ян снизу или сверху. И существует реакции на каждую из фаз этого процесса. Вот эти реакции как раз и создают многообразие ситуаций. Несущий процесс мы можем отображать в каких-то свойствах - типа "верхнее влияние" или "нижний ход" - как угодно. А фокус исследования перенести на реакции - на гексы перемен.

И тут мы можем использовать структуру домино. "Пусто" - инертность данного элемента. 1 очко - первая линия гексы. 2 - вторая. 6- шестая. А на другой половинке доминошины - реакция на проникновение импульса ян. Понимаешь?

О сложении, правильно. Теперь о нахождении на определенной черте. Любой процесс с какой-то позиции (скажем, с позиции Ксендзюка) проходит полный цикл перемен. Например, АПК, запустив импульс снизу, получает отклики различных состояний. Его несущий процесс разивается по полной программе от запуска до рассеивания. Но эта ЦС приносит целостный конгломерат откликов только ему одному. Мы с тобой можем заметить лишь часть откликов от его подхалимов или недругов, и нам неизвестны отклики (реакции) его жены, детей, знакомых, редакции и т.д.

Соответственно, его импульс ян, развивающийся снизу, для нагвалистов является импульсом ян сверху. Он погружается в мир каждого из них, адаптируется и усваивается (или отторгается) до полного рассеивания.

Любая ЦС имеет свою длительность. Поэтому мы можем свободно говорить о развитии ситуации до определенной черты гексаграммы. То есть, до стадии на которой сейчас находится распространение импульса ян в системе.

Возьмем, например, материалы ХС. Новый человек, добравшийся до них, получает импульс в свежем виде. И далее поглощает знания ХС до полного растворения в своей системе - что-то принимает, что-то игнорирует, переделывает, адаптирует. Но были люди, которым ХС предлагали совместные исследования - то есть, в их случае первоначальный импульс шел снизу. И к этому моменту дошел до переразвития, перейдя в ретроградность, застой или оппозицию. Мы с тобой знаем Темуса. Он принимал активное участие в разработках ХС, но теперь находится на той ЦС именно в состоянии ретроградного переразвития - в тупике. Для других (например, меня) материалы ХС по-прежнему несут в себе силу и иногда служат Законом. То есть, я еще не в тупике и поэтому для меня хакеры сновидений не враги, а нормальные исследователи.

Так что развитие ситуации может происходить при двух несущих процессах - когда импульс идет снизу-вверх (от твоей инициативы до стадии проявления Силы) и когда импульс идет сверху-вниз, как навязанное условие. Если в первом случае ты получаешь всю полноту откликов, то во втором случае ты играешь в чужую игру и лишь реагируешь на импульс, а всю полноту откликов получает источник импульса.

На практике импульс снизу идет от тебя - ты порождаешь ситуацию. Импульс сверху лишь затрагивает тебя, вызывая отклик. В первом случае несущий процесс проходит полностью в твоём окружении. Во втором случае он касается тебя частично. В первом случае ты источник, во втором - резонатор.

В первом случае ты реализуешь волеизъявление. Во втором матрица имеет тебя.

Хитрые люди, типа ХС, используют это на все 100% для подстройки на те или иные события. Ты можешь подстраиваться на любые социальные или вселенские процессы, включающие тебя в свой поток, а затем использовать "момент реакции" для перескока на другое состояние в схеме ДНК-тоналя. Или даже в более крутых схемах. Вспомни "толчок Земли", "Накатывающую силу" и т.д. У КК описан механизм использования.

Vigo, как думаешь, что такое “закливание“? Как оно связано с ВД, если учесть, что ВД — это инвентаризация всех каталогов и одновременно поток мыслей. Ну допустим, пара инь-ян — это такт (или прерывание) операционной системы разума. Дальше идет инвентаризация таблиц мироописания. В старых системах прерывания были привязаны к тактам. Затем тактовая частота увеличилась, а привязка прерываний осталась на той же пропорции, и жизнь человека превратилась в постоянный ВД. Но что тогда инь-ян и ян-инь? Чем они отличаются? Это раз.

А вот тебе два:

Берем и чисто по-хакерски подменяем тактовую частоту повторным действием. Хочешь дыханием, хочешь морганием. Допустим, сижу и управляю появлением мира передо мной. открываю глаза - мир появляется. Разум делает инвентаризацию. Закрываю глаза, открываю - разум делает инвентаризацию. Закрываю и открываю глаза под ритм дыхания, словно пранаяму. Вдох (глаза открываются), кумбхака (процесс инвентаризации), выдох (глаза закрываются). Что произойдет, если я смогу связать ВД с таким процессом? Тогда вдох и выдох станут свободными от ВД?

Давай поэкспериментируем с этим. До сих пор все только пытались остановить ВД, путая его с ходом мыслей. Но инвентаризация все равно проводилась - стул оставался стулом, стол - столом. И значит не было ОВД. Мы пойдем другим путем - путем хакерских подмен. Что скажешь?

Привет, Nexus.

Говоря о тоне, мы можем свести дискуссию к таблицам мироописания. Тональ, как утверждал КК, это описание мир. Его поддерживают многие философские школы - от даосов до современных метафизиков. Хакеры сновидений сразу сформулировали тезис: наша работа со снами первоначально основана на воспоминании и напоминает манипуляции с текстовыми файлами в режиме “only read“. В реале мы имеем больше оперативных разрешений, но, как индивидуальные пользователи, почти не можем влиять на тональ (таблицы мироописания нам даны в наследство при воспитании, и для внесения в них каких-то изменений необходимы мощные усилия или хакерские трюки). Например, для обретения больших разрешений в работе со снами ХС (хакеры сновидений) использовали трюк по созданию “макроса“ - структурированного мира сновидений. В этот макрос был внесен “червь“, состоящий из нескольких резидентных частей: 1) момент осознания себя во сне; 2) поиск светимости; 3) ориентация шаров восприятия.

Этот трехсегментный червь позволил ХС выполнить почти все условия неделания, stalking и расширения внимания до его последующей трансформации во “второе внимание“. Таким образом, была доказана уместность хакерских методов при работе с тоналем. Поскольку тональ — это описание мира, мы можем слегка варьировать его, используя другие описания. У КК это было “магическое описание“. У хакеров - хакерское (компьютеризированное). Что нам дает такая смена описания? Большие преимущества. На персональном уровне, как индивидуальные пользователи, мы как бы модифицируем свои таблицы мироописания. При правильной постановке вопроса это позволяет расширять диапазон разрешений и сужать диапазон запретов. Естественно, индивидуальный юзер не сможет повлиять на весь тональ. Так КК, проглотив микстуру с “корнем дьявола“ мог превратиться в ворону. Но для постороннего наблюдателя (юзера общего тоналя) полет вороны-КК был бы просто странным шумом в ветвях деревьев. То есть, посторонний наблюдатель может воспринимать новые разрешения тех же ХС только при полной настройке на их новые таблицы мироописания. И ХС, и сторонний наблюдатель по-прежнему проводят инвентаризацию таблиц, но их таблицы разные! И они различаются из-за разного описания мира.

Следовательно, мы с тобой можем создавать дигитальное описание мира, кодовое, символическое, аллегорическое и т.д. И каждое из этих описаний будет действовать по-своему. Главное, чтобы они имели начальные соответствия, позволяющие разуму (воспитанному на общем тоне) принять модификации таблиц.

Ты прав, что общее мироописание является “мощным“ по сравнению с частным (например, х-ным). Мы можем определить его словами “по умолчанию“. Естественно, основной массив юзеров использует этот режим. Но различные школы мысли доказали возможность “юзеровского определения строк реестра“. Мы можем настраивать свои таблицы. Обрати внимание! Не делать перезапуск системы, как в случае остановки внутреннего диалога, а модифицировать свои допуски, создавая ту или иную конфигурацию своих способностей. Эта возможность хорошо описана у Лири в его последней книге (забыла название). Он описывает там ДНК-тоналя. И он говорит, что юзер может быть целителем, колдуном или видеть НЛО в своем дворе. Для этого лишь нужно перестроить модель описание мира.

Nexus, совершенно верно. Тональ не меняется; меняются таблицы мироописания. Однажды СИ описывал основы криминалистики: черновой рисунок протектора шины, гипсовый слепок протектора, муляж следа, оставленного на земле. Он сравнивал их с различными описаниями мира: обычным, магическим и т.д. Описание - это ткань, наложенная на реальность. Она дает нам понять, что в этом месте “глубже“, чем в том; что это место “выше“, чем-то; что эта бороздка “шире“ другой. А затем в игру вступает интерпретация: одни назовут бороздку “каналом сингулярности“, другие окрестят цепочкой событий, с признаками наследования, третьи просто скажут: шел, упал, споткнулся, гипс.

Но я не согласна с уравнением: тональ = таблицы описания x мир. Во-первых, тональ имеет множество слоев (по КК структура луковицы). Примерами может служить мир реала и мир сновидений. И там, и там мы описываем мир. В обоих слоях присутствует ВД. Оба слоя описываются одинаковыми таблицами мироописания, но с тонкими добавками. Например, во сне мы редко реагируем на жуткие странности. В реале любая подобная странность вызывает ступор (остановку программы действий). После встречи с чудом начинается массивная проверка таблиц, поиск объяснений, проблемы “верить, не верить“. Разум сходит с ума - он в конфликте. Проводится подтасовка фактов, зачистка напряженных моментов, корректировка состояний. То есть, это явный факт, что во сне и реале мы пользуемся одними и теми же таблицами мироописания, но в них появляются вставки в зависимости от слоев, которые мы юзаем. То есть, пока формула изменяется в следующую:

тональ = f (функция слоя) x таблицы мироописания + механизмы коррекции

В механизмы коррекции входит патч летунов. Для меня он однозначно есть. Иначе почему мы полностью отрезаны от осознания других слоев тоналя. Мы проводим в мире сновидений треть жизни и почти ничего о нем не знаем. Доступны только воспоминания. Явный запрет only read. Но уже в следующих слоях происходит чудо! Мы действуем там в полном осознании. Об этом свидетельствуют отчеты людей, перенесших клиническую смерть. Мир света не имеет запретов на осознание. Но в обычной жизни доступ к нему возможен только через слой мира сновидений. Здесь полностью подходит схема Древа сефирот.

Вернемся к патчу летунов. Его воздействие четко проявляется при встрече с “чудом“. Основные фишки патча в рассеивании внимания - растерянность, хорошее слово. Мы теряем себя. Нас тянет на чужие мнения, чужие доказательства, чужие убеждения. “Нет-нет, это вам показалось!“ Во-вторых, нас выносит из интроспекции в экстропспекцию. Описывая чудо, многие люди вообще видят себя со стороны. Естественно чудо — смерть. А люди, пережившие ее, говорят об отделении от тела. Я дважды переживала смерть. И второй раз у меня была задача сохранить осознание. К чему это привело? Опять же к полному подтверждению слов КК. Помимо жуткой боли я ощутила ветер смерти. Он дул слева и уносил “меня“ из тела. Буквально выдувал. Было очень трудно удерживать себя в теле. Я знала, что мне конец, что ветер — это смерть. И затем боль ушла. Я вошла в глубокую интроспекцию, где ветер обрел бесчисленное множество персональных и архетипичных черт. Я узнала о смерти столько!!!! что никогда уже не буду бояться ее.

Этот пример доказывает (лично мне), что патчу летунов можно сопротивляться. Но ХС нашли этот патч великолепной отмычкой. Они изучали его, проводили эксперименты, и, к сожалению, не оставили нам почти никакой информации. Я только знаю, что Имба взломала этот патч.

Насколько я поняла, КК называл это потерей человеческой формы.

Nexus, то, что ты называешь проделками Хулианыча, ХС окрестили триплетом отражения. Суть трикса такова. В таблицы вносится виртуальное пространство (можешь называть его как хочешь - сфера Духа, море намерения...), создается проекция с поворотом на 120 градусов. В реале получаем трехэлементное уравнение из слабого действия, слабого намерения и сильной подготовки. Пакет уходит в виртуальное пространство и отражается назад. В результате получаем слабую подготовку, сильное намерение и сильное воздействие. Триплет отражения чудесно работает в сновидении. В реале нужна сильная подготовка :))

О командах Орла я могу рассказать очень много. Мы с Виго и Мистом прошли долгий путь в исследовании этого феномена.

Nexus, с твоим уравнением согласна. Я вообще тащусь от математики. Наверное, потому что ничего не понимаю в ней... кроме математики.

Итак, доступ.

Легенда говорит, что древние видящие наткнулись на этот мир, и он понравился им по двум причинам: 1) из-за материальности и новой позиции разума; 2) из-за знакомства с неорганиками пенумбры. До того они знали кучу неоргаников, но эти стали им как сестры. Любовь была обоюдной и сильной. К сожалению, пенумбры имели “триперок” - различных энергетических паразитов, которых насобирали в странствиях по различным слоям тонали. И люди оказались беззащитны против некоторых тварей. В частности, они стали “пищей” для летунов. И летуны для лучшей усвояемости кроликов ввели им патч - заглушку, не позволяющую выходить в контакт с матрицей тонали (давай перейдем на этот термин). Это версия КК. У Ноде (сетового медиума из клана магов ХС) имеется своя точка зрения. Он говорит, что людей зацапала Сеть. Он считает, что летуны и прочая нечисть — это лишь механизмы Сети типа красных и белых кровяных телец. Мы стали достоянием Сети, ее арендаторами. Она развивается через наши достижения, и она держит нас под контролем, выставив себя посредницей между матрицей тонали и нами. Понятие “доступ” мы взяли из архитектуры компьютерных сетей. Он годится именно по той причине, что модель Ноде рулит больше, чем модель с летунами.

По контактам с ХС могу сказать следующее. Я очень редко (с некоторых пор) общаюсь с Доком и Имбой. Они питерские. Спам поселился в Австралии. У него там бизнес. Забрал всю родню, выкупил брата из тюрьмы и удрал из Белоруссии. Ивета и Тамбов - канадцы. Несколько ХС есть в Москве, Риге, Вильнюсе, Новосибирске, Магадане и, кажется, в Саратове. Все тихарятся.

Собираются на длительные встречи и снова разбегаются по весям. Клан магов держится кучкой. Они мощными темпами догоняют остальных. Я общаюсь только с двумя из них, хотя когда-то была в их группе. И, к сожалению, я не творец теории ДНК-тонали. Насчет материала скажу так. ХС оставили направления и кучу свободных концов. Все зависит от нас и от любого желающего заняться исследованием этих областей. Я однажды вообще предложила стать ХС. Если мы идем тем же путем и используем те же методы, то смело можем взять их аббревиатуру. Тем более, что меня и моих друзей все равно считают ХС.

О триплетах. Насколько я понимаю, там производится вращение плоскостей в двух измерениях. Рисуешь треугольник сил в круге, на окружности выставляешь часовые цифры (1-12) и производишь конвертирование круга с треугольником в три этапа, вращая проекции в горизонтальных и вертикальных плоскостях по 4 часа за этап. Вирт (виртуальное пространство) представляется как бы двумя зеркалами, которые не параллельны друг другу. Процесс отражения: реал=>1-я плоскость вирта=>2-я плоскость вирта=>реал.

В результате треугольник как бы выворачивается. В ABC АВ становится AC, BC - BA, CA - CB. Примерно, так. Я же говорю, что плохо знаю математику.

О ДНК-тонали. Наша группа исследователей (во главе с завлабом Мистом) пришла к выводу, что обычная гексаграмма не совсем обычна. На наш взгляд это кодовый массив в три столбца и шесть строк. В И-Цзин рассматриваются манипуляции со вторым столбцом. Два крайних, по умолчанию, инертны и приравнены по всем позициям к единице. Следовательно, ДНК-тонали упрощена до свода перемен реала, и данна модель не учитывает около миллиарда иных возможностей в развитии той или иной ситуации. Как тебе такая интерпретация? Ты готов принять такую точку зрения?