

РАВЕННА ЛЕА
(А.К.А. ИВЕТА ЛИ)

ХАКЕРЫ СНОВИДЕНИЙ ПУТЕВОДНАЯ ЗВЕЗДА



Равенна Леа

**Хакеры Сновидений.
Путеводная звезда**

«Кислород»

2019

УДК 159.963.3
ББК 88.282-514

Леа Р.

Хакеры Сновидений. Путеводная звезда / Р. Леа — «Кислород»,
2019

ISBN 978-5-901635-73-5

Эта книга – путеводная звезда спрятанная за историей группы Хакеров Сновидений. Это своего рода фантастика, основанная на реальных событиях. Если вы не верите в волшебство мира, то эта книга даст вам повод задуматься и даже простые способы проверить реальность на вшивость, после чего вы сможете изменить свои представления об окружающем мире и вашей жизни. Прочитав ее, вам точно захочется идти по их следам, и использовать их подходы к получению доступа к знаниям и опыту. Книга описывает начальный путь группы «хакеры сновидений», их находки и разочарования. Она дает возможность понять, что при большом желании не существует невозможного. Ребята, сделали почти невероятное – взломали защищенную тайну природы и открыли для нас таинственный мир сновидений.

УДК 159.963.3

ББК 88.282-514

ISBN 978-5-901635-73-5

© Леа Р., 2019
© Кислород, 2019

Содержание

Об авторе	6
Введение	7
Предисловие	8
Глава 1. Предварительный анализ	14
Глава 2. Первичные выводы	22
Глава 3. “Взлом” программы сновидений	32
Default map	37
Кратко об основных этапах картографии	42
Глава 4. Слои тоналя	44
Глава 5. Хакерские трюки	49
Для тех, кто не запоминает сны	49
Как делать люцидные сны более стабильными и продолжительными?	54
Ловушки внимания	55
Встречи со спрайтами, стражниками, союзниками и сновидящими	57
Сопряжение пространств	63
ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ	65
Глава 6. Дальнейшие открытия	66
«Бредовые петли»	68
Чтение текстов в сновидении	69
Магия времени	72
Матрица тоналя	74
Амрита	79

Равенна Леа

Хакеры сновидений. Путеводная звезда

© Равенна Леа, 2019

© Издательский дом «Кислород», 2019

© Дизайн обложки – Георгий Макаров-Якубовский, 2019

Об авторе

Равенна Леа – сновидящая «Хакеров сновидений». Проводила множество сетевых практических занятий на сайте www.dreamchakers.eu. По ее материалам издано несколько книг (в частности, «Сновиденный практикум Равенны» – первая и вторая части). Она имела большую популярность у российских пользователей Сети. Владея английским языком, вела переписку с Патрицией Гарфилд. Писала книгу для англоязычных читателей. Была участницей многих всемирных сновиденных форумов.

В своей сетевой группе Равенна пыталась повторить путешествие древних египтян, описанное в «Книге мертвых». Ее последней локацией был 5-й час дня.

31 августа 2012 года она была убита в Германии (как почти все «Хакеры сновидений»). Очевидно, ее знание стало опасным, и оно было оборвано. Его уровень виден по данной книге. Равенна недаром считалась лучшей сновидящей России. Этой публикацией мы чтим ее память.

Введение

Дорогой читатель! Книга, которую ты держишь в руках, рассказывает о группе исследователей, которая экспериментировала с законами бытия и взламывала «программы» человеческого сознания. Материалы об их открытиях вызвали в свое время культурный шок и породили в России молодежное движение. Группы энтузиастов в сотнях разных городов старались повторить путь, пройденный «Хакерами сновидений». Некоторые из них добивались успеха и развивали свои собственные экспериментальные направления.

Буддисты считают, что человек является комбинацией пяти «совокупностей» (скандх): материи, чувств, восприятия, предрасположенности и сознания. У каждого из людей – своя предрасположенность. Например, бухгалтер с душой натуралиста превращает свой дом в оранжерею. Он точно знает, какую траву требуется накопить при болях в животе. Человек с предрасположенностью к живописи рисует свои картины даже на стенах туалетов. А многие люди с детских лет являются хакерами. И они не представляют себе другой жизни. В пятилетнем возрасте они перебираются через высокий забор и исследуют дворы соседей. В юности, когда перед ними раскрывается огромный мир внутренних чувств, они сталкиваются с необъяснимыми загадками своего сознания. Яркие сны, прекрасные картины визуализации, ощущение безграничных возможностей, зов в неведомые пространства...

Вот почему наше общественное движение так быстро разрастается. Оно изначально было нацелено не на материальные ценности, а на удовлетворение этого внутреннего зова экспансии. Исследование снов, постижение необычных способностей, поиск новых путей для взаимодействия с окружающим миром. Это поле, которое нам предстоит распахать. Это вызов, который способен изменить всю вашу жизнь.

Мы хотим, чтобы знания «Хакеров сновидений» стали частью мировой культуры. Сейчас человеческая цивилизация отягощена огромным влиянием правящих элитарных групп, нацеленных на накопление материальных богатств. Это ведет не только к разрушению планеты, но и к уничтожению людей как вида. Мы надеемся, что усиление кланов исследователей и увлечение молодого поколения открытиями новых пространств сбалансируют развитие общества. По крайней мере, такая перспектива достойна ваших усилий.

А какое удовольствие принесут вам первые открытия! В моменты озарений вам будет казаться, что вы жили долгие годы в мрачном подземелье и вдруг открыли неприметную дверь, за которой вдруг распахнулось огромное небо с далекими звездами, с неохватным простором гор и рек, долин и равнин. О, люди! Нам изначально принадлежат бесценные дары, о которых мы даже не подозревали. И если вашей предрасположенностью является поиск знаний, если ваше любопытство еще не заколочено в ящик с надписью «Утиль», вы приобрели ту самую книгу. Это я обещаю вам.

Предисловие

О Карлосе Кастанеде узнали в Советском Союзе примерно в 1980 году. Естественно, издательства страны, подчиненные диктату коммунистической партии, не могли печатать книги этого автора. Вот почему первые переводы Кастанеды появились в «Самиздате» – в народно-криминальной системе книгоиздания, запрещенной советскими законами. Это занятие было очень опасным, поскольку с любым человеком, уличенным в издании или в обладании экземпляром «незаконной» книги, коммунистическая партия СССР и ее спецслужбы обошлись бы очень строго. Однако система «Самиздата» была не столько просветительской, сколько меркантильной. В ней издавались книги Солженицына и маркиза де Сада, литература по восточным боевым искусствам и трактаты о магии. Я знаю, что русский перевод первых шести книг Кастанеды сделал В. Максимов. Книжная мафия «Самиздата» распространяла репринтные книги Кастанеды на рынках и в переходах метрополитена. Плохие ксерокопии с русским переводом продавались по 15–20 рублей (цена по тем временам просто невообразимая!). И внезапно Кастанеда стал «своим» для русских. Мистика грибов, шаманские сказания о силе, мистерии сознания и встречи с необъяснимыми силами Вселенной – все это было очень близко для «загадочной русской души». О Кастанеде стали говорить; ему пытались подражать; у него в России появились последователи и фанаты.

Позже (в годы правления М. Горбачева) книжная мафия перешла на государственный уровень. Смешно сказать, но запрещенные в СССР книги можно было купить по дешевке где угодно и в каком угодно оформлении. Издательства росли, как весенняя трава. Не требовалось никаких лицензий, никакой покупки прав у авторов. «Пиратские» издательские дома насытили рынок такой массивной волной предложений, что читательский спрос довольно быстро угас. Если раньше человек годами собирал свою личную библиотеку, то теперь он мог скупать собрания сочинений тех писателей, о которых прежде даже не мечтал.

Книжный бум совпал со стремительным развитием интернетовских сайтов. В русском сегменте всемирной сети появились сотни форумов, посвященных книгам Кастанеды. Они почти ничем не отличались от схожих форумов во всем мире: те же самые темы и дискуссии. Как и в западном мире, здесь встречались «избранные», которые считали, что только они и именно они сумели понять истинную суть учений, переданных Кастанедой. Такая «избранность» быстро приелась на форумах, потому что, кроме слов о своей эксклюзивности, подобные гуру не могли сказать ничего толкового и только придумывали новые названия для терминов, введенных Кастанедой. Например, вместо «сновидения» вводилось испанское «энсуенсо», вместо «контролируемых сновидений» говорилось о «толтековских снах» и т. д.

Но людям это быстро наскучило, и после смерти Кастанеды на сновиденных форумах начали все больше говорить о Монро, Лаберже и Гарфилд. Наверное, так происходило и в Англии, и в Америке. Люди снова и снова поднимали схожие темы, спорили о терминах, пытались понять, так обманул их Кастанеда или нет. У многих наступало разочарование. Первоначальный стимул к знанию терялся. Из текста пропадали магия и волшебство, возникшие после первого прочтения книг.

Боюсь, что это общая болезнь. Однако период застоя на российских сновиденных форумах был сравнительно недолгим. Внезапно все заговорили о «Хакерах сновидений», о таинственной группе исследователей, которая вдруг начала выкладывать в сеть свои уникальные разработки.

Я вошла в эту группу совершенно неожиданно для себя. Однажды я участвовала в организации аукциона на большой художественной выставке. Мероприятие оказалось очень успешным. Директорат устроил вечеринку. Много шампанского, флирт при свечах, weed на

лестничной клетке. Собрался питерский бомонд. Меня познакомили с известной московской киноартисткой. Мы разговорились; беседа зашла о модных течениях андеграунда, о музыке.

Потом мы начали говорить о «Хакерах сновидений». Моя собеседница спросила меня, не хотела бы я пообщаться с подобными людьми. Я ответила, что была бы очень рада. И тогда новая знакомая предложила отправиться прямо к ним. Моя скромная нерешительность не охладила ее пыла. Мы прошли в мой офис – я решила забрать кое-какие вещи. Честно говоря, мне хотелось остаться на вечеринке, но знакомство с такой известной персоной перевесило страх и смущение. А затем случилось невероятное. Женщина взяла меня за руку, слегка подтолкнула к стене, и мы оказались в зале уютного загородного дома. Шок от неожиданности наполнил меня потрясающей эйфорией. Я увидела молодого мужчину, который сидел на софе у камина. Это был Сергей Изриги, человек огромной харизмы и маг, который создал традицию дримхакеров. Он посмотрел на меня, улыбнулся, и я поняла, что нашла свою судьбу.

Несмотря на изумление от чудесного перемещения, я не испытывала страха. Наоборот, предвкушение чуда пьянило меня, как вино. Я видела людей из интернетовской легенды. Через пару лет на экраны кинотеатров вышел фильм «Матрица», и я знаю, что чувствовал Нео при встрече с Морфеем. Тот же восторг от встречи с мифом и с людьми, сотворившими миф. Впрочем, моя роль в группе «Хакеры сновидений» была гораздо скромнее, чем у Нео. Я стала сновидящей. Годы практики позволили мне трансформировать достижения дримхакеров в несложную технику, которая помогает осваивать контролируемые сновидения.

Если вкратце, то все хакерские техники являются трюками. Любой человек, имевший опыт осознанных сновидений, с большой остороженностью станет относиться к простым методам настройки сновидения. Осознавая, что многие мистические и магические явления в сновидении на самом деле имеют корни скорее внутри, чем снаружи, он может задать разумные вопросы: «Как хакеры выскочили из порочного круга осознания “я есть оно”, не скатившись в субъективный идеализм? и «Как они при этом остались верными магии и не начали все объяснять с точки зрения ортодоксальной науки?»

Сейчас я дам вам сложный ответ. Мне позже придется упростить его. Но пока вы должны принять эту «синюю пилюлю».

Основным атрибутом пространства является его напряженность. При нарастании напряженности проявляется экспансия. При убывании возникает тенденция к затвердеванию и корпускуляции. Если рассматривать напряженность как причину любых выходов вовне или «через привычные границы», мы можем сказать, что каждый духовный путь из пространства в пространство определяется степенями напряженности данных пространств и их «родственностью» или общим «наследованием». Чтобы активизировать процесс, называемый «контролируемыми сновидениями», нам следует создать напряженность двух особых пространств бытия (я имею в виду пространство сновидений и пространство повседневной жизни), которые обеспечат нам переход из реальности в сон. И пребывание в этом процессе будет «бытием-в-сновидении» (надеюсь, вы читали об этом состоянии у Флоринды Доннер).

Давайте упростим вышеизложенное объяснение.

Определяя напряженность, дон Хуан в книгах Кастанеды говорил о накоплении личной силы. Йоги твердят о непрерывной практике. Хакеры используют трюксы, которые изменяют напряженность пространств и усиливают их степень «наследования». Например, мы знаем, что вода в чайнике кипит примерно при 100 градусах по Цельсию. В терминах дон Хуана нам нужно было бы накапливать градусы тепла. В терминах йоги нам приходилось бы непрерывно поддерживать огонь под чайником. Хакеры поступили бы иначе. Они выяснили бы, что на высоте 5000 м вода закипает при 83,3 градуса. Если у вас нет 100 градусов, а в наличии только 80, вам нужно подняться на высоту в 6000 м. Вот, в принципе, в чем разница между тремя методами. В этой книге я расскажу вам о сопряжении пространств – любых пространств – не

обязательно вашего нынешнего состояния сознания и того, в котором наличествуют контролируемые сновидения.

Эта книга написана для тех, кому не повезло повстречаться с учителем, познавшим тайны снов и яви. Она предназначена для тех простых людей, которые, прочитав произведения Монро и Кастанеды, почувствовали зов неведомых пространств и тягу к исследованиям загадочных аспектов человеческого существования. Кто из нас не мечтал о путешествиях по иным мирам, о контактах с силами Вселенной и о познании духовных истин? Кто из нас не делал попыток осознать себя во сне или парящим вне тела? Ищущих было не счесть, однако результатов добились немногие. К сожалению, их достижения в большинстве случаев растворились в потоке повседневных событий, оставив у людей тоску о чудесных и ярких, но исключительно редких переживаниях.

Но нам хочется туда – к седьмым вратам сновидений. Нам хочется познать те грани бытия, о которых повествуют эзотерические тексты. Неужели мы не можем соприкоснуться с тем безграничным знанием, которое изначально заложено в нашем сознании? Неужели мы не способны отыскать исток, наделивший мудростью и вдохновением величайших мыслителей и визионеров прошлого?

Мне верится, что это в наших силах. Пророки Исайя и Нострадамус были такими же людьми, как и мы. В принципе, их отличало от нас только одно – другое мировоззрение. Можно сказать, что они описывали свою реальность иным программным языком, элементы которого позволяли им предвидеть будущее. У древних толтеков имелись особые методы для развития осознанных сновидений. Современные ученые используют для этой цели компьютеры с биологической обратной связью. Разница мировоззрений привела к созданию нового ритуала, но суть поиска осталась прежней: люди все так же стремятся разгадать секреты своего сознания. Ничего не изменилось. Ничто не прибавилось и не отнялось. Каждому из нас доступен тот же набор возможностей, которым обладали древние и обладают новые видящие. Почему же мы так далеки от их достижений?

Главенствующая ныне версия эзотеризма настаивает на печальном тезисе: «Без гуру (наставника, нагваля) нет духовного пути». Если вы начнете возражать против такой дискриминации, вам напомнят, что учитель появляется только тогда, когда ученик действительно готов к познанию истин. Эта оговорка кажется на первый взгляд обидной и несправедливой. Тем не менее она верна и, как любая маленькая мудрость, дает нам выбор действий: дожидаться момента, когда таинственный наставник посчитает нас готовыми для своих откровений; или отправиться в путь на поиски знаний, чтобы где-то на дальних тропах повстречать достойного учителя.

Я предлагаю вам второй вариант – путешествие к первым вратам сновидений, о которых писал Кастанеда. Если вы уже достигли их, используя традиционный поиск рук во сне (или если вы убеждены, что являетесь знатоком магических сновидений), то вам эта книга ни к чему. Примите мои поздравления! Желаю вам удачи и успехов! Эта книга предназначена для начинающих исследователей: для тех, кто только учится обретать контроль над снами и явью. Если вы причисляете себя к дебютантам или не уверены в своем мастерстве сновидения и сталкинга, добро пожаловать в мою компанию. Я познакомлю вас с увлекательным и эффективным методом самопознания, который был разработан группой молодых и пожилых людей, объединенных общей целью.

Как вы уже поняли по названию книги, эту группу называют «Хакеры сновидений». Многих пугает такое словосочетание. Добропорядочная часть человечества относится к хакерам негативно, считая их грабителями банков и разносчиками компьютерных вирусов. Однако банки грабят преступники, а компьютерные вирусы распространяются либо подростками, проходящими фазу самоутверждения, либо солидными корпорациями, производящими антивирусное программное обеспечение. Я не сомневаюсь, что уровень знаний позволил бы хакерам

сделать что-то подобное. Но им это не нужно. У них имеется свод правил, не менее возвышенный, чем кодекс самураев.

Для разъяснения некоторых тем я собираюсь использовать отрывки из статей и книг различных авторов. Такие вставки будут отмечаться курсивом и рамкой. В качестве примера привожу фрагмент типичной статьи современного психолога, изучающего субкультуру хакеров.

«Портрет рядового хакера»

Наиболее общими личностными характеристиками хакеров являются высокий интеллект, невероятное любопытство и склонность к абстрактным идеям. Большинство представителей этой группы принадлежат к категории «неофилов», чьим стимулом и оценкой труда является новшество (особенно в интеллектуальной сфере). Их важная особенность заключается в умении поглощать и сохранять большое количество на первый взгляд «бессмысленных» деталей, которые позже обретают неожиданный контекст и смысл. Вопреки сложившемуся стереотипу, хакеры не ограничивают себя узкой специализацией. Их интересуют любые темы, которые могут дать интеллектуальный стимул. Они часто оказываются компетентными собеседниками, разбирающимися во многих темах. А о благородстве их кодекса чести ходят легенды. Хакеры, как правило, не мотивированы традиционными наградами: социальным одобрением или деньгами. Их больше привлекает вызов: сложность задачи, которую им предстоит решить.

Как видите, хакеры не вписываются в тот предвзятый и пугающий образ, который был создан средствами массовой информации. Их любопытство, ум и ловкость пугают правительственных чиновников, мешают руководителям спецслужб совершать преступления против человечества. Поэтому хакеры выставлены грабителями и хулиганами – например, как Кевин Митник, взломавший коды SAS (спутниковой сотовой связи). Парень обнаружил несколько скрытых возможностей, о которых производители мобильных телефонов не информируют покупателей. Он предупредил общественность о тотальном прослушивании абонентов сотовой связи и вмешательстве в их личную жизнь. За это Митника объявили преступником. Он получил тюремный срок. А прослушивание по-прежнему продолжается.

Говоря о хакерах, всегда надо помнить о вызове. Именно вызов является их мотивацией. Да, кто-то сведущий в сетевых протоколах может изменить оформление вашей персональной веб-страницы. Но хакеру это не нужно. Он скорее потратит время на взлом баз данных Министерства атомной промышленности и, выяснив даты отправки ядерных отходов из Болгарии в Свердловск, передаст эти сведения на российские сайты Гринпис. То же самое относится и к хакерам сновидений. Им не интересно входить в ваши сны и изменять их оформление. Они не видят в этом вызова. Другое дело – взлом одной из сложнейших «программ» человеческого мозга – процесса сновидений. Вот стимул, достойный усилий!

Позвольте привести вам слова одного из моих друзей:

«Описывая современную субкультуру хакеров, психологи часто называют нас “одержимыми программистами” – людьми, которые воспринимают реальный мир, как некую “операционную систему вселенского суперкомпьютера». Этот лестный отзыв нуждается в небольшой поправке. На самом деле мы убеждены в обратном: каждая программа является “миром”, живущим и действующим по своим законам и принципам. Странствуя по этим “мирам”, хакер обретает способность входить в довольно сложные информационные структуры и защищенные системы. Он исследует их, наслаждается красотой и порой использует некоторые разработки для своих личных целей. Тем не менее ошибка психологов в определении хакеров была

воспринята нами как вызов. Мы решили взломать программы этого “вселенского железа” и посмотреть на брэнд его производителя».

Я сразу поспешу вас успокоить. Текст не будет перегружен техническим жаргоном. Для усвоения информации, изложенной в книге, вам не понадобится знание о компьютерах и программных языках. Материал адаптирован для широкого круга читателей. Частично он представляет собой набор статей и сообщений, помещенных «Хакерами сновидений» на различных форумах в Сети. Здесь же приводятся отчеты людей, опробовавших на себе наш метод. Я сплела эти фрагменты в единый узор, и они послужили основой для написания книги.

Поскольку наша группа состоит из поклонников Кастанеды, я буду использовать его терминологию. Обещаю не заниматься пересказом и толкованием идей, изложенных великим мастером намерения и слова. Это общая позиция «Хакеров сновидений», и она продиктована двумя моментами: во-первых, лучше уже не скажешь; во-вторых, мы знаем, с каким отвращением относятся последователи Кастанеды к интерпретаторам, пишущим тома на развитые им темы.

Следует отметить, что «взлом» сновидений оказался опасным занятием. Приступая к исследованию, хакеры рассматривали сон как защищенную программу. Я думаю, вы знаете это по собственному опыту. Люди проводят во сне треть жизни. Пять тысяч лет сны являлись объектами научных исследований. И что это дало? Практически ничего.

Представьте себе объем знаний о повседневном мире, который человечество накопило за тот же срок, а затем сравните это количество информации с фактурой сновидений, полученной за тот же срок. Какое странное несоответствие!

Сны – защищенная «программа». Как только вы входите в их миры, вам приходится вступать в контакт с непонятными силами. Эти активные элементы снов можно воспринимать с различных точек зрения в зависимости от вероисповедания и идеологии. К сожалению, некоторые из них несут в себе безликий шаблон всех тех охранных и репрессивных структур, с которыми мы сталкиваемся в реальном мире. Другие настолько чужды человеку, что взаимодействие с ними приводит к печальным последствиям. Именно поэтому книга оперирует лишь тем материалом, который соответствует нулевому уровню опасности (а всего их три, и третий фактически смертельный).

На первой, ознакомительной, стадии вы ничем не рискуете. Я расскажу вам о сути метода, и вы научитесь создавать в ваших снах искусственное пространство, которое позволит вам обрести контроль над ходом сновидений. Далее мы рассмотрим интересные находки хакеров и ознакомимся с историческим наследием наших предшественников. Эта часть занимает почти всю книгу. В принципе, можно было бы предоставить вам краткие отчеты исследователей, столкнувшихся с сокрушительными силами Вселенной. Но я боюсь, что такой материал послужит основой для возникновения различных фобий. Надеюсь, вы меня поймете. Лично в вас я уверена. Но нашлось бы немало людей, которые использовали бы эту информацию не по назначению.

Итак, перед вами книга – портал в многомерный неведомый мир. Вы тоже можете стать исследователями его неизученных ландшафтов. Вас ждут невероятные открытия и приключения, прозрения великих истин и постижение глубоких тайн. Этот мир подарит вам минуты радости и мгновения ледящего ужаса. Хакеры только наметили путь, но дальше находится terra incognita. Будь нас даже тысячи или миллионы, мы все равно смогли бы узнать лишь толику загадок, связанных с пространствами снов. На этом пути любой из идущих является первым. И именно от вас зависит дальнейшее развитие данного метода.

Однако прежде чем мы отправимся в путь, я должна предупредить вас еще об одной особенности «Хакеров сновидений». Исследуя законы снов и яви, они научились создавать из слов многослойные объяснения. Такие тексты иногда похожи на шкатулки с двойным дном, и поэтому их смысл доходит до людей постепенно. В них заложены «фразы с заведенной пружи-

ной». В нужный момент «пружина» выстреливает, фразы всплывают в памяти, и вы говорите: «О, черт! Как же я раньше об этом не догадался!» Иногда такие «пружинки» срабатывают во сне, вводя вас в осознанное состояние. Иногда они будут проявлять свое воздействие в реальности. Я желаю вам побольше подобных моментов. А теперь идите за мной. Мы подходим к первым вратам сновидений.

Глава 1. Предварительный анализ

История «Хакеров сновидений» началась с большого приключения. В 1991 году из авиационной военной части в городе Тарту, Эстония, сбежал солдат. Военной частью командовал Джохар Дудаев, позже ставший первым президентом Чечни (вскоре он провозгласил независимость этой республики, и его свободолюбивая политика стала причиной для нескольких кавказских войн). Часть, которой он командовал, была небесным раем для солдат, что присылали с Кавказа. Почти все командиры тоже были кавказцами. Дух родственных связей делал службу легкой и веселой. Хотя для солдат других национальностей, призванных из северных и восточных регионов СССР, военный аэродром в Тарту был настоящим адом. Фактически их превращали в рабов, которые служили не только командирам, но и солдатам-кавказцам. Над ними издевались с изощренной жестокостью. Поэтому кое-кто из солдат убегал из военной части и становился дезертиром. Таких людей искали как военные, так и органы правопорядка. И если их находили, то судили и отправляли в штрафные батальоны, где служба была в сто раз хуже, чем заключение в тюрьме.

Наш сбежавший солдат нашел приют у добрых людей. Одна эстонская семья фермеров помогла ему скрыться на своем хуторе. Наверное, вы будете смеяться, но советская милиция искала преступников ровно два месяца. Поиски были тотальными и хорошо скоординированными. Тем не менее, если в течение двух месяцев преступника не находили, то его поиски прекращались. Вот почему наш солдат скрывался у эстонских фермеров два месяца. Долгими зимними вечерами хозяйка фермы рассказывала ему о своей тяжелой жизни. После Второй мировой войны всю ее семью (отца, мать и брата) сослали в Сибирь, в таежные поселения. За десять лет она получила от них только два письма, а затем один из родственников сообщил ей о гибели отца. Мать и брат пропали без вести.

Это было вполне обычной судьбой для многих советских людей. Сразу после Второй мировой войны в СССР началась вторая волна репрессий Сталина. Коммунистическая власть отправляла тысячи своих граждан в сибирские лагеря для политических заключенных. Любую семью могли обвинить в нелояльности и подвергнуть высылке в северные регионы, где требовались рабочие на золотых и урановых рудниках. Ужасная страница истории! Но я прошу вас вернуться к нашему сбежавшему солдату.

Хозяйка фермы рассказала дезертиру о письме отца, в котором тот сообщал о древнем алтайском святилище, наполненном несметными сокровищами. Ее отец, известный в свое время археолог, был отправлен на Алтай, и там его привлекли к исследованию захоронений, датированных IV–V веками до нашей эры. Вместе с поисковой партией он обнаружил древний храм. Это была огромная цепь пещер, усеянных «полями кристаллов». В ее глубине находился тайный храм, посвященный божественному человеку-обезьяне. В письме приводились названия гор и некоторых ориентиров, по которым можно было отыскать святилище. Так как письмо было написано на эстонском языке, чиновники лагеря для политических заключенных не подвергли его цензуре (обычно подозрительные части писем просто обливались чернилами).

Женщина, приютившая сбежавшего солдата, не собиралась покидать свою ферму и путешествовать на далекий Алтай. Поэтому она переписала ориентиры древнего святилища с эстонского языка на русский и попросила парня найти это место ради ее отца и в качестве ответной услуги за оказанную помощь.

Еще через несколько месяцев наш солдат (позже он взял себе прозвище Тамбов) приехал в Москву к другу детства. Друга звали Сергей Изриги. Это был эксцентричный тип, какая-то дикая помесь Дон Кихота, барона Мюнхгаузена и удачливого авантюриста. Другам потребовалось около полугода, чтобы собрать необходимые средства и снаряжение для экспедиции на Алтай. А нужно сказать, что Алтай считается таким же необычным и загадочным местом, как

Тибет или высокогорья Перу. Многие районы Алтая имеют абсолютно одинаковые названия с городами Древнего Египта. Эта загадка до сих пор не разгадана учеными. Алтайские шаманы могут творить невероятные чудеса: передвигать многотонные горные глыбы, мгновенно перемещаться на большие расстояния, летать по воздуху. По поверьям алтайцев, в их горах находятся пещеры, ведущие в страну бессмертных – Шамбалу. Местные спелеологи нашли в горном Алтае около 400 пещер. Однако их количество меняется при каждом сотрясении земли. Одни открываются, другие закрываются. Горы «дышат» и предоставляют проходы в свои глубины только для избранных людей.

Алтай! Красивейшее место на Земле! Леса, ручьи, загадочные скалы. Бегущие по небу облака. Смесь тундры, гор и тайги. Мистический центр человеческой культуры и истории.

Как бы там ни было, экспедиция Тамбова и Изриги столкнулась с огромными трудностями. Незадолго до их путешествия археологи нашли на Алтае в глыбе льда так называемую «принцессу Укока» – прекрасно сохранившуюся мумию, которая, по поверьям алтайцев, была одной из стражниц мира. Она защищала врата, ведущие в подземное царство. Однако люди предали ее. Они вскрыли могилу принцессы, надругались над ее останками и превратили их в музейный экспонат. С тех пор Алтай не знает покоя. Когда прах, пролежавший во льду две с половиной тысячи лет, извлекли из кургана, горы содрогнулись от возмущения, и среди ясного неба грянул гром, предупреждая грабителей могил о великом святотатстве. Но души тех людей погрязли в честолюбии и алчности. Когда принцессу привезли в Москву, там произошел путч. Власть Горбачева пала, и началась эпоха грабежей и воровства.

Духовный мир алтайцев был возмущен. Фактически их народу плюнули в лицо. Великую святыню обнажили догола и выставили на всеобщее обозрение. Даже мучители Христа не додумались до подобного глумления. Представьте, какое отношение было у местных жителей к новой экспедиции «москвичей»! Тамбов и Изриги оказались лишенными любой поддержки. У них воровали лошадей и вещи. Им говорили неверные направления, в них стреляли, им всячески показывали, что они здесь нежеланные гости.

Но возможно, что путешествие двух друзей было запланировано где-то в иных, более высоких планах. Молодые парни нашли ту тайную пещеру и пробрались в нее. Они отыскиали «поля кристаллов», где зеленовато-синее зарево освещало высокие своды огромных пещер. Они добрались до древнего святилища, о котором сообщал в письме известный эстонский археолог. Молодые люди развели костер у подножия высокой статуи забытого бога и погрузились в долгий сон. Позже они рассказывали мне, что этот сон длился вечность, что они перемещались из хаоса первородных энергий в мир матриц и шаблонов, а затем переносились в моменты своего будущего и прошлого. Когда они проснулись, даже золы не осталось на месте костра. Их одежда поросла мягким мхом, лица и руки были покрыты толстым слоем пыли. Рядом лежали груды несметных сокровищ: драгоценные камни, самородки золота и куски платины, статуэтки, амулеты. Время не властвовало над этим пространством. На железных браслетах не было ни пятнышка ржавчины. Грани рубинов не подернулись тусклой дымкой от прикосновения веков.

Древний храм предлагал своим гостям достойную награду за отвагу. Молодые люди ушли из пещер с тяжелой ношей драгоценных камней. Но лучшей наградой было сакральное знание, которое позже стало раскрывать себя в их воспоминаниях о долгом сне. И именно это знание положило начало исследовательскому движению «Хакеры сновидений».

Экспедиция Тамбова и Изриги заняла около четырех месяцев. Вернувшись в Москву, они попали в другой мир. Структура административной власти в стране распадалась на части. Министры становились собственниками целых отраслей экономики, включая банковскую систему, сельское хозяйство и вооруженные силы. Партийные функционеры в городах забирали в свою собственность заводы, шахты и объекты коммунального обслуживания. Кинотеатры, стадионы, образовательные учреждения для детей превращались в вещевые рынки, на

которых распродавались те вещи, станки и оборудование, которые люди успевали своровать на своей работе. Творилось нечто невообразимое. Коллапс власти и закона. Столь милого Западу Горбачева люди ненавидели до скрипа на зубах. Тысячи людей, в одно мгновение превратившись в нищих, кончали жизнь самоубийством или становились убийцами, ворами и членами преступных сообществ.

С другой стороны, этот хаос открывал дорогу инициативным людям. Они создавали свой бизнес, договаривались с мафией и алчными чиновниками. В ту пору любой пробивной человек мог сделать все что угодно и добиться невероятных успехов. К счастью, Тамбов и Изриги были очень изобретательными и инициативными людьми. В качестве примера – и в контексте нашей беседы об истории «Хакеров сновидений» – я приведу вам небольшой рассказ Изриги.

СИ – Сергей Изриги

После Алтая мы организовали шесть клубов сновидений – в Минске, Риге и четырех городах России. 5 рекламных агентов и 16 нанятых психологов зазывали народ в клубы и проводили индивидуальный опрос по специально разработанной методике. Беседы о снах записывались на аудио и видеопленки, затем передавались в группы отставных военных аналитиков. Те составляли свои причудливые классификации, выжимали из информации общие моменты и отправляли выводы заказчику.

Я помню эти дни. Безумный интерес от мощного проекта, потом усталость, раздражение и злость. Народ шел в клубы нескончаемым потоком. Представьте себе светлый зал, «шведский стол» с легкими напитками и сдобой. Атмосфера любви и тепла. Общая беседа, знакомства, милый флирт участников. Потом начинался опрос, и люди рассказывали, рассказывали, рассказывали...

Психолог кивал головой, задавал вопросы, магнитофоны мотали пленку. Всем нравилась их значимость. Участники опроса чувствовали, что их опыт и знания кому-то понадобились. Они делились этим, как могли. Да что там! Их было не остановить. И мы получали истории о покойниках на балконах, рассказы о погонях в старых развалинах, о полетах над городами и т. д. и т. п.

Через две недели я начал ожидать знака, который подсказал бы мне дату окончания этого культурного мероприятия. Знак пришел в виде огромного детины с квадратным лицом и пудовыми кулаками. Я как раз прилетел в Ригу для инспекции сновиденного клуба и, побродив по помещениям, наткнулся в коридоре на этого парня.

– Клуб сновидений? – спросил он.

– Да, – ответил я.

И тогда мужик закричал:

– Так это ты тут спишь с моей женой?!

От его удара в челюсть я улетел под стол и с тех пор ношу золотую фиксу. Это был вполне понятный знак, не так ли?

Мы свернули деятельность клубов и приступили к анализу результатов. Психологи написали нам целые тома, но, в принципе, все сводилось к одной идее. Сон – это болтовня, немного действий и жуткие клише. Одни и те же мысли, сюжеты и телодвижения. Когда говоришь о сотне случаев, то кажется, что сходство небольшое. Но речь шла о тысячах снов.

Поражало огромное количество синхронных сновидений. К примеру, 3 февраля 1994 года многим людям снились игры с детьми либо на площадке недостроенного дома, либо на каких-то развалинах.

Другой случай совместного сновидения произошел, когда группе из восьми человек приснился сон об извержении вулкана, в котором вытекающая лава вошла в близлежащий город или деревню. Группа полагала, что произойдет стихийное бедствие. Но ничего не случилось. Существуют разные объяснения механизма совместных снов.

Что это было? Показ сновиденного фильма? Некий файл, который прокрутился через «дисковод», составленный из этих сновидящих? Или тут имело место неправильное декодирование информации? Какое-то предупреждение? Приказ? Выброс бессознательного материала? Ответа нет до сих пор. Это девственная область для дальнейших исследований.

Позже, в «Хазарском словаре» Милорада Павича я нашел слова средневекового мыслителя: «Сон – это сад дьявола, и все сны уже давно известны истории человечества. Сейчас они лишь чередуются со столь же широко использованной и потрепанной явью – точно так же, как люди передают из рук в руки металлические монеты, получая письма до востребования». (Перевод с сербохорватского Ларисы Савельевой.)

Тема синхронизации коснулась и меня. Знакомясь с отчетами аналитиков, я наткнулся на описание сна, которое идеально совпадало с моим сновидением. Женищина рассказывала о проникновении в пирамиду, где она, к своему удивлению, обнаружила небольшой курятник. Смешно – пирамида Хеопса, безжалостная охрана, подземные ходы и, наконец, курятник. У меня там была загородка для скота. Кажется, для двух коров. Но это неважно.

Я познакомился с вышеуказанной дамой. Мы подружились, и она вошла в группу исследователей, которая в ту пору собиралась вокруг меня. Женищину звали Алла. Позже, став хакером сновидений, она пробралась в ядро системы, которая отслеживает осознанные проникновения людей в причудливый мир снов. Алла – трагическая судьба и мятежный дух, разорвавший оковы телесного недуга. Реальный пример того, что настоящий хакер – это воин. Если бы я умел писать стихи, то посвятил бы ей оду. Но вернемся к анализу снов.

В то далекое время ученые открыто публиковали статьи об исследованиях сновидений. Военные почти не обращали на них внимания. Но с 1995 года ситуация изменилась. Из архивов изымались сотни работ, которые описывали прямые и обратные связи между мирами снов и яви.

Примеры прямой связи:

а) как различаются сны обычных людей и жертв изнасилования? б) сновидения людей, переживших концлагеря и массовые расстрелы; в) сновидения подростков с нарастающими признаками глухоты; г) влияние садизма и мазохизма на сны людей различных возрастных категорий; д) связь вестибулярной активности с частотой появления «прозрачных» сновидений; е) влияние менструального цикла (гормонов) на сновидения.

Примеры обратной связи:

а) роль сновидений в адаптации к стрессовым ситуациям; б) влияние сновидений на творчество и создание метафор; в) инкорпорация сновиденных решений в канву повседневных дел; г) влияние различных типов снов на стимуляцию гормонов.

Однако мы успели вовремя. Все знания о снах, доступные в ту пору библиографам России, Англии, Китая и Америки, нашли свое место в 50

пухлых папках с надписью «Архив». И надо заметить, там было много интересного.

Я окунулся в море теорий. Хвалебные статьи Кельвину Холлу и Бергсону сменялись критикой Фрейда.

«Нет, – писали видные ученые. – Содержание сна является функцией воспоминаний, выбранных наугад биологическим процессом».

«Что вы! Что вы! – кричали другие. – Вы не учли аспекты творческой инкубации и функции REM-сна. Мозг сам организует нейронные сигналы, чья познавательная корреляция создает разрывы и несоответствия в ходе сновидений!»

«Все это фигня! – утверждали третьи. – Мы должны рассматривать REM-сон, NREM-сон и пробужденное состояние как выражения одной недифференцированной позиции, ибо электроэнцефалограммы подтверждают, что в переходах между пробужденным состоянием, NREM-сном и REM-сновидениями наблюдаются пики сходной частоты от 7 до 9 Гц, а это, батеньки, тот самый спектр EEG, который мы отмечали во время трансцендентальных медитаций».

Выжженные пустоши их жарких споров сменялись уютными оазисами старых традиций:

«Человеческие мысли и сны имеют свои ороговевшие, непроницаемые внешние оболочки, которые, как кожа, защищают мягкую сердцевину от повреждений, – писал Даубманнус. – Сны и мысли при соприкосновении со словами гаснут так же быстро, как слова при соприкосновении со снами и мыслями. Нам остается только то, что смогло пережить это обоюдное уничтожение».

Рассказ австралийского аборигена:

«Мы с братом ушли подальше в пустыню, нарисовали на песке знак реки и вошли в сон, чтобы наловить немного рыбы, – рассказывал австралийский абориген. – Улов получился большим. Выйдя из сна с полными корзинами, мы отправились в деревню. Вдруг брат увидел путника. Мы снова вошли в сон, припрятали рыбу и вернулись обратно в мир пустыни. Путник приблизился. Как я и думал, он попросил накормить его. Брат сказал, что у нас ничего нет. Человек не поверил. “Вы поймали во сне много рыбы. Дайте мне пару штук.” “Нет, – ответил я. – Ты не правильно вспомнил наш сон. Прощай. Нам некогда болтать с тобой”. Путник бросил на нас сердитый взгляд, отвернулся и ушел. Когда мы забежали в сон, чтобы забрать улов, то увидели в корзинах только кости. Мы удивились, что один человек смог съесть столько рыбы. Но затем брат заметил, что путник сделал это в мгновение короткого взгляда. И тогда мы поняли, что он был посланником древних. Только древние могли так вольно обращаться со временем».

Вслед за этим шла новая волна современных теорий: «Исследования телепатии и снов» Стэнли Криппнера; «Реализация чувств в сновидениях»; «Стимуляция люцидных снов с помощью технических устройств (DreamLight)». Взгляд выхватывал абзацы и фразы:

«Как и любой метод адаптации бессознательного материала, творческие сновидения могут не принести желаемого результата, если человек остается в ловушке каких-то личных комплексов, – писала ученица Юнга. – Это верно и в том случае, если он имеет насыщенный интерес к другим делам».

«Если у вас появилась проблема, то переспите с ней, – советовал ее американский коллега. – Примерами этого тезиса могут служить таблица Менделеева, игла для швейной машинки Элиаса Хоу, поэма “Кубла Хан” Сэмюэля Кольриджа, повесть Роберта Люиса Стивенсона “Доктор Джекилл и мистер Хайд”, “Соната дьявола” Джузеппе Тартини и музыкальные пьесы Стравинского».

«Сон и образы сна метафорически объясняют эмоциональное состояние сновидящего. Во время сновидений мозг выделяет наиболее сильную эмоцию и начинает “сглаживать” ее, воспроизводя травмирующую ситуацию».

Гонг. Тихий перезвон колокольчиков. Томный и нежный зов флейты.

«И вы, и Конфуций – это только сон, и то, что я называю вас сном, тоже сон, – говорил Чжуан-цзы».

«На пороге сна, когда тот еще не наступил, а пробуждение к внешнему уже иссякло, ум освобождается от уз и становится свободным, – утверждал создатель Малинивиджайоттара-тантры. – Это лучший момент для просветления».

Как оказалось, сны были важным феноменом во всех мировых религиях. Дискуссии об интерпретации снов упоминаются в Талмуде – коллекции еврейских религиозных учений (200 г. до н. э. – 300 г. н. э.). В Упанишадах – священных индийских текстах (VII в. до н. э.) приведено феноменологическое описание сновидений. В V веке н. э. Птолемей разработал теорию прогнозов, основанную на толковании сновиденных образов.

Одолов седьмую или восьмую папку, я понял, что лучшее объяснение сна прозвучало в фильме «Волшебная лампа Аладдина»:

«Если сон про сон, то это не-сон. А если сон про не-сон, то это сон».

Под прессом мудрости столетий мой мозг дал течь и породил великую истину: любая теория – это вероятность, определенная набором задействованных фактов. В мире может существовать бесчисленное множество теорий о сновидениях, и все они будут по-своему верны. От рассуждений мало проку. Если хочешь кокос, надо трясти пальму!

А в России стояла жуткая тишина. Науку оголили донага и, дружно отприватизировав, закрыли в темном чулане. Профессора воровали колбы. Аспиранты пили спирт и продавали последние секреты. Вот почему, наверное, мой друг, богатый и патристичный хакер, сказал нам: «Ша! Кто-то скупает заводы и месторождения! Кто-то наживается на крови пацанов и слезах осиротевших матерей. А я вложу деньги в развитие науки об осознанных и контролируемых сновидениях, чтобы каждый человек, пресытившись бредом своих властителей, мог отправиться в страну мечты и знаний – в прекрасное и сказочное Эльдorado!»

*Сказано – сделано. За месяц с небольшим мы провернули ряд мероприятий и накопили всю доступную на тот момент информацию о снах и сновидениях. Наш вывод был следующим: сновидение – это аналог текстового файла в формате *only read*. Примерно к такому же мнению приходят сейчас американские ученые.*

Сновидение – это описание или интерпретация неких воздействий, которую наш мозг передает сознанию. Сновиденный мир – иллюзия, майя. На самом деле каждое отдельное сновидение представляет собой «шар восприятия», включающий в себя описание некоторого места, сцены, персонажей этой сцены, наших эмоций и переживаний в тот конкретный

момент времени. То, что мы называем миром снов, является горстью «шаров» – пустотой в пустоте, отделенной от хаоса радужной пленкой.

Со мной абсолютно согласна американский психолог Патрисия Килро (*The Dream as Text, The Dream as Narrative. Dreaming Vol. 10. No. 3, 2000*):

«Текст как продукт, отделенный от потока непрерывного опыта, имеет жесткие границы. Эти границы позволяют нам фокусироваться на них и выделять данное событие на фоне других феноменов. Таким образом, фраза “У меня был сон” является признанием изолированного опыта с временными границами, которые начинаются там, где мы можем вспомнить это начало, и кончаются в том месте, где наше воспоминание заканчивается. По критерию формы мы можем считать сон субъективным текстом».

Человек, знакомый с компьютерами, знает, что текстовый файл не может влиять на операционную систему. Но, будучи снабженным макросами управления, он превращается в «отмычку» для взлома программы. Это хакерское правило справедливо для проникновения в любую защищенную среду, в том числе и для осознанного вхождения в мир сновидений. Вот почему дон Хуан заставлял Кастанеду искать в сновидениях руки – заставлял вспоминать об этом во сне, вносить осознанность, вводить макрос «Руки» в контекст описания сновиденного мира и таким образом постепенно создавать в программе его сознания большого верткого «червя»¹ – сновиденное тело.

Вы можете сказать, что это самая нелепая идея, которую вам преподнесли за два прошедших дня. Но она пришла в голову хакеру, так что удивляться нечему. Здесь важен другой аспект: мой приятель был настолько богат, что мог настоять на проверке своей гипотезы.

Дабы не повторять метод, описанный в книгах Кастанеды, наш аналитик предложил использовать «машинку» (*CAR – a creation of artificial replacement*). Создание искусственной замены предполагает следующую последовательность действий: сначала вы внедряете в исследуемое пространство какой-то активный элемент, а затем он создает там контролируемое пространство – плацдарм для дальнейших действий. В принципе, все техники прорыва в неизвестное подразумевают хакерские методы – будь то запуск космического спутника, гениальная инженерия или создание сновиденного тела. Мы должны «сунуть член» в неведомый мир и, пошевелив им, убедиться в том, что он останется целым (я имею в виду палец).

Мы решили заменить горсть сновиденных «шаров восприятия» на искусственное и подконтрольное нам пространство или, вернее, точную копию той матрицы человеческого сознания, которая описывает нам мир сновидений. Каждый из нас должен был составить карту снов и разместить «шары-лузлы» в единую картину.

О, как смешны мы были в своем тщеславии «первооткрывателей». Прошли годы, и теперь я понимаю, что мы лишь повторили толтекскую технику пересмотра – не пересмотра жизни, а снов. И знаете, что я вам скажу? Эти толтеки были настоящими хакерами!

Не лишним будет подчеркнуть одну деталь: то, что люди называют миром сновидений, является иллюзией. Фактически мы имеем дело с неким

¹ «Червь» в компьютерной терминологии – это программа, способная копировать саму себя.

описанием реального феномена, который ускользает от нашего внимания. Чтобы узнать его лучше, мы вводим «искусственную подмену».

Я приведу пример из жизни. Незвестный преступник совершил ограбление и уехал на машине в неизвестном направлении. Случай с неизвестным в квадрате. Что делает криминалист? Он использует «искусственную подмену» и получает (а) гипсовый слепок протектора покрышки; (б) отпечатки пальцев преступника. Через несколько часов полиция устанавливает марку машины и выдает ориентировку на некоего Кузькина, «пальцы» которого совпали с отпечатками, снятыми на месте преступления.

Вывод: введя «искусственную подмену» (карту сновидений), мы можем кое-что узнать о том загадочном феномене, который люди называют сновиденным миром. Но надо помнить, что глобус – это не Земля, а карта – не мир сновидений.

И тогда ученики, обступив учителя, задали вопрос: «Расскажите нам об искусственной подмене. Что это такое?» Осмотрев собравшихся, Будда с улыбкой ответил: «Искусственная подмена? Нет ничего проще! Это мой образ в рассказе Иветы».

Глава 2. Первичные выводы

Я прошу вас вспомнить, какие виды снов вам знакомы. Например, кошмары, пророческие сны, яркие и красочные сновидения, сны в космических пространствах или в глубоких подземельях. Возможно, вы имели «прозрачные» сны, где осознавали, что видите сон.

В принципе, классификаций снов так же много, как и теорий. Точнее, каждая теория снов предлагает свою классификацию. К примеру, доктор философии Патриция Гарфилд изучала эмоциональную составляющую сновидений. Эти исследования привели ее к созданию следующей систематизации:

1. Сны о погоне или нападении.
- 2.0. Сны о симпатии или любви.
- 2.1. Сны о встрече со знаменитостью.
- 2.2. Сны о встрече с дружественным магическим животным.
- 3.0. Сны о ранении и смерти.
- 3.1. Сны об исцелении и возрождении.
- 4.0. Сны о проблемах с транспортным средством.
- 4.1. Сны об отличном владении транспортным средством.
- 5.0. Сны о потере дома или части имущества.
- 5.1. Сны о потере ценного предмета.
- 5.2. Сны о пожаре.
- 5.3. Сны о приобретении ценных предметов и улучшении имущества.
- 6.0. Сны о неудаче с экзаменом, исполнением роли или возложенной задачей.
- 6.1. Сны о великолепном исполнении роли или возложенной задачи.
- 7.0. Сны о падении или утопании.
- 7.1. Сны о полетах в воздухе или радостном купании в воде.
- 8.0. Сны о появлении на публике в обнаженном или несоответствующем виде.
- 8.1. Сны о гармоничном и величественном поведении на публике.
- 9.0. Сны об опоздании на транспортное средство.
- 9.1. Сны об удачном путешествии.
- 10.0. Сны о неисправности машин, механизмов или телефона.
- 10.1. Сны о великолепном владении машиной или механизмом.
- 11.0. Сны о бедствиях, вызванных природой или людьми.
- 11.1. Сны о чудесах или проявлениях красоты.
12. Сны, где человек заблудился, потерялся или попал в ловушку... и т. д.

Очевидно, вы уже уловили суть схемы. В этой классификации негативная, или кошмарная, форма сновидения чередуется с позитивной противоположностью. Причем негативные формы считаются более частыми случаями, и поэтому им отдается главенство.

Хакеры тоже придумали свою классификацию снов и свели ее до четырех видов:

1. «Бредовые петли». Это обычно схематизированные сны с однообразно повторяющимися сюжетами. Они сняты людям во время болезней, в дни упадка сил и озабоченности какими-то проблемами. В связи с тошнотворной повторяемостью сюжетов они хорошо запоминаются. Во многих случаях «петли» крутятся все 5–6 периодов REM-сна. Для начинающих сновидящих они практически бесполезны, однако хакеры используют их для перехода в контролируемые сновидения и для решения некоторых прикладных задач. Следует отметить, что «петли» имеют минимизированный фон окружения с почти полным отсутствием персонажей

сна (так называемых «спрайтов»²). Мы считаем этот вид сновидений эквивалентом отладочной программы.

2. Чат. Сны, содержание которых на 80–90 % состоит из болтовни, монологов и диалогов. Они обычно плохо запоминаются и чаще встречаются во 2, 3, 4-м периодах REM-сна; при активной практике сновидящего трансформируются в 3-е и 4-е виды.

3. Яркие сны. Сновидения с насыщенным фоном окружения, со сложным сюжетом и колоритными спрайтами. Чаще встречаются в 1, 5 и 6-м периодах REM-сна. Поставляют сновидящим основной материал для создания карт и других методов фиксации сновиденных историй.

4. Люцидные (прозрачные) сны. На начальных стадиях практики этот вид снов встречается редко. Они хорошо запоминаются и характеризуются моментами осознания того, что вы спите и знаете, что вы спите. В России с легкой руки посткастанедовских «нагвалей»³ такие сны часто ошибочно называют «осознанными сновидениями» (хотя осознания в них на 0,001 %).

5. Контролируемые сны. Этот вид делится на две категории: (а) нагвальные и (б) непосредственно контролируемые сновидения, ходом которых вы можете управлять в той или иной степени.

Хакеры считают, что контролируемые сновидения вообще не являются снами. Естественно, это вносит небольшую путаницу, на что нам неоднократно указывали друзья и оппоненты. С другой стороны, вся наша жизнь, не считая промежутка между прошлым и будущим, – это по большому счету сон сознания. Единственным исключением из этого является интервал между прошлым и будущим, а именно – настоящее.

Настоящее – это акт восприятия. Прошрое и будущее – это функции памяти, являющиеся частью сна сознания. Хорошая аналогия, помогающая это объяснить, – это работа магнитофона. Магнитная лента подобна сну сознания, а функция воспроизведения звука магнитофоном напоминает тот настоящий момент, в который мы воспринимаем записанное. Тем не менее люди нашли необходимым выделить такие понятия, как «бытие» и «состояние бодрствования». Давайте поступим так: пусть над этой проблемой ломают головы теоретики. Мы же займемся практикой и на опыте проверим, правы ли хакеры.

Ниже письмо Сергея Изриги (СИ), в котором он рассказывает о сновидениях.

СИ

Сновидение состоит из множества компонентов: сюжета и эмоций, персонажей, местности, цветового и звукового оформления, несоответствий, разрывов, переходов и т. д. Так уж случилось, что в современной культуре сны обычно используются для предсказания будущих событий. Вы вспоминаете пару-тройку ярких образов сна, открываете сонник и находите их толкования. Все четко и понятно: «Увидеть остров – означает обретение покоя, свободы и заслуженной благодарности после многих тревог». Или: «Увидеть цепи – предвещает клевету и предательские замыслы ваших завистников». Здесь главное не открывать второй сонник, как это по

² В компьютерной графике спрайт – это двухмерный или трехмерный графический объект, интегрированный в общую сцену.

³ В России и в Украине с 90-х гг. и по сей день существует определенное количество мошенников, провозгласивших себя нагвалями, то есть благодетелями, продолжающими традицию, описанную Карлосом Кастанедой. Особенно это характерно для Украины, где эти «нагвали» получили хорошее освещение в прессе известными писателями и издательствами. В 2005 г. издательство «АСТ-Пресс» издало книгу авторства «Карлоса Кастанеды». Там утверждалось, что Кастанеда до сих пор жив, что он написал несколько книг и заключил контракт с украинским издательством. Данная книга является смехотворной фальсификацией. С тех пор это издательство было обеславлено средствами массовой информации. Но нагвали-мошенники получили определенную выгоду из своего обмана. Некий писатель написал восемь книг, в которых он якобы развивает традицию дона Хуана. На самом же деле они представляют дикую смесь НЛП, содержания книг Кастанеды и смехотворных плодов воображения автора. Тем не менее этот мошенник-нагваль получил широкую популярность в России и в Украине.

глупости сделал я. Никогда не совершайте подобной ошибки. Иначе вы найдете, что «Остров – это перемены в личной жизни, разлуки и потери; для состоящих в браке – развод». А «Цепь – это безраздельная верность». Как только вы сверяете толкования двух сонников, метод предсказаний теряет половину своей эффективности. В этом заключается его главный недостаток.

Мы решили пойти другим путем. Нам хотелось создать технологию, которая удовлетворяла бы всем требованиям и правилам, описанным в книгах Кастанеды. Хакеры провели серьезное исследование и пришли к интересным выводам.

ВЫВОД 1. СНЫ ЯВЛЯЮТСЯ «ЗАЩИЩЕННОЙ ПРОГРАММОЙ».

Взгляните на таблицу, которую я позаимствовал из одного научного журнала.

Млекопитающие. Ежесуточное количество часов, проводимое во сне: жираф – 1,9; кося – 3,09; азиатский слон – 3,1; кит – 5,3; человек – 8,0; бабуин – 9,4; домашний кот – 12,5; лабораторная крыса – 13,0; лев – 15,8; восточный бурундук – 15,8; летучая мышь – 19,9.

Человек проводит во сне треть жизни. Каждую ночь мы участвуем в каком-то таинственном процессе, о котором затем вспоминаем фрагментарно и с большим трудом. Многие люди утверждают, что они вообще «не видят снов». Это заблуждение. Наука выяснила, что каждый из нас видит за ночь 5–6 снов. То есть проблема коренится в их воспоминании.

Странная забывчивость в отношении снов объясняется по-разному. Психологи говорят, что основной жизненной функцией человека является выживание. Так как эта функция в основном осуществляется в пробужденном состоянии, человеческое сознание отводит снам второстепенную роль и часто не фиксирует в памяти события, происходящие в сновидениях. Тяжелые условия жизни настолько истощают силы людей, что сны становятся для них непозволительной роскошью. Поэтому с возрастом сновидения теряют свою красочность и превращаются в тусклые отражения повседневных забот. Некоторые ученые убеждены, что процесс усвоения снов связан со средой обитания. Если вы живете в городе, разнообразие яви отвлекает вас от переживания снов. Но стоит вам попасть на периферию цивилизованного мира, будь то ваша дача, тибетская Лхаса или пустыня Сонора, сознание меняет приоритеты и, избегая скуки, подпускает вас к внутренним переживаниям.

Мистики и оккультисты придерживаются другой точки зрения. Для них мир сновидений является особым пространством, в котором действуют свои законы восприятия. Для переноса информации из мира снов в мир яви требуются особые методы фиксации внимания. Иначе, как утверждает Мефодий Солунский (861 г.), сновидящий повторит притчу о тощем мышонке, который без труда пролез сквозь дыру в корзину с зерном, но, наевшись, не смог вылезти обратно из-за раздувшегося живота.

«Так же и тот, кто читает сны, написано в “Хазарском словаре”, голодным с легкостью пройдет через тесный промежуток между сном и явью, но его добыча и плоды, собранные там, сны, которыми он насытился, помешают ему вернуться назад, потому что это можно сделать только

таким, каким туда вошел. Поэтому ему приходится или бросить свою добычу, или остаться там с ней навсегда».

Хакеры считают, что система человеческого восприятия похожа на программу-упаковщик – программу, которая изображает воспринятую информацию в виде определенных символов и образов. Это ускоряет обработку данных. В состоянии бодрствования люди пользуются одним упаковщиком, а в состоянии сна – другим. Разница в методах обработки информации затрудняет процесс вспоминания. Тем не менее проблема решается частично или полностью. Всем известен тот факт, что простое ведение сновиденного дневника улучшает вспоминание снов (внимание, которое вы уделяете записям, повышает приоритет декодирующей программы, что, в свою очередь, ускоряет ее выполнение). Опытные сновидящие и сталкеры вообще меняют язык описания для снов и яви. Это позволяет им объединить две части бытия в одну – в сон наяву или в жизнь-в-сновидении.

Трудности в переносе информации лишь приоткрывают вершину айсберга. Мы как пользователи программы снов почти полностью лишены элементов управления. Люди могут засыпать и просыпаться (аналог «старта» и «выхода»). Все остальное зависит от программы сна. В бодрствующем состоянии мы обычно просыпаемся там, где заснули. У нас есть относительная уверенность в сюжете очередного дня. Наше внимание четко фиксирует те или иные события, создавая из них непрерывную последовательность действий и перемещений. Вы без труда можете пояснить, как и почему перебрались из пункта А в пункт Б. Хотя, конечно, в каждом правиле бывают исключения. Алкоголь, наркотики или следствие болезни способны разрывать континуум бодрствующего состояния. Упавший на голову кирпич нарушает фиксацию внимания. И все же в бодрствующем состоянии мы обладаем контролем над ситуацией (пусть иногда частичным, но реальным).

Сон превращает нас в марионеток. Засыпая, мы не знаем, в каком месте окажемся. Набор сюжетов и персонажей навязывается нам помимо нашей воли. Программа переносит нас из сцены в сцену совершенно нелогичным образом. Мы выступаем то в роли зрителей, то в роли участников событий. Сон контролирует нас, заставляя подчиняться его командам и правилам. Хотя и здесь бывают исключения. Некоторые люди изредка могут «заказывать» сюжеты снов. Другие вносят в сновидения незначительные элементы управления. Однако любые продолжительные усилия по «укрощению» снов вызывают «ответные удары». Это является еще одним признаком «защищенности» сновиденной программы.

Каждый исследователь снов, в конце концов, встречается со «стражами». Эти «хранители» («защитники», «монстры») пугают людей, если те начинают изучать особенности сновиденных пространств. Я лично знал ребят, которые после встречи со «стражем» не спали по трое-четверо суток. Страх, пережитый ими, привел к нервным срывам и даже в одном случае – к серьезному заболеванию.

Психологи утверждают, что «стражи» – это персонификации наших проблем или выходы бессознательного. Мистики и оккультисты говорят, что «хранители» и «монстры» являются астральными существами или силами, которые, контактируя с человеком, принимают вид грозных и опасных чудовищ. Интересно отметить, что в наше время более научным считается

«выход бессознательного», а не «контакт с астральным существом». Так что, если вы будете описывать «защиту» сновиденной программы с использованием персонификаций и человеческого бессознательного, вам дадут какую-нибудь ученую степень. А если вы заговорите об астральных существах, вас назовут шарлатаном или жертвой предрассудков прошлого. У хакеров по этому вопросу имеется своя точка зрения. Я расскажу о ней позже.

Программа снов обладает еще одним уровнем «защиты». На определенном уровне исследований сновидящий попадает под прессинг «сил судьбы». Его жизнь превращается в череду неурядиц. Он рискует своим здоровьем и благополучием близких ему людей. Этот «кармический рэкет» можно воспринимать как «проверку на зрелость» или как «препятствия, закаляющие дух». Честно говоря, для нас такой поворот событий был полной неожиданностью. Мы понесли большие потери. К счастью, вы можете воспользоваться нашим опытом. Вам будут даны меры предосторожности и безопасности, так что вы сможете защититься от этого «кармического рэкета». А пока давайте ознакомимся с другими выводами хакеров.

ВЫВОД 2. СОН – ЭТО «ПУЗЫРЬ».

Пространство отдельно взятого сновидения ограничено. Фактически это некий многоугольник, который в некоторых случаях сводится до банальной пирамиды с эффектом «плоского видения» (то есть когда в одной вершине находитесь вы, а картина сна проецируется на плоскость, образованную другими вершинами). Такое может произойти, если дример приболел.

Когда человек болеет, его энергетический уровень ниже, чем обычно, у него нет необходимых ресурсов для нормальной работы программы сновидений. Аналогией этому может быть ситуация когда компьютеру не хватает памяти или вычислительной мощности, чтобы запустить программу. Поэтому у больного человека форма сновиденного пространства упрощается от сферы до более простой формы многогранника. Этому человеку снятся двумерные или «плоские» сны вместо обычных, более реалистичных, трехмерных снов. Иногда плоские сны вспоминаются как очень схематичные или бредовые.

У здорового человека имеются необходимые ресурсы. Поэтому у него сны трехмерные, в которых пространство практически сферическое. Здоровый дример редко наблюдает «баги» сновиденной программы. Именно когда программа сна по тем или иным причинам упрощается, мы часто замечаем ее недочеты. Мы начинаем вводить эти «баги», эти дефекты программы.

Однако в ярких снах программа настолько отлажена, что пространство описывается очень сложной структурой – почти идеальной сферой. Тем не менее, если вы достигаете ее границ, пространство начинает изменяться или искажаться, а сновидящий в большинстве случаев переходит в другую «пузырь» – в другую сцену сна.

Допустим, мне снится, что я – отважный разведчик-партизан – ухаживаю от вражеской погони. Передо мной тянется низкорослый лес, за которым должны быть болото и наш походный лагерь. За спиной слышится треск веток. Тень скользит то справа, то слева от меня, но освещение не меняется.

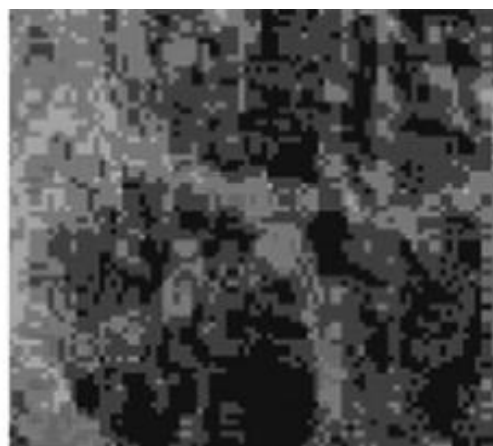
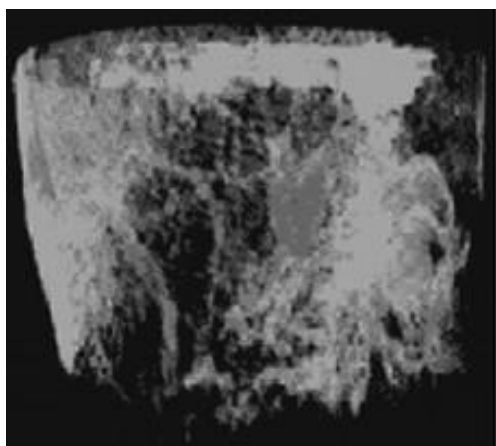
Я пробегаю метров десять, и местность внезапно начинает идти на подъем. Лес на крутом склоне становится почти непроходимым. Тропа теряется под корнями огромного дерева. Еще через 20 метров крутизна горы заставляет меня повернуть назад. Я оборачиваюсь, подхожу к книжной полке у окна и беру аккуратный томик с названием «Физика восьмого рикошета».

Это обычный сон, где я пережил замкнутость «пузыря» сновидения. Как видите, тут был сложный набор элементов – звуковое и световое оформление, сюжет, мои мысли и ожидания. Затем, когда я достиг границы пространства, местность трансформировалась, после чего меня перенесло в другой «пузырь» – с комнатой, окном и книжной полкой.

Хакерам очень понравился термин «пузырь». Мы употребляли его вплоть до недавнего времени, пока нам справедливо не напомнили, что определение «пузырь восприятия» придумал Карлос Кастанеда. Он применял его в ином контексте, и мы как бы вносили путаницу в сформировавшуюся терминологию. Нам пришлось изменить свои обозначения. Теперь в ходу два термина: «пузырь сна» и «шар восприятия». Лично мне больше импонирует первый, потому что пространство сна редко бывает шаром. Потому что далее в книге будет использоваться термин «пузырь».

ВЫВОД 3. ПРОГРАММА СНА ИМЕЕТ МНОЖЕСТВО ОГРЕХОВ И НЕДОРАБОТОК.

Однажды я сидел в аэропорту Иркутска и размышлял о внезапных изменениях ландшафта в «пузырях» сновидений. И тут меня осенила идея! Да это же проблема полигонального текстурирования! В трехмерной графике для создания искусственных миров используются два метода: воксельный и полигональный. Они различаются между собой способом построения объектов. Воксельная графика использует в качестве основной строительной единицы воксель (Voxel – Volume Pixel) – объемную точку или, вернее, обыкновенный цветной кубик. Объекты строятся из вокселей, как из кубиков Лего. Слабость метода заключается в масштабировании. При увеличении (приближении) образ превращается в грудку квадратов.



В полигональной графике основой всему служит полигон (Polygone) – многоугольник в пространстве. Для создания искусственного мира требуется огромное количество полигонов.



Допустим, нам нужно построить несколько домов в виртуальном пространстве. Мы рисуем в графическом редакторе картинку с текстурой и «натягиваем» их на плоские четырехугольные полигоны. Как бы наклеиваем цветные обои на белые стены. В результате получается частичка виртуального мира.



Но все это теория, а на практике текстура хранится в памяти компьютера или видеокарты. При формировании изображения для каждой точки экрана выбирается цвет, который соответствует текселю – определенной точке текстуры в памяти. В компьютерной графике имеется несколько способов текстурирования. Однако в сновидениях этот процесс часто дает искажения, присущие для линейного сэмплинга – самого быстрого, но и самого примитивного метода. Это позволяет предположить, что

странная трансформация ландшафта в сновидениях объясняется не особым качеством снов, а упущениями «программистов».

Еще одна недоработка сновидений видна в освещении полигонов (или «пузырей» сна). Мы часто получаем простейший флэт (Flat), где полигон имеет только одну степень яркости, или аналог эффекта Гуро (Gouraud shading), где освещаются вершины полигонов. В таких случаях мы обычно видим затемненный центр и ярко освещенные углы. Примером второго типа являются предобморочные состояния сознания.

Кроме того, в сновидениях плохой режим «сглаживания» (anti-aliasing). Если вы во сне попытаете прочертить круг на земле, то поймете, о чем я говорю (и чем больше будет диаметр круга, тем сильнее осознается недоработка «программистов»). Мне кажется, дон Хуан знал об этой особенности сновидений. Именно поэтому он и заставлял Кастанеду чертить круги вокруг его хижины.

Как только я опубликовал свои соображения на нескольких сетевых форумах, посвященных искусству сновидения, ко мне посыпались письма с подтверждениями.

«Привет, Сергей, – писал великий российский астроном Андрей. – Недавно во сне летал над городом. Меня поразило голубое небо с белоснежными облаками. С цветами и оттенками все было окей, но вот изображение... Знаешь, оно выглядело как в воксельной графике! Крупные прямоугольные пиксели-кирпичи. Как будто я разглядывал картинку с сильным зумом (увеличение). Прочитал твое письмо и вспомнил об этом. Потом все настроилось, облака приобрели нормальный вид. Но поначалу это действительно была воксельная графика!»

«Привет, СИ. Я заметил во сне такую несуразицу. Она связана с выключателем. Я могу выключить свет, но включить его невозможно».

«Hi! Я обнаружила забавную штуку, – писала моя знакомая. – Интересно, почему это так? В фильме “Матрица” такой дефект называли бы сбоем в системе. Так вот, вынесло меня к дому, а я как раз искала конкретного человека. Недолго думая, я решила позаглядывать в окна. Мало ли – вдруг он в сюжете где-нибудь застрял? Дом был многоэтажный. На улице – поздний вечер. Я поднялась на уровень второго этажа и начала осматривать освещенные окна. В первом отметила вид обоев, кровать, шторки на двери и котяру. Проскочила быстренько это окно, но много не потеряла, потому что в следующем окне было то же самое – обои, кровать, шторки, кот. Это что? Нехватка сюжетов?»

А вот письмо замечательного сновидящего:

«В одном из осознанных сновидений я задался целью дойти до края пузыря. При приближении к краю проявился следующий эффект: окружающая действительность пыталась превратиться в лабиринт. Самое главное тут – не поддаваться и не менять направления. Вроде появляются более удобные дорожки, но если идти по ним, начнешь блуждать и не успеешь дойти. Ближе к концу местность проявила стремление к возвышению, и, немного поднявшись вверх, я наконец-то увидел горизонт. Сразу выплыл эффект недостаточного текстурирования, о котором писал Изриги. В месте, где соединялись земля и небо (разработчики программы) явно пожаляли разрешения, и был эффект, как в компьютерной игре, – издали все нормально, а вблизи пиксели во весь экран. Прорвав “ткань” (пузыря), я увидел

в разрезе черную жидкость. Нырнув туда, поплыл по течению. Думал, что куда-нибудь вынесет. Зрение отключилось моментально – осталось только осязание (если это можно так назвать). Через минуты две “свободного плавания” моей ноги коснулось щупальце. Я потянул за него и нащупал тварь – вроде тех, которых призывал сторониться Док. Она обожгла меня щупальцами раза два или три, и я решил проснуться от греха подальше.

Позже, когда хакеры освоили совместные сновидения, они обнаружили новые глюки в программе снов:

1) Когдаходишь в чужой сон (к примеру, чтобы вытянуть человека в совместное сновидение), то просто удивляешься грубости и скудности оформления «пузыря». Обычно хозяин сна поглощен какими-то частными деталями. Его внимание зафиксировано на смысле сюжета, ощущениях и образах. С другой стороны, визитер видит только обстановку, и надо сказать, что это полная халтура. Хозяин сна может купаться в золоте и жить в чудесном, сказочном дворце, но на визитера эта иллюзия не действует. Он свидетельствует, что оформление «пузыря» убого, сюжет примитивный, а разговоры – сущая нелепость. Похоже, программа снов не рассчитана на совместные сновидения.

2) Если в совместном сновидении собирается группа в пять и более человек, то появляется «спутник» – некая персонифицированная сила, назначение которой пока не понятно. Она сопровождает группу, иногда предупреждает об опасности, но в основном наблюдает. Док (один из «Хакеров сновидений») прозвал этот феномен Викой – «виртуальной канальей». Спутник появляется в образе девочки, небольшого животного (собаки, кошки) или птицы. Возможно, это какой-то сбой программы – типа эха от совокупных эманаций нашего сознания.

ВЫВОД 4. НЕ КАЖДЫЙ СОН ЯВЛЯЕТСЯ НАШИМ.

Хакеры заметили, что люди часто видят сновидения, которые не имеют отношения к их жизни. Допустим, человек, никогда не бывавший у моря, ловко рассекает волны на серфинге. Житель Севера охотится во сне на слона, а парню из Прибалтики снится пыльная буря в пустыне. Иногда мужчины попадают в женские сны, а женщины – в мужские. Иногда нам снятся сны животных.

Этот феномен абсолютно не изучен. Подобный вид сновидений характеризуется интересными и захватывающими сюжетами. Фиксация внимания на деталях сна не позволяет человеку понять, что он видит чужое сновидение.

«Странный дом. Я был там впервые. Внезапно все задрожало. Стены затряслись, с потолка посыпалась штукатурка. Снаружи послышался чудовищный грохот. Я открыл окно и увидел в нескольких метрах от себя огромный танк. Его башня начала разворачиваться на меня. Я побежал в спальную комнату, где спала двухлетняя сестра. Потом был взрыв. Стены упали. Мне придавило ногу, и я проснулся от жуткой боли».

Это сон десятилетнего Виктора – воспитанника детского дома. Он знает, что мать отказалась от него сразу после родов. Психологи сказали бы, что сон мальчика четко выражает его тоску по семье, а драматическое содержание объясняется психическим надломом брошенного ребенка. Но этот сон снился не только Виктору. В тот период на Балканах шла война,

и многие люди просыпались в холодном поту от кошмаров с танками и расстрелянными детьми.

Чьи это сны? Кто может транслировать их на дальние расстояния? Люди? Коллективное бессознательное? Или наша планета?

Составляя материал для этой главы, я нашла интересную выписку из «Хазарского словаря» Милорада Павича:

«В тех случаях, когда два человека видят друг друга во сне и когда сон одного создает явь другого, всегда и с одной, и с другой стороны немного сна просачивается наружу. Из этого излишка образуются “дети сна”. Иными словами, продолжительность сна короче, чем явь того, что снится. Сон всегда несравненно глубже любой яви, и поэтому обязательно в любом случае остается немного отходов, “остатков материала”, которые не входят в явь того, что снилось, а переливаются через край и прилепливаются к яви какого-нибудь третьего лица, сталкивающегося из-за этого с большими неприятностями и неожиданностями. Этот третий, как правило, оказывается в более сложном положении, чем двое первых. Его свобода воли вдвое больше ограничена подсознанием, чем у тех двоих, так как излишки энергии и материала, которые перетекают в их снах, поочередно переливаются в духовную жизнь третьего, и он из-за этого становится как бы двойным существом, которое ориентируется то на одного, то на другого спящего».

Неужели сны одних людей могут влиять на явь других? Тогда подумайте, кто вы? Сновидящий, который формирует реальный мир другого человека? Или сталкер, воплощающий в жизнь чьи-то сновидения? Что происходит, когда «дети сна» собирают вокруг себя противоположные пары и группы из четырех и более человек становятся командами? К примеру, партиями Кастанеды или дон Хуана? Какие возможности открывает эта гипотетическая взаимосвязь снов и яви?

Ну что? Вы уже готовы к «взлому» программы сновидений? Тогда вперед! Освоим этот метод!

Глава 3. “Взлом” программы сновидений

Итак, каждую ночь мы видим пять-шесть снов, каждый из которых состоит из одной или нескольких сцен (так называемых «пузырей сновидений»). Если учесть, что в среднем человек ежесуточно проходит во сне через 20 «пузырей», то в год их количество составит 7300 единиц. Начиная сновидящий ежедневно может вспоминать по две-три сцены. Долгая практика помогает довести это число до 12 «пузырей». Вот начальные условия для нашего исследования.

Как же изучать феномен снов? Прежде всего, мы можем коллекционировать сюжеты. Или описывать атмосферу сцены в каких-то сложных категориях. Или абстрагироваться до тонких ощущений, стараясь уйти от любых известных интерпретаций и тем самым приблизиться к универсальному языку Вселенной. Все это достойно усилий исследователя. Но, будучи хакерами, мои друзья пошли другим путем. Они решили фокусировать внимание на сновиденных пространствах.

Допустим, вам приснился сон, в котором вы встретились с другом на какой-то незнакомой улице. Разговор шел о тибетских акулах и их связи с буддистской сутрой окончательного просветления. Рядом четверо налетчиков грабили ювелирный магазин. Шла ужасная стрельба, но вы беспечно продолжали беседу. У вашего друга все время увеличивался нос, и это вас немного смущало. Вы отвели взгляд в сторону, заметили красивый памятник и дряблую старушку на скамейке, затем посмотрели на низкое желтое облако и оказались в новой сцене. Вас испугал странный шорох за спиной. Вы обернулись и узнали свой школьный класс. Вместо парт в комнате располагалось несколько железных коек. На одной из них сидела крыса. Она держала в маленьких лапках карандаш и большими зубами затачивала кончик. Вы вспомнили, что раньше здесь находился кабинет биологии. В помещении что-то было не так. Вам стало неуютно в треугольной комнате. Вы быстро вышли в коридор и оказались в зале большого магазина. Толпы людей проходили мимо, бросая на вас насмешливые взгляды. Внезапно вы поняли, что стоите в нижнем белье. Всплеск сложных чувств и эмоций заставил вас проснуться.

Итак, мы видим здесь три «пузыря»: «улицу», «класс» и «магазин». Каждый из «пузырей» имеет свое ограниченное пространство. В первом случае вы запомнили улицу и расположенные на ней ориентиры: банк, памятник, скамейку и т. д. Во втором «пузыре» пространство ограничено школьным классом; в третьем – залом магазина. «Пузыри» соединяются точками переходов или так называемыми «транзитами». Следует отметить, что объединение трех выявленных нами пространств не создает одного общего континуума. Эти «пузыри» могут располагаться в удаленных друг от друга частях сновиденного мира. Транзиты осуществляют мгновенный перенос нашего внимания из одной сцены сна в другую. Опытные сновидящие используют их в качестве транспортных средств. Но нам пока рано говорить об этом. В данной главе мы рассматриваем метод «взлома» программы сновидений.

Процесс описания местности, увиденной во снах, был назван картографией сновидений. Я, Ravenna, так же как и вы, получила этот метод в относительно готовом виде, поэтому могу предугадать почти все ваши вопросы.

Большинство из нас по жизни очень заняты, поэтому найти место для новой практики очень трудно. Хотя обычно наибольшей сложностью для привнесения чего-нибудь нового в привычный распорядок является этап планирования. Когда практика станет привычкой, вы будете удивлены, почему раньше считали сложным найти место в рутине для чего-то нового.

Помню, в начале, когда у меня набралось около 20 «пузырей», мне захотелось узнать, что с ними делать дальше и зачем все это нужно. Вот что мне сказал Сергей:

СИ – Сергей Изриги:

Составление каких-либо карт является методом, а не целью. При составлении карты ты познакомишься с окружающей средой и ориентируешься в пространстве. Представь себе компьютерную стратегию, где игровое пространство закрыто «туманом войны»⁴. Аналогия с миром сновидений получается слабая, но вполне приемлемая. Ты встречала компьютерные игры, миссия которых состояла бы в раскрытии карты? Нет! Зато имеется много игр, в которых мы, убирая «туман войны» и раскрывая карту, находим решение квестовых миссий. Истинный геймер знает, что в сложных играх без карты не обойтись. Ориентация в пространстве экономит время и силы, тогда как отсутствие карты превращает интересную игру в скучное блуждание по кругу.

Составление карты сновидений считается методом, а не целью. Причем карта сновидений не является сновиденным миром, так же как глобус не является земным шаром. Карта снов представляет собой искусственно созданное пространство, в той или иной мере отражающее наше описание определенного набора сновидений. Карта не может описать все твои сновидения. Она ограничена основополагающим выбором элементов, то есть кто-то может картографировать местность сновидений, кто-то – совокупность ощущений, а кто-то будет делать акцент на других компонентах снов. «Хакеры сновидений» выбрали картографирование местности. Почему? Они решили, что это будет метод неделания сновиденного описания. При данном выборе сновидящий исключает часть внутреннего диалога, связанного со спрайтами снов.

Мы более не заботимся об описании сюжетов сновидения, нас не волнуют диалоги спрайтов. Все аспекты сновиденной программы, связанные с диалогами, отбрасываются как маловажная часть. Хотя они все еще продолжают, не нужно придавать им особого значения. Когда ты начинаешь заниматься картографией, то приобретаешь привычку зарисовывать каждое утро ландшафт своих сновидений. После нескольких месяцев практики картографии ты сформируешь сильное намерение и начнешь выполнять это намерение в сновидении. Во сне ты обнаружишь, что сосредотачиваешь внимание на ландшафте, а не на сюжете.

Поначалу единственный способ игнорировать диалоги персонажей сна – это не записывать их в дневник. Другими словами, ты сознательно решаешь не уделять им большие внимания. Вместо этого ты сосредотачиваешься на описании своих сновидений. Однако спустя несколько месяцев подобной практики ты будешь игнорировать эти диалоги непосредственно во сне.

По мнению хакеров, сновидение является «пузырем восприятия», включающим в себя небольшое пространство, атрибутами которого могут быть спрайты и фон окружения. Некоторые сновидения не имеют ни спрайтов, ни фона.

Я встречал много хороших людей, которые с завидным упорством примеряли на себя метод «поиска рук в сновидении». И мало кто из них добился успехов. Два-три удачных сновидения в год – типичный случай. Находились счастливчики, которым это удавалось без труда (или с трудом, но удавалось). А тысячи людей «отваливались» от практики сновидения,

⁴ Компьютерный термин, обозначающий искусственное затмение тех областей игровой территории, на которых вы еще не были.

считая себя неспособными, слабыми или не понявшими суть учения. Они позже находили «объяснения» своим неудачам, но в душе у них оставалась тоска по тем удивительным возможностям, о которых писал Кастанеда. «Хакеры сновидений» предлагают им новый шанс – вход в мир сновидений через узкий лаз искусственно созданной замены. Если орел удовлетворяется заменой, созданной пересмотром жизни, то почему бы ему не проглотить суррогат из пересмотренных снов?

Что необходимо сновидящему, пожелавшему заняться картографией? Первым делом необходим дневник сновидений. Держи его поближе к постели. Плюс карандаш. Ты вспомнила сон? Тут же запиши его, нарисуй схему местности: горный хребет, озеро, поляну с дорогой. Ты увидела себя в каком-то доме? Не нужно мелочиться на рисование комнат – просто отмечай этот дом на карте, и все, что его окружает. Ты увидела овраг, который на глазах превращается в гору. Так и назови эту черту «овраг/гора». Конкретизация не особенно нужна. Но чем больше сил ты вложишь в начале, тем быстрее будет твой прогресс. На схеме места расставь надписи, поясняющие детали ландшафта.

Как я уже говорил, хакеры предпочли обратить внимание на территорию снов, а не на сюжет. Однако на протяжении большей части жизни мы привыкли описывать сновидения в терминах сюжета. Если резко сменить этот метод на фиксацию ландшафтов, наш разум начнет выдвигать различные возражения, что оттолкнет нас от картографии. Поэтому мы постепенно заменяем старый метод описания наших снов на новый. Через месяц ты будешь смотреть на записи так, как будто видишь их в первый раз. Поэтому нужны надписи. Они вернут тебе воспоминания. Рядом со схемой вкратце опиши сюжет.

Например:

«Встреча с “союзником”. Он посмотрел на меня, и я, увидев его жуткие черные глаза, описался. Страх унес мое внимание в другой “пузырь восприятия”, где начался новый сюжет сновидения».

Ты можешь нумеровать каждый описываемый сон. При описании отдельного сновидения ориентация по сторонам света не нужна. Через некоторое время в собранной тобой коллекции снов начнут происходить интересные преобразования. Некоторые «шары сновидений» будут сливаться друг с другом. Допустим, тебе приснился университет, затем родной дом, потом был третий сон, который соединил все три сновидения в цепочку объединенного пространства. Лучшее всего вспоминается последний сон, поэтому тебе нужно научиться просыпаться «мягко». Подключи намерение «вспоминать свои сновидения» при каждом пробуждении. Вцепившись в хрупкое воспоминание какой-то сцены, верни в осознание весь сон. Небольшая практика, и ты сама разработаешь свою методику воспоминаний. Главное, делать записи ежедневно. Если ты не уловила сон этой ночи, опиши другое сновидение, которое вспомнилось тебе. Но каждый день! (Или хотя бы стремись к этому.)

Давайте немного отвлечемся и поговорим об ориентации в пространстве. Допустим, у вас скопилось сотня описаний снов, и вы по-прежнему не знаете, как расположить их на карте. Возможно, два-три сна сложились в один кусок, а остальные так и болтаются в воздухе. Окей! У вас имеются две возможности самим продолжить сборку карты из тысячи кусочков. Или

воспользоваться опытом хакеров и тем самым сэкономить 3–4 года жизни. Тем, кто предпочитает «чистоту эксперимента», я советую выбрать первый вариант. Остальным будут предложены ориентиры, вокруг которых можно группировать описанные вами сновидения.

В начале исследований «Хакеры сновидений» наняли несколько психологов для решения проблемы пространственной ориентации. Они провели кучу тренингов с привлечением наших ребят и добровольцев, ничего не знавших о проекте. К примеру, психологи собирали группы из 10–15 москвичей и просили их описать какой-нибудь памятник. Как вы его видите? С какой стороны? Откуда вы к нему подходите? А вот вам другой монумент. С какой стороны вы его видите? И так далее. Это оказалось напрасной тратой денег.

Конечный вывод экспертов был таким:

«В детстве мы учимся ориентироваться в окружающем нас физическом пространстве. Способ ориентации однозначно и навсегда фиксируется в особых моментах детства. В эти моменты устанавливается наше персональное направление перспективы. Если быть достаточно внимательным, то можно заметить что эта перспектива активизируется, когда вы, например, читаете роман. Чтобы оживить воображаемое и странствовать по фантазии, ваш ум вспоминает те особые места из детства. Уделив внимание явлению, вы обнаружите, что эти места вспоминаются очень часто. Похоже на то, как если бы они служили камертоном для тонкой настройки сознания в настоящем моменте.

Личный способ ориентирования такой: он (она) выбирает две точки: свою позицию и какой-то объект, которому он (она) присваивает значение «север» или «юг», «запад» или «восток» относительно своего местоположения. Вся дальнейшую ориентацию он (она) выстраивает по этому предмету, то есть некое направление для него (нее) является главенствующим. И якобы эксперименты в группах каким-то образом подтверждали эту гипотезу. Но нам от нее не было ни холодно, ни жарко.

Следующий этап исследований хакеры сделали самостоятельно. Они разделились на две группы. Одна практиковала уже указанный способ постепенного сращивания сновидений. Другая расставляла номера сновидений по карте, полагаясь на интуицию. Первый метод принес множество интересных открытий. Второй, хотя и вносил много путаницы, оказался, в конечном счете, ничем не хуже первого.

А о каких же открытиях шла речь? Прежде чем двигаться дальше, нужно сказать, что «Хакеры сновидений» полностью понимают силу внушения. Поэтому вы можете пропустить часть, в которой говорится об их открытиях, до момента, когда сделаете собственную карту. Однако нужно отметить, что когда мы в самом начале формировали свои карты, мы ничего не знали о находках друг друга, отсюда и то удивление, которое мы испытали, обнаружив, как много общего имелось на наших картах.

Люди, занимавшиеся картографией сновидений, пришли к выводу, что стороны света на карте сновидений расположены не так, как мы привыкли видеть их на географических картах. Оказалось, что север и юг поменялись местами, а запад и восток остались на месте. То есть карта сновидений является как бы изображением реального мира, смещенным на 180 градусов по линии север-юг. Глядя на себя в зеркало, мы наблюдаем сходный эффект смещения координат, но только боковое. При зеркальном отражении происходит аналогичное явление: одна координата смещается на 180 градусов, а другая остается на месте.

Позже мы узнали, что многие географические книги Древнего Китая использовали такую же расстановку сторон света. Вот что писал Сергей Изриги о «зеркальности» сновиденной карты:

Сергей Изриги

Это очень сложная тема. Итак, почему хакеры считают, что сновиденный мир зеркален реальному миру? История этой убежденности такова.

Примерно шесть лет назад я увлекся медитациями в люцидных сновидениях. Для меня медитация является упражнением в фиксации внимания на какой-либо концепции нашего описания мира. В ту пору люцидные сновидения были для меня большой редкостью. Я фанатично составлял карту сновидений и находился под сильным влиянием «сновиденного учителя», который показывал мне свое знание. Однажды он пояснил мне структуру созидания явлений и привел в пример схему. (Большая часть его объяснений мне еще не вспомнилась, но схема осталась в памяти, и именно по ней я сейчас вытягиваю остальную информацию.) Схема представляла собой две пирамиды, одна из которых являлась зеркальным отражением другой. В их основании был то ли треугольник, то ли неправильный четырехугольник. Более того, вторая пирамида отражалась от первой под некоторым углом (как я запомнил, этот угол представлял собой личностный дифференциал; он у разных людей имеет разные значения).

«Сновиденный учитель» объяснял мне схему примерно так: и во сне, и в повседневной жизни для реализации намерения необходимы три элемента, но их качества в двух мирах своеобразны. В повседневной жизни нужны два сильных элемента и один слабый; в сновиденном мире – два слабых и один сильный. Что это за элементы? Я только догадываюсь об этом и не хочу сбивать вас с толку. Кастанеда намекает на них в нескольких эпизодах: когда дон Хуан манипулировал машиной и когда Хенаро заставил ту же машину исчезнуть. (Имеется еще хороший кусок, когда описана техника раздвоения «я здесь, я там».) Однако это тема для отдельного разговора. Так что давайте вернемся к зеркальности миров.

В то время меня интересовала ориентация объектов карты. Личный опыт и усилия моих друзей показывали, что верх карты соответствовал югу, но восток и запад как бы оставались на своих местах. Схема «сновиденного учителя» убедила меня в зеркальности миров, а буквально через пару дней я получил подтверждение этой догадки. В печать вышла книга «Калагия» (автора не помню). Я увидел ее у друга, полистал и тут же понял, что она не для меня. После чего захлопнул книгу и положил на полку. Она же нагло и очень неестественно упала – причем раскрылась в воздухе и улеглась в развернутом виде. Это был знак. Я внимательно прочитал обе страницы и нашел абзац, в котором автор писал, что китайцы в древности ориентировали карты так, как это делают сейчас «Хакеры сновидений». Сверху – юг, справа – восток, внизу – север, слева – запад. Объяснялось это странной причудой даосов.

Default map

Прежде всего, сновиденный мир (вернее, модель, описывающая его) оказался довольно маленьким пространством. К примеру, там имеется только один город. Мне доводилось жить во многих городах и странах. В России я не была лишь на Дальнем Севере и Дальнем Востоке. Но на карте сновидений имеется только один город – воплощение всех виденных мной городов с элементами Петербурга, Минска, Парижа, Ташкента, Оттавы, Нью-Йорка и Каира. Фактически это шаблон понятия «город». Переходы и слияния этих мест удивительно гармоничны и естественны. А вокруг города имеются тысячи «портальных» «пузырей сновидений». Эти пространства сновидений не соединены географически с другими местами на карте. Единственная пространственная связь – это через «портальные» точки, что соединяют одну локацию с другой. Вы обнаружите, что эти «порталы» переместят вас в другой, географически совершенно отдаленный «пузырь» сна. Ими могут быть, например, дачные поселки, дома друзей, летающие тарелки пришельцев, сказочные миры (наподобие замка в облаках или спрятанной под водой деревни), направления в пространствах, о которых я слышала, но в которых никогда не была.

Центром сновиденного мира является дом сновидящего. Краями мира служат «граничные пределы». (Лично мне этот термин не нравится, но что вы ожидали от хакеров? Хорошо еще, что они не ввели в оборот какой-нибудь «эндмапзы».) Граничные пределы – это края сновиденного мира (обычно горные хребты, моря, реки, бесконечные дюны, пустыня). Дальше этих пределов пройти (пролететь, проплыть) невозможно. На данный момент замечено, что южный и западный пределы незыблемы. Северный предел с течением практики сдвигается вдаль. На восточном краю карты имеется несколько «белых пятен» (однако это совсем запретная зона!).

На карте сновиденного мира есть множество мест, которых не существует в повседневной реальности. Например, нижние миры, описанные в традиции шаманизма, зона катаклизмов, лабиринты и т. д. О некоторых элементах я расскажу позже.

Мы едва не спятили, когда вдруг поняли, что наши карты в основных деталях схожи. Некоторые особые места имеются на картах у всех сновидящих. Допустим, в ваших снах имеется гигантское сооружение, имеющее связь со стадионом. И у меня такая формация имеется. А поскольку я знаю, где она находится на карте, то могу показать вам ее местоположение и тем самым помочь в составлении макета карты. А если при этом я сообщу вам о других близлежащих ориентирах, у вас может произойти очень забавный инсайт – вы вдруг вспомните, что были там сотни раз, и на какое-то мгновение вас охватит непередаваемое словами чувство воспоминания снов. Еще мгновение назад вам и в голову не могло прийти, что вам снились подобные места, и вдруг вы начинаете вспоминать сотни различных сновидений. Такое чувство вызывает эйфорию и удивление. Фактически вы становитесь свидетелем чуда, которое происходит с вами прямо на ваших глазах.

Еще одно открытие пришло с находкой двух архетипичных мест: заповедника и тюрьмы (у некоторых были варианты: «полицейский компьютер» – разумный, злой, деструктивный; концентрационный лагерь с палачами-изуверами; армейский учебный лагерь и т. д.) В первом месте вы много можете найти. Во втором месте вы бывали не раз и многое потеряли.

Хакеры обнаружили, что при правильном ведении практики, то есть при настойчивом поиске нужных мест (где можно забрать «светимость сознания») и аккуратном «ускользании» из мест ненужных (где «светимость» могут отобрать), сновидящий начинает вовлекаться в потрясающий процесс. Каждое новое воспоминание или описание сновидения вдруг станет втягивать вас в череду других воспоминаний (десятилетней, двадцатилетней давности). Сотни мест, где бывали много раз, – и все это в одной яркой вспышке. В такие моменты человек

переживает очень мощное состояние. Эйфории в нем мало; скорее какая-то жажда знаний: вам хочется больше! Быстрее! Еще! Еще!

Реальность, близкие люди, работа, весь окружающий мир каким-то образом оставляют вас в покое. Вы здесь и не здесь. На какой-то грани бытия и нереальности. Сны становятся люцидными. Вы осознаете себя во сне почти каждую ночь. Достижения опьяняют. Слова Кастанеды и дон Хуана обретают новый смысл. Вы видите в них то, чего не понимали раньше. А потом вдруг – бах! Падение, полное «обесточивание», и в невыносимой депрессии вам хочется прыгнуть с крыши небоскреба. И снова по крупицам нужно собирать силы, продолжая практику. До новых пиков и новых падений... Вот так, ломая какие-то блокпосты в себе, вы продолжаете картографию сновидений. И наступает момент, когда однажды вы можете взять ее, разорвать и выбросить. Она вам больше не нужна. Но к тому времени, как правило, на ней уже не останется «тумана войны». И тогда вы обращаете взор на несколько странных «белых пятен» и на пределы тоналя. Однако пока нам говорить об этом рано.

Несмотря на схожесть карт сновидений, они у каждого разные (даже слишком разные). Имеется лишь несколько четких привязок. Это схожие элементы, что есть на всех картах. Я перечислю вам самые заметные ориентиры.

Мир сновидений ограничен так называемыми «граничными областями». Южная граница почти наверняка будет связана с детством: река, море, горы, океан, череда холмов. Эта граница не сдвигается при прогрессе картографирования. Северная граница сдвигается постепенно. На востоке у многих «слепое пятно». То есть имеются какие-то элементы восточного сектора, но там остается много неизведанных мест. Западный сектор стабильный и ограничен обычно рекой, за которой виднеются поля и горы.

На южной половине карты находится гигантское сооружение, которое многими воспринимается либо как многоэтажный вокзал/аэропорт, либо как гора (Олимп, лестница в небо). Хотя описание и может варьироваться, но две характеристики неизменны: огромные размеры и ассоциация со стадионом. Это гигантское сооружение располагается на разных картах по-разному, сдвигаясь то к югу, то к центру карты.

Центром карты является дом сновидящего.

В северо-восточном секторе располагаются зоны катаклизмов, места различных духовных школ, зоны кошмаров. В этом секторе с тобой будут встречаться другие сновидящие и так называемые «лазутчики».

В сравнении с другими частями города северо-восточная обладает наибольшей крутизной (наклоном) местности. Все дороги в этой части города невероятно крутые и ведут к району «индустриализации», в котором располагается огромный котлован. Здесь находятся фабрики и высотные здания, там слышен шум индустриальных машин и стук молотков. Когда вы посетите это место, то поймете, почему его называли промышленным районом. Этот район является очень опасным местом, если у вас осознанное или контролируемое сновидение. Лучше держаться от него подальше. «Хакеры сновидений» называют это место «столовой летунов».

В северо-западном углу карты располагается непонятный феномен, который ты рассмотришь хорошо только в момент смерти. Это «дыра», куда стекают западная и северная реки.

Объекты снов многослойные по смысловой и визуальной интерпретации. Чем точнее мы подстраиваем матрицу карты с реальностью сновидений (а это делается автоматически по ходу практики или при запоминании и фиксации снов), тем концептуальнее проявляются элементы снов – более абстрактно, но конкретно.

На карте имеются стабильные и неизменные места, но бывают и зоны трансмутаций, где все меняется.

Допустим, вам приснился бассейн. Проснувшись, вы нарисовали его на карте, включая окружение: какие-то здания, мост и шоссе. Позже вы снова видите во сне это место. Только на сей раз здания выглядят по-другому, дорога стала шире, а мост проходит через широкое

ущелье. Вместо бассейна вы видите стройку, на которой есть залитый водой котлован. Еще через месяц вам приснится пустынное ущелье или даже пропасть, которая находится в том месте, где были бассейн и котлован. Но вы знаете, что это то же самое место на вашей карте. Дело в том, что с этой локацией случаются постоянные трансформации. Эти трансформации происходят медленно, шаг за шагом. Мы назвали это явление «зоной трансмутаций».

Наш анализ карт сновидений показывает, что существует три зоны трансмутаций. Две из них являются входами в так называемые «нижние миры».

Рай располагается в юго-восточном углу. Очень красивое место, но лично меня поразило, насколько оно маленькое и... хм-м-м... деревенское.

В сновиденном мире можно встретить множество ловушек внимания: лабиринты, тюрьма (гигантский компьютер), отчий дом и т. д. В этих местах хранятся части нас самих. Это некие куски нашего сознания, заключенные в отдельные носители информации, – наша «светимость сознания». На эти темы мы обязательно поговорим позже.

На карте имеются железные дороги. Вы можете считать их бонусами. Каждая железная дорога персонифицирует один из способов перемещения точки сборки.

В восточной части карты есть железные дороги, по которым ходят паровые и электрические поезда, а также другие странные их формы (например, поезда на колесах). Если сновидящий путешествует на поезде по одной из этих дорог, то наутро он проснется в эмоциональном состоянии, которое отличается от того, в котором тот засыпал, и, как следствие, попадает в новую конфигурацию жизненных событий. Допустим, вчера вас кто-нибудь расстроил. Однако этим утром, когда вы проснулись, решили его простить. Существует множество вариантов отношения к окружающему миру, и это похоже на то, как если бы сегодня мы выбрали способ, полностью отличный от вчерашнего. Небольшой сдвиг точки сборки меняет человека.

«Хакеры сновидений» считают, что любое перемещение в сновиденном пространстве (в осознанном сне или же нет) соответствует небольшому смещению точки сборки. Если, например, кто-нибудь решает исследовать западную часть своего сновиденного мира с целью картографирования, он или она испытает сильный сдвиг своей точки сборки. Необходимо отметить, что для тщательного исследования этой части сновиденного пространства одного сна совершенно недостаточно. Мы советуем производить подобные исследования «шаг за шагом» или «сон за сном».

Когда дример путешествует по миру снов по железной дороге или на самолете, сдвиг происходит очень быстро. При других способах передвижения, таких как путешествие на машине, на мотоцикле, велосипеде и даже сверхбыстрый бег, также наблюдается подобный эффект. Такие сдвиги изменяют эмоциональное состояние человека в течение дня после пробуждения и, возможно, на день или два после этого. Другими словами, подобный сдвиг может сильно повлиять на текущий момент жизни сновидящего, но он не обладает эффектом продолжительного действия. В результате такого сдвига события, не происходившие с ним ранее, могут начать происходить или наоборот. Либо ему начинают открываться возможности, о которых он мечтал ранее, либо, наоборот, исчезают. По-видимому, есть некая связь между такими эмоциональными состояниями и событиями повседневной жизни сновидящего.

Не забывайте о том, что картография сновидений является хакерским трюком. Этот метод нацелен на повседневную и нудную работу по вспоминанию сновидений любых видов с любым содержанием. Кто из вас «жевал» бы этот гранит знания без элегантной и привлекательной упаковки? Картографирование – это упаковка. Она предназначена для того, чтобы люди побороли свою лень и довели до конца создание «второго внимания» (или хотя бы значительно продвинулись в этом).

Когда люди начинают заниматься картографией сновидений, причины для этого у них разные. Кто-то, может быть, мечтает научиться вспоминать сны. Другому хочется постичь свои возможности с помощью интересной практики.

Результаты полностью зависят от намерения, с каким выполняется практика. Тот, кто занимается картографией, потому что интересуется сновидениями, получает ряд интересных результатов. Кому хочется создать сновиденную карту, чтобы развеять скуку в своей жизни, обретает бесценный опыт. Тот, кто ищет знания, имеет их. Кому нужны сиддхи, у того открывается возможность их применения. В любом случае, человек, занимающийся картографией, создает особый вид «второго внимания», который будет служить его или ее целям и останется у него или у нее в той форме, в которой он был создан. После этого сновидящий сможет развивать «второе внимание», трансформировать его или забыть о нем. Каждый волен поступать, как пожелает.

Вот письмо одной из наших магэс, Масяни, на эту тему:

Масяня

И последний раз объясняю, как строится магия. Магия строится из двух доступных элементов – «второго внимания» и намерения. «Второе внимание» нарабатывается из первого. Обычно это некий свод упражнений или действий и «практика». Допустим, это будет пасьянс Медичи. Допустим, это будет картография сновидений. Допустим, это будет какой-то стиль БИ. А намерение – это конечная (и лучше – абстрактная) цель. Зачем ты это делаешь? Например, ты занялся БИ. Какова твоя конечная цель? Стать мастером, постигающим тайные сиддхи? Или просто чтобы тебе розжу в подъезде не набили? Именно эта глубинная конечная цель, формирующая твои стимулы, желания и, в конечном счете, действия, формирует намерение. Затем созданное тобой «второе внимание» трансцендируется с созданным тобой намерением, и получается магия! Тебя не бьют по морде в подъезде!

Допустим, тебе не нравится результат. Тебе уже мало того, что тебя не бьют по морде. Ты захотел получить какие-то из сиддх. А тогда, парень, начинай процесс заново! Создавай новое «второе внимание» – а это новые годы практики. Вот почему, как ты думаешь, многие попытались заняться картографией, а затем остыли? Потому что они исполнили свое первоначальное намерение. Они получили то, что хотели. Но когда они это получили, их цели изменились. И первое намерение перестало устраивать людей. Они ждут второго (более изоциренного!) намерения. А собранное «второе внимание» годилось лишь для первого. Кто виноват? Конечно, Сергей Изриги. Он как бы обманул их, получается.

Вот почему так важно сначала понять, что ты хочешь. Вот почему так важно создать намерение перед сбором «второго внимания»). Потому что это «второе внимание» очень ресурсоемкое – оно требует времени, сил и кое-чего еще.

Друг мой, я могу тебя немного утешить. «Второе внимание» копится. Если ты создал его с намерением изучить иностранный язык, а затем передумал изучать английский и решил переключиться на французский, созданный запас «второго внимания» не окажется лишним. Изучив один язык, ты изучишь другой в два раза быстрее. Десятый язык потребует от тебя всего лишь месяца. Сотый – дня. Так и во всех других вопросах. Накопление «второго внимания» – это как накопление «мань», накопление поинтов для развития аватаров в ролевых играх.

Вот так создается магия. Поверь мне. Разве эти глаза могут лгать?!

Тем не менее картография снов переросла свои функции трикса. Она стала чем-то большим чем дверью в виртуальное пространство. Законы этого пространства близки к зако-

нам мира сновидений. Можно сказать, что картографирование является игрушкой для первого внимания, но, играя с ней, сознание учится «второму вниманию».

Ежедневно вспоминая сны и вписывая их в карту, вы раз за разом вносите частички своего сознания в сновиденный мир. И однажды собирается критическая масса. Происходит качественный скачок. В жизни этот момент проявляется лавиной воспоминаний о своих прошлых сновидениях. Именно после этого начинаются стабильные люцидные сны.

При некоторой практике сновидящий формирует намерение на фиксацию пространства. Таким образом, во сне вы ведете себя не как персонаж сюжета сна, а как наблюдатель и исследователь. Такое отношение выгодно тем, что дает возможность осваивать люцидные сновидения, выполнять множество интересных действий (например, изучать левитацию и телекинез), создавать искусственное пространство снов и затем компилировать его со сновиденной реальностью и своим повседневным миром.

По ходу практики вы начинаете вспоминать во время сна, что были в данном месте уже несколько раз. Так начинает пробуждаться память сновидений. Вам нужно лелеять эти моменты, добиваться их, вспоминать о такой задаче во сне. При правильной практике (когда имеется свободная энергия, когда вы не обременены проблемами будней) память сновидений начнет просыпаться. Этот момент пробуждения памяти похож на сатори, экстаз и безумие. После него вы станете другим человеком. Вы станете сновидящим.

Практика сновидений должна сопровождаться особым тренингом в реальной повседневной жизни. Вам придется решать проблемы, угнетающие ваше сознание. Иначе как вы накопите необходимый уровень личной силы?

Кратко об основных этапах картографии

В завершение этой главы давайте подведем итог и еще раз повторим этапы картографирования снов:

Первое, что начинает делать сновидящий, – в течение нескольких недель или месяцев он добросовестно вспоминает сны и описывает их в журнале сновидений. Существует правило: привычка создается за один месяц и удаляется за три месяца. Через месяц ваше сознание усваивает новую задачу и превращает ее в привычку, то есть она вводится в автоматический режим исполнения. Если в первые дни вы с трудом вспоминаете увиденные сны, то через месяц память сама услужливо преподнесет вам информацию. На энергетическом уровне мы как бы фиксируем новый набор эманаций кокона, которые позволяют нам работать со снами.

Далее, с самого первого дня, перед вами возникает вопрос: как ориентировать «шары снов» и располагать их относительно друг друга. Мы предлагаем два пути: интуитивную расстановку и «слияние» шаров друг с другом (при возникновении общих территорий). Эта задача развивает новую черту сознания – ориентирование по тем или иным признакам.

На уровне энергетического тела мы вновь фиксируем новый набор эманаций. Ум поставлен в тупик! Как можно фиксировать «шары сновидений»? Разум не понимает этого. Да, встречаются иногда смежные шары, но, по большому счету, для ума это сплошная чушь. И тогда в дело вступает «второе внимание». Оно дает нам понимание «подобий». Увидев во сне сухой котлован, вы вдруг понимаете, что видели его раньше озером, а еще раньше школьным бассейном. Но вы точно знаете, что это одно и то же место. Это знание дается не разумом, а вновь обретенным чувством ориентации. Мы медленно приобщаемся ко «второму вниманию».

Наша постоянная фиксация на картографии начинает проявляться в сновидениях. Посреди сна вы вдруг вспоминаете, что вам нужно запомнить местность для карты. В тот же миг простой сон превращается в люцидное сновидение. Наше намерение картографов все чаще выталкивает нас в люцидный сон. Затем начинает просыпаться сновиденная память. Находясь в каком-нибудь сновидении, мы вдруг вспоминаем, что были здесь раньше. Мы вспоминаем обстоятельства тех визитов. На энергетическом уровне наша точка сборки начинает смещаться вглубь кокона. Новая позиция открывает нам те слои сознания, которые были прикрыты временем и грузом прошлых переживаний. Теперь мы открываем их заново. Среди таких воспоминаний все чаще встречаются случаи, когда наша точка сборки уходила в далекие позиции.

Чтобы поощрить сновидящих и дать дополнительный импульс к практике сновидений, мы советуем им исследовать некоторые области сновиденного мира. Но что такое «сновиденный мир»? Искусственное пространство, на создание которого мы затратили много времени и сил? Нет! Это часть нашего тоналя, часть, которую мы структурировали и привели в порядок.

Постепенно складывая «шары снов», наши отклики на загадочный механизм человеческого сна, мы создаем плацдарм для дальнейшего развития своих способностей. Мы создаем трамплин, который подбросит нас вверх!

Исследование тех или иных мест сновиденного мира приводит к следующим результатам: вы начинаете знакомиться с персонификациями различных сил Вселенной (так называемыми «стражами», «союзниками», «охраняемыми местами», «гигантскими сооружениями», «лабиринтами», «зонами трансмутаций и нестабильностей», «зонами забытых миров» и многими другими интересными местами); при контактах с этими силами сновидящие осваивают науку выживания в условиях хищной вселенной. На этой стадии практики-юзеры фокусируют внимание на тех заданиях, к которым имеют склонность. Кто-то начинает искать библиотеки и развивать чтение во сне. Это знакомит сновидящих с такими феноменами, как голос сновидений и эмиссар сновидений. Другие рвутся к граничным пределам, где расположены проходы к другим слоям тоналя.

Одновременно с картографией сновидящим предлагаются техники на развитие сновиденного тела. Эти техники в основном заключаются в фиксации различных наборов телесных ощущений (например, при прохождении стен, при полетах или телекинезе). Отрабатываются способы перемещения в пространстве, способы сжатия и расширения себя, способы манипуляции с «шарами сновидений».

Данный метод находит свое отражение в повседневной жизни. Время от времени у вас будут проявляться вышеперечисленные способности, но уже наяву. Хотя эта явь больше походит на сон. В вашей жизни начнут возникать ситуации «нахождения вне времени» – ситуации «времени дубля».

Следует отметить, что картография в каком-то смысле является «пересмотром сновидений». На определенном этапе этот пересмотр создает момент ИКС, момент, когда человек переживает «взрыв сновиденной памяти». Это событие трудно описать словами, но, вероятно, оно фиксирует точку сборки в новой позиции. Потому что после «взрыва сновиденной памяти» человек начинает жить во сне-наяву. Он легко может входить из пробужденного состояния в сон или сна в повседневную реальность. Граница исчезает. К тому времени сновидящий обычно уже проходит стадии путешествий вместе с лазутчиками по иным мирам. Они уже познают таинства сновидящего и сновидимого, умеют переходить из сна в сон в точно определенные «шары восприятия». С этого момента жизнь человека превращается в бесконечное путешествие по загадочному миру. Он становится хакером сновидений!

Глава 4. Слои тоналя

Та часть бытия, которую можно описать словами, имеет слоистую структуру. Мы можем сказать, что у тоналя множество слоев. Первый слой, доступный человеку, – физический. Имеется нечто, что мы интерпретируем как мир сновидений.

Исследуя мир сновидений, хакеры нашли проходы к другим слоям тоналя. Пока известны три направления – через северный проход, юго-восточный и путь через пустыню Йондо.

Северные горы имеют проход, что ведет в область между мирами. Этот слой более или менее описан в даосских трактатах – ледяная река, страна великанов, стальные горы, встреча с Матерью драконов, охраняющей источник бессмертия.

Этот путь оказался очень трудным. Он требует многочисленных усилий, планомерного изучения своего сновиденного и внутреннего пространства, преодоления барьеров и всевозможных страхов. Путь даосов соответствует смещению точки сборки вниз. Он привел «Хакеров сновидений» в новый слой тоналя. Этот слой так же напоминает реал, как и мир сновидений. Его отличительной особенностью является акцент на причинно-следственных связях. Если в мире сновидений наше внимание поглощается образами, то в каузальном мире оно фиксируется на законах, соответствиях, случайных и неслучайных зависимостях.

Как мы знаем из «Тибетской книги мертвых», поход даосских мастеров в земли мертвых закончился в стране великанов. На кодексах Борджия эта страна – лишь одна из многих локаций. Видимо, толтеки были покруче в путешествиях по другим мирам.

Если сновидящий пойдет далеко на запад, то найдет пустыню Йондо:

«Песок Йондо не похож на пески других пустынь, потому что Йондо лежит на самом краю света, и странные ветры, которые приходят из вселенских глубин, не измеренных ни одним астрономом, засевают ее бесплодные поля черным пеплом угасших звезд и серым прахом погибших планет. Темные округлые горы на бугристой, покрытой ямами поверхности не принадлежат ей изначально, поскольку большая их часть состоит из упавших астероидов, зарывшихся в глубоком песке. Много зла прокралось сюда из нижнего космоса – зла, чье вторжение запрещено богами всех правоверных и цивилизованных стран. Но в Йондо не было таких богов, и потому здесь обитали древние ангелы уничтоженных звезд и дряхлые демоны, ставшие бездомными после разрушения их давно забытых преисподних.

Когда в жаркий полдень я вышел из бесконечных кактусовых зарослей, в которых меня оставили инквизиторы Онга, передо мной распростерлись серые барханы Йондо. Стоял весенний день, однако в этих фантастических зарослях ничто не намекало на весну. Вздувшиеся бурые растения или их полусгнившие останки, мимо которых я проходил, выглядели не кактусами, а какой-то мерзостью, непригодной для описания. Воздух был тяжелым от затхлых, гнилостных запахов, и на черной земле в обрамлении красно-коричневых колючек змеились желтые лишайники.

Бледно-зеленые гадюки поднимали головы из-под поверженных стволов и смотрели на меня желтыми глазами, не имевшими ни век, ни зрачков. Я боялся этих тварей, но еще были жуткие грибы на бесцветных ножках с розово-лиловыми ядовитыми шляпками, которые взрывались при моем приближении. Они росли вдоль влажных берегов зловонных озер, и зловещая рябь, пробегавшая и исчезающая на желтой воде при моем приближении, не успокоила бы никого, чьи нервы были натянуты после мерзких и безжалостных пыток. Затем, когда даже прыщавые кактусы стали редкими и чахлыми, а среди них заплетали ручейки песка, я начал понимать, какую огромную ненависть

пробудила моя ересь у жрецов Онга и сколь злобной была их конечная месть...»

(Кларк Эштон Смит Мерзости Йондо)

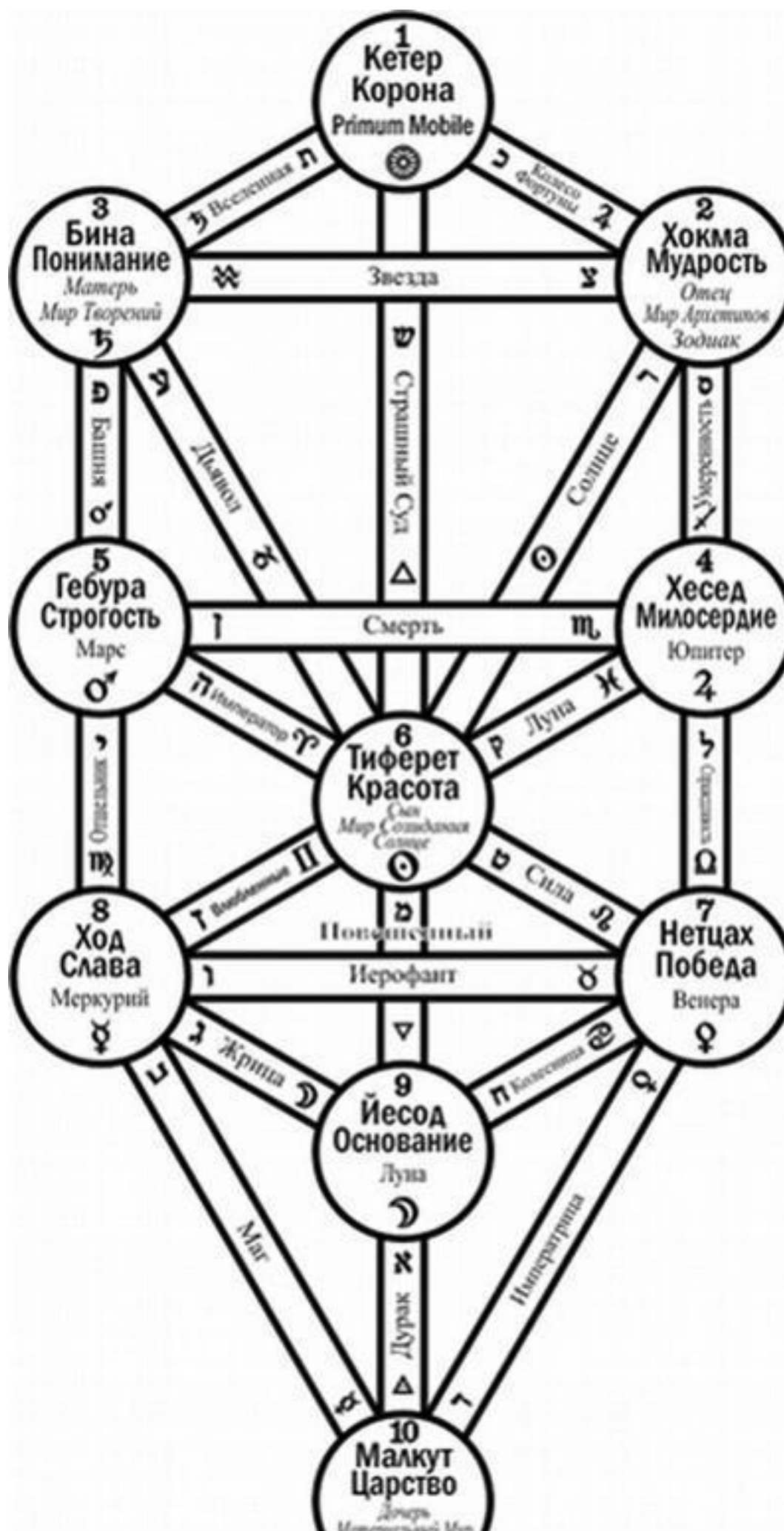
В центре пустыни находятся города-близнецы, из которых как бы нет выхода. Опасное, однако, место. Путешествие в те края соответствует смещению точки сборки вправо, в локацию, которую Кастанеда описывал как свалку человеческого хлама:

«По обоим краям человеческой полосы находятся странные скопления мусора, невообразимые кучи человеческого хлама. Этакий склад зловещих патологий. Для древних видящих он имел огромную ценность, но не для нас. Угодить в него проще простого... На правом краю мы обнаруживаем бесконечные видения физической активности, насилия, убийств, чувственных проявлений. На левом краю духовность, религиозность, все, что связано с Богом. Мы с Хенаро провели твою точку сборки от края до края, чтобы дать тебе представление обо всей куче человеческого хлама в целом».

Это место огромное, потрясающее и ужасное. Древние маги знали многое о нем.

На краю юго-восточной части сновиденного мира находится мост, который Кастанеда описывал как мост между мирами. За мостом будет проход в овраг или горное ущелье, дальше – отверстие с хлопающей мембраной, описанное Кастанедой, – так называемый проход на «другую сторону». Путь этот описан в «Египетской книге мертвых» и соответствует смещению точки сборки вглубь кокона.

Эти миры прекрасно описываются каббалистическим «Древом Жизни».



Вот что пишет о нем магэсса Масяня:

Масяня

Посмотрите на любопытный факт. Имеется мир реальности – царство Малькут (OLAM HA ASIAH) – первый слой тоналя, доступный человеку. Далее идет слой OLAV HA JEZIRAH (мир образований). Он включает в себя три мира – сновиденный (JESOD), мир света (HOD) и каузальный мир (METZAH). С каузальным миром я сделаю оговорку. Возможно, он не совсем тот самый каузальный мир, о котором писали Блаватская, Безант и адепты енохианства. Возможно, METZAH – нечто среднее между миром реала и каузальным миром. Но все совпадает. В миры света и каузальности можно пройти только через JEZOD.

Почему мир сновидений назван Формой? Потому что фиксация внимания осуществляется на форму. Что тебя привлекает во сне? Что пленяет наше внимание? Форма. Что выбрасывает из сновидения? Форма. Если ты работал с текстами во сне, то поймешь, о чем я говорю. Если ты застревал в лабиринтах, то тоже поймешь, о чем я говорю. Если ты встречал аллайсов, тоже поймешь, о чем я говорю.

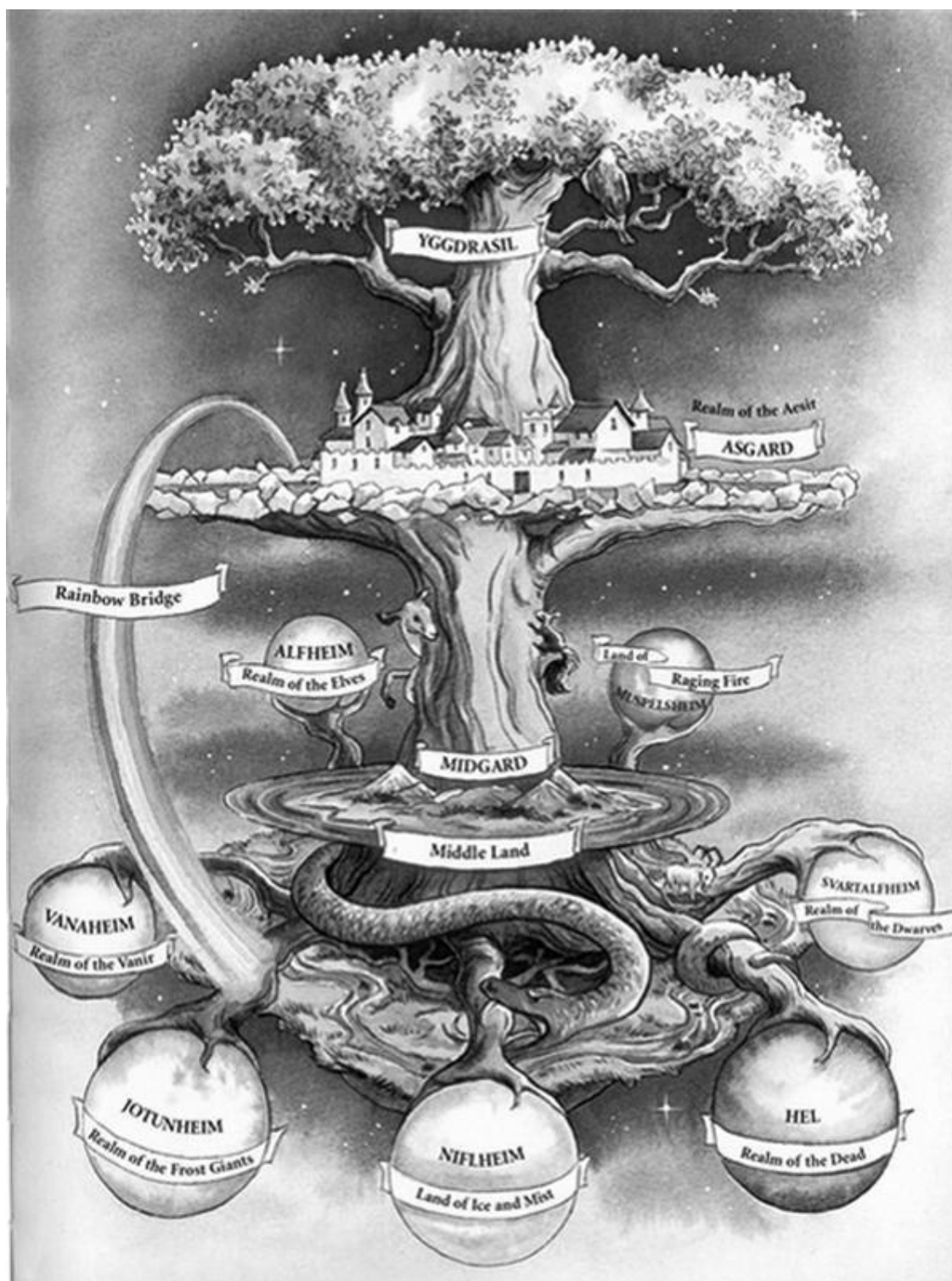
Почему мир света назван Славой? Потому что ты воспринимаешь там энергетические факты. Твое тело – тело света. Ты видишься свидетелям как светящееся существо.

Почему каузальный мир называется Победой? Потому что там ты побеждаешь шаблоны.

Любопытно, что имеются совпадения и с Деревом Иггдрасиль из скандинавской традиции (картинка на следующей странице). Нибльхейм («обитель туманов») – это расположенное далеко на севере царство ледяных туманов, тьмы и холода. Оно находится на самом низком уровне Вселенной. Царство смерти, Хельхейм, – это часть обширного холодного региона. Нибльхейм находится под третьим корнем Иггдрасиль, недалеко от источника Хвергельмир».

И еще об источнике Хвергельмир:

«Затем один из Верховных драконов появился из Бездны, чтобы предложить смертным третий способ – умереть. Вместо того чтобы уйти в небесный мир или во владения Хель, Дракон Нидхогг подарил этим людям ценный секрет Хвергельмира, Вод Бессмертия, который позволил бы им обойти девять миров и войти в Вечность».



Глава 5. Хакерские трюки

Для тех, кто не запоминает сны

Разумеется, ни о каких контролируемых и люцидных сновидениях не может быть и речи, если даже обыкновенные сны отказываются запоминаться. Поэтому начнем с развития памяти. Вам понадобятся блокнот и ручка. Некоторые энтузиасты используют фонарик, но можно обойтись и без него. Вы можете писать в темноте на ощупь. Держите блокнот у кровати в пределах досягаемости. Позаботьтесь о месте для сна. Проверьте, чтобы не было раздражающих шумов (какого-нибудь тиканья, капания), которые можно устранить.

Просыпаясь, не открывайте сразу глаза. Постарайтесь ни о чем не думать. Замрите и лежите абсолютно неподвижно. Не надо цепляться за мысли о том, сколько сейчас времени, не опаздываете ли вы, что бы такое съесть и тому подобное. Не пытайтесь вспоминать сон сразу (при этом он чаще всего еще сильнее забывается). Уловите неприятное ощущение так называемого «ускользания сна». Кажется, вы держите его за хвост, но он вырывается из ваших рук и уходит все дальше и дальше. Попробуйте сбросить с себя это ощущение. Просто лежите и наблюдайте, как на ум приходят какие-то слова, отрывки сюжетов, обрывки фраз, лица. Запомните их и в течение дня несколько раз вернитесь к этим образам и сюжетам. Не пытайтесь вспоминать подробности. Старайтесь рассматривать этот массив нечеткой информации масштабно. Не так, что я был в джинсах такой-то марки, что шел по улице с таким-то названием, а так, что вы находились в городе и вокруг были люди. Мелкие подробности позже сами появятся.

Старайтесь не просыпаться резко, если вы встаете по будильнику. Попробуйте подбодрить его звук таким образом, чтобы он не был слишком раздражающим. Лучше всего попросите близкого вам человека осторожно будить вас в нужное время. Перед сном убеждайте себя запомнить сон. Когда встаете утром с постели, бодро и решительно говорите себе, что завтра вы проснетесь и вспомните сон. Главное, не напрягайтесь при попытке вспоминания. Напряженные попытки приводят к мрачности и желанию сдаться.

Начинайте делать записи смутных воспоминаний. Старайтесь описывать местность из обрывков снов. Возможно, у вас в скором времени появится желание заниматься картографированием. Начало будет положено, и это поддержит вас на первой стадии вашей практики.

Если сны по-прежнему не будут запоминаться, начните обходной маневр. Перед сном желайте увидеть во сне определенный объект. Желательно не маленький. Для этой цели подойдут мост, озеро, ваша школа, ваш дом. Используйте свое желание увидеть этот объект до тех пор, пока он не появится в сновидении. И этот сон вы определенно запомните. В трех случаях из пяти вы будете осознавать себя в этом сне. А когда этот объект будет попадаться в ваших последующих снах, вы так же будете вспоминать эти сны.

Для вспоминания снов можно использовать некоторые аюрведические и гомеопатические средства, например питье отвара из ромашки по утрам натощак.

СИ рассказывал мне о медитации, с помощью которой можно очистить «оперативную память» сновидящего, что наряду с улучшением сновиденной памяти повышает скорость процессов осознания.

Делается она так:

1. Садимся (ложимся) в удобную позу. Закрываем глаза, успокаиваемся, минут 5 созерцаем то, что будет перед мысленным взором.

2. Начинаем вдыхать мрак, заполняющий внутренний интерфейс. Если есть образы, то и их вдыхаем и выдыхаем. Собираем мрак и образы в легкие и удаляем их из внутреннего пространства и системы сознания.

3. Продолжаем процесс вдыхания мрака и выдыхания его из себя до тех пор, пока перед глазами не появится сетчатая структура – как бы стена из монотонного узора. Это стенки контейнера, в котором хранился бессознательный материал.

Если вы сможете увидеть основной мотив узора стенок – главный его элемент, то позже зарисуйте его в блокноте. Это ваша янтра. Ваш личный символ. Иногда он будет появляться в повседневном мире, указывая вам значимый момент или элемент реальности.

Такая очистка полезна каждому человеку. Фактически это очистка энергетического кокона. При полной и удачной очистке вы сможете увидеть структурные части кокона. Но предупреждаю: тут понадобится куча терпения, времени и сил. Зато потом, через полмесяца, вы сможете давать фору даже самым опытным сновидящим, потому что ваша «оперативная память» будет пустой и готовой к записи терабайтов информации.

Я также советую следующее упражнение, которое повысит вашу энергетическую насыщенность и побочным образом улучшит память и осознанность. Оно выполняется перед сном или в моменты отдыха. Его лучше выполнять лежа, хотя можно и сидя.

Вся фиксация внимания – на дыхании. При выдохе старайтесь создавать тихий шум в горле (шумный выдох). Воздух выходит и как бы шелестит по гортани, создавая приятное чувство ласкания. Трение идет от ямочки под подбородком и до корня языка.

Внимание, зафиксированное на выдохе, делится на две части. Малая часть следит за прохождением воздуха на участке от ямочки под подбородком до корня языка, фиксирует шум дыхания, приятное чувство от трения воздуха по тканям тела. Основная часть внимания мысленно направляет вашу «энергию дыхания» внутрь тела. Вы как бы закачиваете выдохами ваши руки, начиная с плеч и заканчивая пальцами. Затем закачиваете энергию в грудь до сосков. После идет закачка живота до косточек таза. Следом заполняются таз и ягодицы, затем бедра до колен, нижние части ног до пальцев. После этого насыщайте себя энергией. На каждом выдохе идет волна от горла вниз до пальцев ног и рук. Руки лучше прижать к телу или расположить ладони в районе паха.

Продолжайте насыщение до того момента, когда насупит «резонанс». Вы почувствуете волну мировой энергии, которая накатит на вас. Появится шум в ушах, будут тепловые эффекты. Этот феномен вы ни с чем не спутаете, и когда он наступит, вы будете знать, что вошли в «резонанс». Во время его наступления продолжайте дышать, не ликуйте, не вовлекайтесь в эйфорию, не делайте ничего. Волна мировой энергии придет и уйдет. Ваше дело – пропитаться этой энергией. То есть чем меньше в процессе будет вашего (действий, эмоций), тем лучше. Привыкайте к «резонансам» постепенно. В первые разы по разику; через десять удачных раз можно по два, но не больше.

Насыщение энергией позволит вам «лучиться» (beaming). Лучезарность – это основа настоящей магии. Усилием воли вы сможете провоцировать «резонансы» в любой момент жизни, тем самым подключаясь к мировому океану энергии. Однако об этом пока рано говорить.

Развитию сновиденной памяти помогает созерцание. Существует много йогических и магических техник созерцания. Это и пристальное наблюдение за пламенем свечи, и мистическое вглядывание в зеркало, когда в темной комнате оно освещается заревом двух свечей. Можно созерцать точку или треугольник на листе бумаги. Можно созерцать мандалу или янтру. Но я рекомендую вам начать с созерцания клеточек.

Найдите покрывало или ткань с мелким квадратным узором от 1 до 9 квадратных сантиметров. Вы должны сесть в устойчивую позу, которую без неудобств сможете удерживать долго время (например, опираясь спиной на стену, раздвинув ноги или сложив их в позе лотоса). Перед собой положите ткань или покрывало с клетчатым узором. Скосите глаза, чтобы получилось совпадение, как в магических картинках. Текстура ткани должна обрести качество «узора за стеклом». Сохраняйте это качество так долго, как только сможете. Попробуйте увеличить

время непрерывного удержания данного качества сначала до минуты, потом до двух, трех и т. д. Отмечайте моменты переключения двух типов зрения: обычного и необычного. Замечайте, как усталость мешает концентрации внимания. Замечайте, как посторонние мысли сбивают процесс необычного зрения. Задача упражнения заключается в развитии нового элемента первого внимания. Это созерцание тренирует вас в фиксации внимания. Если со временем вам станет скучно выполнять это упражнение (что повлечет усиление внутреннего диалога), используйте еще один фокус: попытайтесь заметить или создать волны на поверхности узора. Или вы можете создавать вздутие узора на определенном участке в поле вашего необычного зрения. Во время фиксации «необычного взгляда» отмечайте, в каком месте находится «переключатель» режимов видения. Попробуйте запомнить это место и телесные ощущения.

Если вы освоите этот вид созерцания, то переходите к следующей дримхакерской технике – к остановке мира. Это сложный вид созерцания, который (а) может научить вас утонченной фиксации внимания и (б) может остановить повседневный мир и перевести вас в режим видения. Эта техника, как минимум, позволит вам понять, как любая мысль разрушает вашу фиксацию внимания. Вы поймете, что мысли являются импульсами, срывающими длительный процесс настройки. Вы создаете определенное состояние, и вдруг – бац! – и все испортилось. Вы занимаетесь созерцанием, добиваетесь какого-то эффекта, а затем это срывается в ад по прихоти ума.

Давайте начнем фиксироваться на таких моментах срыва. Пусть наш ум займется сопровождением некоторой нашей деятельности (в данном случае – процесса созерцания). Почувствовав нарастание напряженности тоналя, ум попытается запустить в действие внутренний диалог и взрывным образом завершить процесс, который вы инициировали. Это похоже на секс. Ваше эйфорическое возбуждение настолько велико, что угрожает взломать тональ, и программа ума переключает вас на эякуляцию. Люди, практикующие тантру и даосизм, знают, что суть достижений и сиддх заключается в преодолении подобных «предэякуляционных» состояний. Например, в пранаяме йог продлевает задержку дыхания. «Эякуляцией» будет выдох. Напряженность заключается в желании сделать выдох и вдох. В тантре мужчины продлевают задержку выброса семени. В созерцании мы продлеваем фиксацию внимания. Таким образом, кодовая фраза: продление фиксации!!!

Другими словами, мы сейчас начнем останавливать внутренний диалог. Попробуйте создать для себя уединенное пространство. Скажите родственникам, что покарате каждого, кто помешает вашей возвышенной практике. Примите лежачую позу: руки вытянуты вдоль боков до локтей, кисти рук покоятся на паховых складках бедер (по краям низа живот), ноги вытянуты. Иногда помогает положить одну ступню на другую, как бы замыкая циркуляцию энергетических потоков. Расслабьтесь! Но не дремлите и не засыпайте. Помните, что вы выполняете хакерский трюк. От этих ребят можно ожидать чего угодно. Поэтому расслабьтесь, но оставайтесь начеку.

Ваши глаза должны быть открыты. Вы смотрите не на потолок, а на среднюю часть пространства между потолком и вашим лицом. Вы фиксируете взгляд на воздухе. Потренировавшись, вы научитесь это делать. Взгляд может блуждать. Пусть ваш взгляд делает, что хочет. Все ваше внимание должно быть нацелено на другие задачи. На какие? Прежде всего, вы заставляете себя смотреть на воздух между вами и потолком. Во-вторых, вы стараетесь не моргать. Нарастает напряжение мышц, фиксирующих хрусталик глаза. Появляется резь в глазах. Вам ужасно хочется моргнуть. И вот в таком неустойчивом состоянии каждая мысль будет импульсом для моргания или желания сдаться. А вы не сдавайтесь! С помощью воли преодолевайте резь в глазах и желание моргнуть. Помогает еще большее расслабление тела и особенно мышц хрусталика глаза. В конце концов, внутренний диалог победит вас. Практика заключается в следующем: каждый день вы выполняете данное упражнение.

Со временем вы станете асом в борьбе с напряжением мышц и внутренним диалогом. И тогда однажды мир остановится. Вы попадете в пространство чистого осознания. Я видела это пространство как Вселенную синих, голубых и фиолетовых пузырьков. К ним можно прилипать, и они будут уносить вас в другие миры. Их можно поглощать, и тогда они будут давать вам уникальные знания. Из них можно собирать узоры событий и миров, галактики, богов и людей. А затем вы найдете себя в первом внимании, со смутными воспоминаниями о переживаниях во «втором внимании». Это эйфорическое чувство! Его стоит испытать. Главное в нашей умственной мастурбации – знать смысл трикса, смысл созерцательной техники!

В чем связь между созерцанием и остановкой внутреннего диалога? В том, что каждая мысль, каждое включение внутреннего диалога вызывают рефлекторное движение зрачков. Все практики созерцания построены на этом. Если вы можете остановить движение зрачков, то остановится мир. Как этого добиться? Первый этап – научиться не моргать. Вы лежите, смотрите в воздух, в пространство между потолком и вами. Взгляд блуждает. Вы расслаблены и ни о чем не думаете. Фокус внимания на расслаблении, на «рассасывании» желания моргнуть, на «смягчении» рези и напряжения в глазах. Не придавайте значения тому, что вы видите. Пусть будут волнение поверхности потолка, расходящиеся круги, затемнения, которые начнут пульсировать вместе с ритмом сердца. Все это должно проходить мимо вас. С помощью дыхания вы «рассасываете» напряженность глазных мышц. Ага! Вы моргнули! Вы проиграли этот раунд! Ничего серьезного. Отдохните и попробуйте еще раз.

В конце концов, начнут появляться странные ощущения. В процесс созерцания станут вплетаться осязательные концепции, например «мягкость» и «нежность» взгляда, «скользкость», «влажность», «скрипучесть». Могут появиться шумовые эффекты: гул, грохот грома, шипение песка. Будут цветовые эффекты, вспышки, затемнения. Потом вас шокируют разноцветные спиральные линии, которые начнут подниматься из вашего тела. Это игры тоналя. Научитесь не отвлекаться на них. Внезапно вы очнетесь и придете в чувства, выйдя из какого-то измененного состояния сознания, и вы поймете, что пережили остановку внутреннего диалога. К вам начнут приходить воспоминания о вашем пребывании во «втором внимании». Вряд ли переход будет постепенным. Все происходит очень резко. Вы приходите в чувства (в первое внимание) и начинаете вспоминать о том, что было во «втором внимании».

Побочными плюсами являются развитие памяти, улучшение зрения и усиление осознанности в повседневной жизни.

Письмо магэссы Масяни на эту тему поможет вам избежать ошибок и ответит на некоторые вопросы пытливых умов.

Масяня

Моргание – это и есть корреляция движений глазных мышц с потоком мыслей. Если понаблюдать за собой во время этой практики, то можно заметить, как появление мысли вызывает движение зрачков, и это служит триггером для запуска механизма моргания.

И дело не в том, что «закрывать нельзя». Дело в связи потока мыслей (или активности разума) с движениями глазных мышц. Это как в пранаяме – связь потока мыслей с дыханием. Останавливая дыхание – останавливается поток мыслей. И в этом упражнении тоже. Останавливая (расслабляя до ступора) мышцы глаз – останавливается активность разума. Все решает воля. Когда разум отключается (точнее, отступает в сторону) и наступает остановка мира (фиолетовая волна превратится во Вселенную синих и фиолетовых шаров), внимание фиксирует только краткие моменты. Затем начинается сон. Важно не столько добиться остановки активности разума, сколько волей фиксировать внимание на синих и фиолетовых пузырях, которые заполняют

пространство. Ты чувствуешь их фактуру и можешь цепляться за них. Если не прицепишься, то один из шаров приклеит тебя к себе и унесет в сюжет сна. Фишка в том, чтобы цепляться, а не клеиться.

Пункты этой техники:

- 1. Взгляд не на потолок, а на пространство между тобой и потолком.*
- 2. Тело расслаблено, особенно мышцы лица.*
- 3. Делаешь три-четыре попытки, все больше увеличивая длительность неморгания.*
- 4. Все делается с комфортом, не пугая тело и разум.*
- 5. Можно напевать песенку или как-то иначе отмечать количество неморгания.*
- 6. Повторять упражнение несколько дней, увеличивая промежуток неморгания.*

Кстати, я спала на лекциях с открытыми глазами. У нас на занятиях испанским была небольшая аудитория, и я сидела во втором ряду. И спокойно спала с открытыми глазами. Никаких слез и рези. Все зависит от состояния сознания и тела. Когда рефлекс моргания будет ослаблена и преодолена, сознание войдет в новое состояние.

Остановка мира порождает кумулятивный эффект. Она взрывает скорлупу вокруг разума. Человек уже не может отмахнуться от того, что он пережил в момент остановки мира. Он не может сказать: «Мне показалось». Остановка мира – это когда ты действительно понимаешь иллюзию собранного мира, наличие возможности собрать другой мир, отличный от нашего, вообще наличие других миров. Ты как бы перестаешь быть человеком и превращаешься в другое существо, с другим набором возможностей, с другими ценностями. И там, в своем новом бытии, ты не имеешь страха, потому что он присущ миру, который был остановлен.

Как делать люцидные сны более стабильными и продолжительными?

Ключом к любым видам сиддх и магических действий является фиксация внимания. Для увеличения продолжительности люцидных сновидений мы воспользуемся еще одним хакерским трюком, который вовлекает в себя особую фиксацию внимания.

Купите или приобретите металлические шары от 4 до 5 сантиметров в диаметре. Вам предстоит научиться катать их на ладони: сначала два шара, затем три в одну и в другую сторону. Вы заметите, что катать в одну сторону легче, чем в другую. Тут помогает наклон ладони в сторону большого пальца.

Когда вы освоите катание шаров, приступайте к выполнению следующего упражнения. Закройте глаза и вращайте шары в «трудном» направлении. Фиксируйте внимание на ощущении, которое шары вызывают в той части ладони, которую можно назвать «подушкой в основании большого пальца». Это очень специфическое телесное ощущение. Фиксируйтесь на нем. Не жалейте на это времени. Трюк упражнения заключается в том, что это ощущение очень близкое к набору ощущений сновиденного тела. Это ощущение будет настраивать вас на сновидения с повышенным осознанием себя во сне.

Катание шаров с древних времен считается эффективным упражнением для медитации и для развития пластики рук. Любая техника манипуляций в фокусах и боевых искусствах не обходится без этого упражнения. О нем вы можете найти массу информации. Мы же остановимся на ощущениях на бугре большого пальца.

Каждый сам должен научиться катать шары (можно и орехи). Это упражнение развивает внимание (в том контексте, которое этому слову придавал Кастанеда). Затем, в люцидном сновидении, вам нужно вспомнить о шарах. Материализуйте их в руке или воспользуйтесь мелкими камнями. Находясь в сновидении, покатайте шары в руке и воспроизведите ощущение на бугре большого пальца. Без разницы, в какой руке вы вращаете шары. Пока вы сохраняете ощущение «бугра», ваше сновидение будет стабильным, а сон будет длиться сколь угодно долго.

Ловушки внимания

Ловушкой внимания может быть образ (например, картины Остина Османа Спейра), сооружение (пирамиды ацтеков или мавзолеев Ленина) или предмет (например, камень с дыркой, который нашла Ла Горда).

«Я не знала, что можно подцепить что-либо еще, кроме той силы, которую имеют такие предметы, – сказала она. – Когда я впервые просунула палец в отверстие и зажала камень в ладони, рука стала горячей и начала вибрировать. Я почувствовала себя действительно большой и сильной. Я скрытная, и поэтому никто не знал, что я держу камень в руке. После того, как я держала его несколько дней, начался настоящий ужас. Я чувствовала, что за владельцем камня гонятся, и ощущала его страх. Он был, несомненно, очень сильным магом, и тот, кто его преследовал, хотел не только убить его, но и съесть. Мне стало действительно страшно. Мне следовало немедленно бросить камень, но переживаемое мною чувство было настолько новым, что я вцепилась в него, как последняя дура, а когда, наконец, бросила его, было уже поздно. Что-то во мне попало на крючок. Я стала видеть людей, подступающих ко мне, одетых в странные одежды. Я чувствовала, как они раздирают меня на части, отрывая куски мяса с моих ног маленькими острыми ножами и просто зубами. Я обезумела!

– Как эти видения объяснил дон Хуан? – спросил я.

– Он сказал, что она больше не имела защиты, – ответил Нестор, – и поэтому могла воспринимать фиксацию этого человека, его “второе внимание”, которое было влиито в этот камень».

Эти ловушки притягивают к себе внимание людей и активируют в нас необычные «программы» сознания. В некотором смысле они превращают нас в рабов. Мы вынуждены уделять им все больше и больше внимания. Часто непреднамеренно мы затягиваем в это странное рабство других людей. Существует несколько видов ловушек внимания, которые по-разному действуют. Некоторые из них похищают нашу энергию. Другие ловушки притягивают наше сознание к какой-нибудь мысли или даже к каким-нибудь магическим сборищам или отдельным магам. На подобных встречах мы становимся ресурсом, который его участники могут использовать, как хотят. Например, Кастанеда и все, принадлежавшие к линии «новых видящих», подпитывали «арендатора». Другой пример – ученики в магических орденах подпитывают своей энергией старых адептов.

В сновиденном мире располагается множество ловушек внимания. Как я уже говорила, примерами ловушек внимания в сновидениях являются лабиринты, тюрьма (гигантский компьютер), отчий дом и т. д. В этих местах хранятся части нас самих. Это некие части нашего сознания, заключенные в отдельные носители информации, наша «светимость сознания».

Тюрьма (компьютер) находится в зоне трансформаций. Когда сновидящий впервые попадает в это место, он воспринимает ее как здание, где на нем проводят ужасные эксперименты. В следующий визит это здание ведет себя как живое, разумное существо. На третий раз он воспринимает это место как компьютер.

Внутри этого здания находится множество комнат, в которых выполняются вычисления, относящиеся к вашей жизни. Это механизм, который каким-то образом оценивает ваши действия и ситуации, а затем, на основе этих вычислений, он создает для вас новые ситуации. Роль компьютера негативна. «Хакеры сновидений» рассматривают компьютер как нашу интерпретацию чужеродного вмешательства в человеческое сознание.

Затем эта тюрьма-компьютер превращается в большой храм пирамидальной формы. В этой пирамиде находится сокровищница, в которой содержится часть нашей «светимости сознания». Эта часть нашей души, нашего света, охраняется колонией неорганических

существ. Майя описывали эту колонию как некий единый воспринимающий организм, обладающий своего рода «ячеистым» сознанием.

Части нас самих или, скорее, нашего сознания находятся в подобных местах, как в ловушке. В сновиденном мире эти части нашего сознания – наша «светимость сознания», похоже, хранятся в своего рода контейнерах.

Например, вы видите во сне старинный замок. Вы бродите по различным комнатам и, в конце концов, встречаете стража. Страж пытается схватить вас. БОльшая часть людей, оказавшись в такой ужасной ситуации, обычно просыпается. Но вам на этот раз удалось преодолеть страх. Вы смело проходите мимо стража и обнаруживаете комнату, полную драгоценностей. Или, может быть, это будет библиотека с множеством изящных книг. Главное – вы обнаруживаете нечто очень ценное.

Проснувшись после такого сна, вы чувствуете огромный прилив сил. Через день или два с вами происходит какой-нибудь счастливый случай. Все ваши дела идут хорошо. Объяснение тут следующее: вы заново нашли часть своей «светимости сознания».

По правде, мы полностью не понимаем, как эта светимость хранится или передается. Люди привыкли думать, что подобный перенос происходит посредством контейнеров. Поэтому мы видим во сне такие вещи, как драгоценный камень, книга, цветок или яблоко, которые являются контейнерами для потерянной светимости.

Встречи со спрайтами, стражниками, союзниками и сновидящими

Как отмечалось ранее, хакеры называют спрайтами любые подвижные объекты сновидений: людей, животных, птиц, транспорт и т. д. Спрайты являются составными частями сюжета, и вне этого сюжета они функционировать не могут.

Сновидящие, переживая люцидное сновидение, часто пытаются взаимодействовать со спрайтами людей. Им кажется, что они могут «пробудить» кого-то, ввести их в осознанное состояние и осуществить заветную мечту втянуть другого человека в процесс, известный как сновидение вместе. Однако, увы, это неправильный метод. С таким же успехом вы не сможете поговорить с персонажем фильма или с диктором на экране телевизора. Конечно, если вы знаете сюжет фильма, то можете подавать реплики, которые будут соответствовать словам героя. Нечто похожее может происходить и во сне. Пока вы будете соблюдать сценарий сновиденного сюжета, ваш разговор со спрайтом может напоминать осмысленный диалог. Но в люцидном сновидении вы выходите за рамки сюжета. Поэтому беседы со спрайтами превращаются в бессмысленное и раздражающее действие. Если вы начинаете настаивать на своем желании заставить спрайта осознать себя, ваша осознанность иссякнет, и вы снова окажетесь в каком-то сюжете сновидения.

Иногда, крайне редко, вы можете встретить в сновидении другого сновидящего. Это случается, когда два человека видят сон об одном и том же месте. В такие мгновения вы понимаете, что перед вами не спрайт. Другой сновидящий будет казаться вам «сияющим». Он как бы подсвечен изнутри своим сознанием. Чем больше он осознает себя во сне, чем выше степень люцидности его сна – тем более «ярким» он кажется вам. По сравнению с ним любой спрайт будет бледным, как старый фильм. Вот поэтому «Хакеры сновидений» ввели категорию «светимость сознания». Если вы встретите в своем сне сновидящего, который переживает люцидное сновидение, вы никогда не забудете этого зрелища. Чем выше его осознанность, тем ярче этот человек. Данное утверждение является верным и для повседневной реальности.

Соответственно, если вы встречаете осознанного сновидящего в своем люцидном сновидении, то у вас не возникает никаких сомнений, тот он или не тот. Хотя это настолько редкий случай, как если бы вы встретили на улице Бога. И вряд ли при подобной встрече у вас возник бы вопрос, тот ли это Бог или не тот. Не упускайте таких моментов. При встрече с другим сновидящим вы можете инициировать магическое действие – так называемое «сновидение вместе».

Несколько лет назад большая группа российских сновидящих создала сетевой проект для исследования сновидений вместе. Они договорились создать в сновиденном мире особое место встречи, где могли бы находить друг друга в сновидениях. Это место они назвали «поляной у огромного дуба». Место находилось у гигантского сооружения. На «поляне» всегда горел большой костер, а встречи назначались ночью. Этот проект дал несколько положительных результатов и позволил скорректировать настройку на сновидение вместе.

Основа такой настройки заключается в следующем. Когда вы встречаете в люцидном сновидении другого сновидящего, вам нужно втянуть его в люцидный сон. Трясти его и приставать к нему с разговорами бесполезно. Вам нужно «озарить» его своей светимостью, сделать его «ярким», внести в него свет сознания. К сожалению, люди, входя в сновидение вместе, часто пугаются и резко просыпаются. Бывали случаи, когда неактивные участники процесса, резко просыпаясь, «уносили» с собой активных участников (точнее, части их первого внимания). И тогда люди испытывали жуткое переживание: они просыпались в чужой постели, затем их сознание погружалось в мрак, и они вторично просыпались у себя дома.

Если вы начнете заниматься картографированием, в одном из своих снов вы можете оказаться в так называемом «доме учителей». Это место, где вас будут обучать во сне какой-то дисциплине, возможно магическим техникам или боевым искусствам. При некоторой практике картографирования вы сможете посещать места сновиденного мира по своему желанию. Последовательные визиты в «дом учителей» могут оказаться аналогом «поляны у большого дуба». В этом месте вы тоже будете встречать других сновидящих. И еще вы будете поражены тем, что «дом учителей» во многих деталях совпадает с описанием, данным в книгах Флоринды Доннер и Тайши Абеляр.

Стражники – это элементы некоторых локаций в мире сновидения. Мы не можем называть их спрайтами, потому что они выполняют особую, функциональную роль. Они защищают свои владения. При встрече с ними сновидящие переживают настоящий кошмар. Основами сюжета становятся бегство и преследование. Вы убегаете, а вас преследует некая жуткая и страшная сила. Иногда она персонализируется и принимает вид какого-либо монстра. Но чаще это просто присутствие чего-то таинственного и ужасного.

Наличие стражников всегда предполагает возможность огромного бонуса. Как правило, стражники охраняют места, где содержится часть вашей «светимости сознания». Точнее, посетив эти места во сне и преодолев свой страх перед стражами, вы просыпаетесь с огромным приливом сил. Возможно, неделю и больше вас повсюду сопровождает удача. Ваша личная сила увеличивается на порядок и позволяет вам добиваться успеха в любых делах. К сожалению, как правило, за этим взлетом следует падение. В вашей жизни происходит какое-то событие, которое лишает вас сил, ввергает в депрессию и «пожирает» ту дополнительную «светимость сознания», которую вы получили в виде бонуса при посещении локаций, охраняемых стражами.

Чтобы усилить интерес сновидящих к практике картографии, хакеры ввели в нее несколько элементов квестовой игры. Одним из них является «поиск светимости» – то есть посещение локаций, охраняемых стражниками, и преодоление некоторых ваших страхов. Фактически, если вы будете знать нужные локации и не тратить получаемые бонусы зря, вы можете накопить большой потенциал светимости за краткий срок и получить эффект, называемый «духовным просветлением».

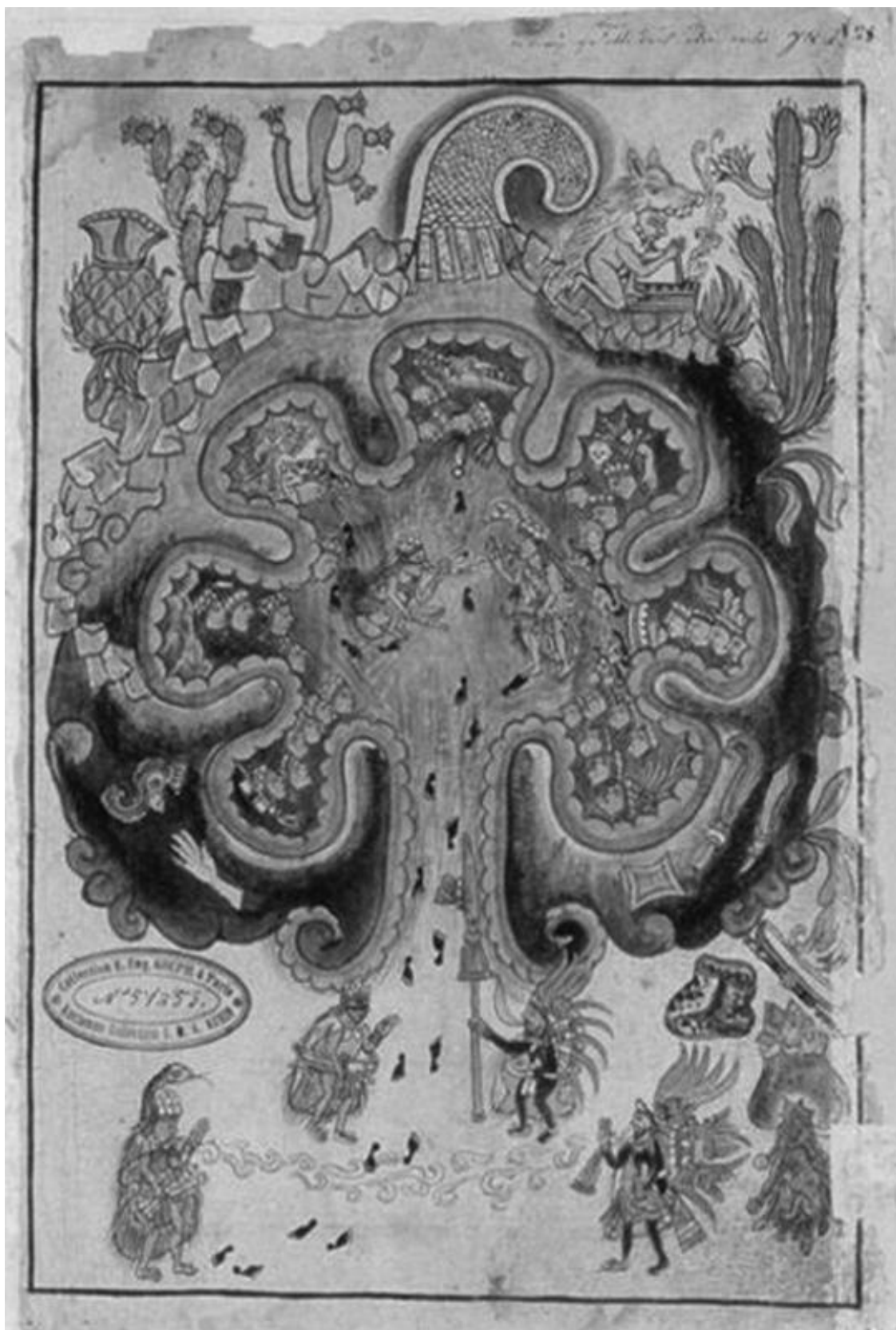
Однако не все так просто. Встречи со стражами дадут вам слишком пугающие переживания. Вам придется проявить не только отвагу и ловкость, но и такие качества, как хитрость, хладнокровие и мудрость. Кроме того, накапливая «светимость сознания», вы напрямую столкнетесь с энергетическим феноменом, который Кастанеда назвал воладорами. Вы сами убедитесь в том, что некие силы мира охотно разделят с вами ваши вновь обретенные силы. Фактически ваша повышенная светимость станет лакомым куском для неких энергетических сущностей. Именно поэтому мы считаем, что медленное накопление светимости невозможно. Процесс набора силы должен быть быстрым, хорошо спланированным и решительным.

Следующими обитателями в мире сновидений являются лазутчики. Встречи с ними прекрасно описал Карлос Кастанеда. Лазутчики удивительные существа. Они демонстрируют невероятный stalking. Если вы хотите насладиться их мастерством и получше познакомиться с ними, вам нужно зафиксировать их своим вниманием. Допустим, вы увидели во сне свою покойную родственницу, которая ведет себя феноменально странно (совершает невероятные действия). Это лазутчик. Лазутчики любят принимать вид наших покойных родственников или близких людей. Начните наблюдать за этим существом. Не нужно общаться или совершать каких-то поступков (например, удерживать его руками). Просто неотрывно наблюдайте за ним. Мгновенно уловив вашу фиксацию внимания, лазутчик попытается отвлечь вас. Он продемонстрирует один или несколько приемов stalking и, в конце концов, обманет вас. Или унесет в свой мир, что окажется для вас огромным достижением.

Из других обитателей сновиденного мира мы можем отметить союзников. Контакты с ними очень непростые. Дело в том, что они проводники нагваля, и при встречах с ними сновидящего охватывает непреодолимый страх. Я помню свою встречу с женщиной, чьи глаза были черными безднами. Она выказывала мне расположение и как бы приглашала к близкому знакомству. Но я едва не сошла с ума от ужаса. Это был сверхъестественный страх, страх тела, абсолютно отделенный от разума. Позже эта женщина навестила меня в повседневной реальности. Я была дома и занималась каким-то делом. Затем почувствовала на себе чей-то взгляд, обернулась и... увидела ее. Абсолютно черные глаза, как черные дыры. Они поглощали меня, засасывали в себя. Возможно, я потеряла сознание от ужаса. Возможно, она изменила состояние моего сознания. Через несколько часов я пришла в чувства. А еще через несколько дней ко мне вернулись рассудительность и спокойствие. Но эта встреча была вехой на моем пути. Теперь я знаю, как находить свою союзницу в сновидении. Иногда она помогает мне. Иногда я выполняю ее просьбы. Я вижу ее в облике женщины средних лет, но знаю, что она не является человеком.

Неорганические существа – это другая интересная тема для исследователя сновиденного мира. Карлос Кастанеда много писал о них. «Хакеры сновидений» плотно контактировали с неорганиками, когда исследовали лабиринты (я расскажу об этом позже). Сейчас же мне хотелось бы поделиться с вами старой легендой майя, о которой говорится в документах, собранных в архивах Ватикана. Меня заинтересовали рисунки древних майя – их карты сновидения, пути (отмеченные следами стоп) и описания того, как люди впервые встретились и заключили союз с неорганическими существами.

Древние сновидящие знали восемь хив (или ульев), где обитали различные виды неорганических существ. Майя называли их «бандл» – пучками или вязанками. В истории человечества был период Великой тени, когда некая огромная планета (по теории Великовского, Сатурн) закрыла Землю от Солнца. По прошествии нескольких лет люди начали гибнуть от жуткого холода. Темнота занимала большую часть года, поэтому старейшины племени майя обратились к трем самым сильным сновидящим и попросили их отправиться в долгий путь к жителям хив. Каждый из сновидящих собрал свои священные предметы и спустился в нижний мир по тропе боевых топоров (не знаю, что это такое). Судя по картам сновидений из ватиканского архива, мне кажется, что это была зона лабиринтов севернее города.

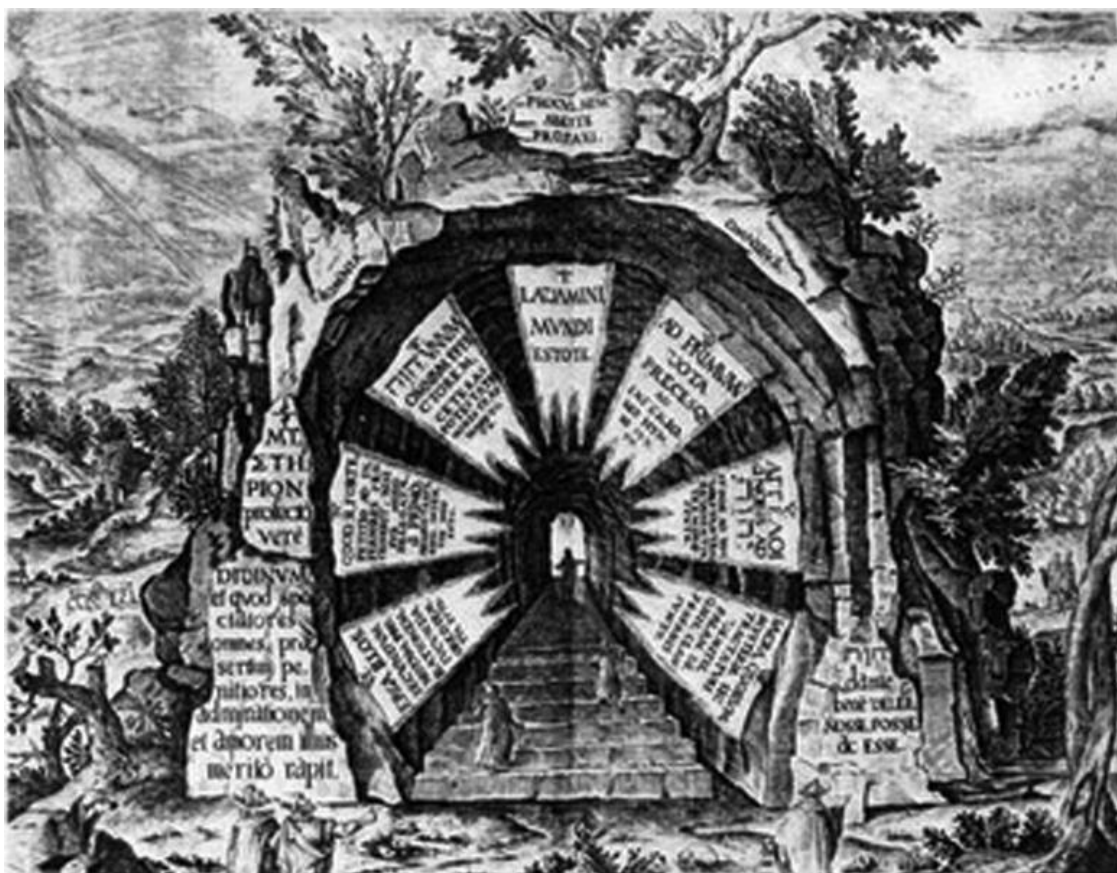


Два первых сновидящих обошли пять хив и везде получили холодный прием. А третий сновидящий был удивительным безумцем. Его среди людей никто всерьез не воспринимал. И вот ему-то и удалось подружиться с тремя восточными хивами неоргаников. Делегация «пучков» пришла в племена людей; были пиры, братания. Многие из людей ушли в мир неоргани-

ков и остались там заложниками дружбы. Позже с помощью восточных хив другие типы неоргаников подружились с людьми. Два мира обучали друг друга своим наукам. Люди углубили познания в сновидении и магии. Неорганики толкнули Землю «вниз» и сбросили Тень с лица планеты. Наступила эра пенумбры.

Нечто подобное вы можете прочитать в книге «Пополь-Вух». Схожая история есть у китайцев. Но я продолжу о майя. Неоргаников начали называть существами пенумбры. Они стали такими верными союзниками, что люди уже не знали, как жить без них. А потом между нашими мирами пробежала черная кошка. Неорганики в своих невероятных путешествиях по Вселенной где-то подхватили «мандовошек» – чепуховину для них – мелких паразитов сознания. Но когда эти володоры вошли в контакт с людьми, наш мир пережил ужасную пандемию. Мы сделались рабами этих существ. Мы перестали быть свободными.

А теперь сравните карту древних майя с рисунком Cave of the Illuminati из трактата тамплиеров XVI века The Amphitheatre of Eternal Wisdom (1609).



Какое совпадение в деталях! Наша духовная связь с неорганиками продолжается. Узы неразрывны, хотя и уже не такие дружеские.

Конечно, говоря о воладорах, лазутчиках, эмиссарах и союзниках, мы должны понимать, что они являются нашим откликом на воздействие неизвестных сил. Сознание, или, точнее, первое внимание, лепит эти отклики в образы. Вот и получаются некая однотипная карта, схожие образы и т. д. Карл Юнг называл их архетипами. Кастанеда говорил, что у людей общее описание мира.

Так нужно ли нам общаться с существами сновидений? Конечно! Кастанеда говорил, что многие люди, умирая, превращаются в неоргаников. Он называл их «нашими дедушками и бабушками»:

«Для мага смерть – это акт объединения, который задействует каждую частичку их энергии. Ты думаешь о смерти как о трупе перед собой: тело с признаками разложения. Для магов, когда происходит объединение, нет никакого трупа. Нет никакого разложения. Их тела во всей полноте превращаются в энергию, энергию, обладающую осознанием, которое не раздроблено. Границы, установленные организмом, которые смерть разрушает, в случае магов продолжают действовать, хотя они уже не видны невооруженным глазом».

«Я знаю, что тебе не терпится спросить меня, – продолжал он с широкой улыбкой, – является ли то, что я описываю, душой, которая идет в ад или в рай. Нет, это не душа. Когда маги находят эту скрытую возможность выбора в смерти, с ними происходит вот что: они превращаются в неорганические существа, очень своеобразные, высокоскоростные неорганические существа, способные на колоссальные маневры восприятия. Тогда маги начинают то, что шаманы Древней Мексики называли их окончательным путешествием. Областью их действий становится бесконечность».

Однако, общаясь с ними, помните, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке. При контактах с неорганиками важно понимать, на чем основываются подобные взаимоотношения. Любая «сделка» с неоргаником – это вид симбиоза, сильного как закон. Неорганик получает наибольшую выгоду: возможность прийти в наш мир и получить физическое тело для выполнения желаемых действий.

В разговорах о «союзниках» дон Хуан рассказывал о «жилище» для них, называемых «горлянкой»:

«Горлянку, как только она найдена, следует тщательно вычистить. Обычно маги находят подобные горлянки в лесу на виноградных лозах. Они снимают их и высушивают, а затем выдалбливают, сглаживают и полируют. Как только горлянка готова, маг должен подставить ее союзникам и заманить их туда. Если союзники соглашаются жить в ней, горлянка исчезает из мира людей, а союзники становятся помощниками мага. Нагваль и Хенаро с помощью союзников делали все, что не могли делать сами».

Некоторые магические ордены и группы настаивают на необходимости хорошего гостеприимства. Если вы захотели пригласить кого-то из далеких мест или миров, нужно позаботиться о жилье и пище. Однако иногда гости приглашают сами себя. Ведьмы и волшебники отдавали под «домик» для нео тела домашних питомцев. Некоторые нео выбирают интересных людей и селятся внутри их организмов. Мы воспринимаем таких жильцов как доброкачественные и злокачественные опухоли. Иногда нео надоедает человек, в котором он поселился. В таких случаях опухоль разрастается и убивает человека. Нео получает свободу от этого тела. Лично я верю, что любые раковые опухоли – это «дома» неоргаников.

Некоторые маги намеренно вступают в симбиотические отношения с ними. Благодаря невероятно долгому сроку жизни неоргаников продолжительность симбиотической пары увеличивается на тысячелетия. Когда человек умирает, нео забирает с собой часть его (или ее) «светимости сознания». Я считаю это вечным рабством души.

В любом случае, мы должны соблюдать осторожность. Иногда сновидящие устраивают настоящее сафари на сновиденную живность. Не следуйте их примеру. Расправляясь с «неорганиками» и монстрами в своих снах, мы убиваем самих себя, точнее, гасим «нити светимости», которые проходят через наши энергетические коконы.

Сопряжение пространств

Помните, в предисловии мы уже говорили о контролируемых сновидениях, и их объяснение показалось вам весьма туманным и непонятным:

«Основным атрибутом пространства является его напряженность. При нарастании напряженности проявляется экспансия. При убывании возникает тенденция к затвердеванию и корпускуляции. Если рассматривать напряженность как причину любых выходов вовне или “через привычные границы”, мы можем сказать, что каждый духовный путь из пространства в пространство определяется степенями напряженности данных пространств и их “родственностью” или общим “наследованием”. Чтобы активизировать процесс, называемый “контролируемыми сновидениями”, нам следует создать напряженность двух особых пространств бытия, которые обеспечат нам переход из реальности в сон. И пребывание в этом процессе будет “бытием-в-сновидении”».

Давайте рассмотрим это высказывание на простых примерах. Мы берем воздушный шар и начинаем надувать его. Напряженность в пространстве шарика нарастает до тех пор, пока он не лопается. Далее мы возьмем бочку с ромом и начнем ее опустошать. Рано или поздно ром в бочке закончится. Из этих двух примеров мы делаем вывод: пространство не может насыщаться бесконечно... и опустошаться бесконечно. В природе бытует закон, подобный второму закону Ньютона. Насыщение пространства компенсируется его опустошением и наоборот. В каждом черном ящике будут пути притока и пути оттока. Вход и выход. Любой транзит из пространства А в пространство Б имеет прямое и обратное направление.

Вы можете спросить: «А причем здесь “напряженность” и “наследование”»? Давайте рассмотрим следующий пример. В пространстве А располагается водоем. Аналогом напряженности будет высота его берегов. Там, где напряженность (высота берегов) мала, появится путь оттока. В какое пространство будет вытекать вода из водоема (пространства А)? Вода будет вытекать в такое место, чей уровень располагается ниже водоема (т. е. это такое пространство, напряженность которого меньше, чем напряженность в пространстве А). Вода из водоема не потечет вверх куда-нибудь в гору. Она потечет вниз по наклонному руслу. А русло будет определять «родственность» пространств. Если водоем находится в Уэльсе, вода из него не потечет в штат Канзас. Русло, по которому потечет вода, будет направляться в родственное место, которое подчиняется законам наследования (в данном случае – пространственного наследования).

Часто возникают случаи, когда мы хотим создать связь между двумя пространствами, которые не обладают естественным наследованием.

Допустим, мы решили осознанно входить из пробужденного состояния сознания в состояние контролируемого сновидения. У нас имеются пространство А (повседневная реальность, которую мы осознаем) и пространство Б (область контролируемых сновидений). В обычных условиях эти пространства наделены односторонней связью. Мы засыпаем в пространстве А и оказываемся в пространстве Б. Там с нами что-то происходит. Затем мы просыпаемся в пространстве А и вспоминаем о своих сновиденных приключениях. Или вообще не вспоминаем. Связь односторонняя. Даже в лucidных снах мы имеем лишь краткие периоды осознания. Без ежесекундной связи с осознанием мы не можем контролировать процесс сновидения. Что же делать? Нам нужно построить искусственную обратную связь.

Если бак с водой (пространство А) поместить на высоком помосте, то вода из бака может свободно течь вниз в емкость, стоящую на земле (пространство Б). Но обратно вода не потечет естественным образом. Здесь вам понадобятся лестница и ведро (пространство С) или насос, с помощью которых вы создадите искусственную обратную связь от емкости на земле к баку на помосте. У вас получится система АВ-ВСА.

Если вы хотите контролировать сны, вам понадобится несколько дополнительных пространств, которые создадут искусственное наследование. Кастанеда предлагает свой метод по созданию промежуточного пространства С – поиск рук во сне. К сожалению, только очень упертые люди могут накопить достаточное количество личной силы, чтобы какое-то время поддерживать функциональность этой связи. Они тратят годы на то, чтобы увидеть руки. Затем, увидев их, они тратят еще несколько лет на повтор этого события. Каждый раз они накапливают силу, выстреливают ее и получают краткий отклик. Затем им требуется время на накопление сил. При удачном стечении обстоятельств они, в конечном счете, создают связь ВСА.

А что делают хакеры? Зная скрытую механику подобных процессов, они обходят ограничения по времени и создают немислимые конфигурации ABCDE и даже ABCDEFGH. Кастанеда утверждал, что для сборки стабильного мира, подобного нашему, хватает шести позиций. То есть сборка шести умений, связанных со сновидением, даст вам полный контроль над процессом. Картография + поиск рук + настройка тела сновидения + чтение текстов во сне + еще что-нибудь, и вы соберете новый мир – мир бытия в сновидении. Он будет такой же стабильный, как наша повседневная реальность. Можете выбросить из вышеприведенной формулы два-три элемента, заменив их на другие, и вы вновь соберете новый мир. Кастанеда говорил о тысячах доступных миров. Но сами по себе картография, символизм снов или поиск рук во сне не являются самодостаточными.

Знаковым этапом на пути сновидящего является сборка другого стабильного мира. В мире магии все то же самое: остановка мира с помощью шести магических навыков – например, бег силы, поиск дыр в восприятии мира и пр. И в том, и в другом случае мы можем использовать помощь неоргаников. С одной стороны, это потребует оплаты, а с другой – упростит задачу. В то же время мы можем обойтись без помощи неоргаников. Тогда нам придется самим собирать или останавливать миры, и прежде чем мы сможем добиться этого, мы должны научиться особым наборам навыков.

ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ

Док

«Хакеры» не хотят создавать никаких сводов правил, потому что однозначно против оных.

Об опасностях писал СИ; чего тут повторяться. На первых порах (вплоть до развития КС) сновидящему нечего бояться. Разве что идиотов и учителей, которые создают своды правил.

Лично от себя добавил бы следующее:

- реже суйтесь в лабиринты;*
- не играйте в игры с «голосом сновидений»;*
- не считайте себя вечными и непобедимыми;*
- выходите из сновидений в каждом случае, когда чувствуете, что кто-то (персонаж сна) насильно вставляет вам какую-то гадость через рот в верхнее небо. (Если у вас были такие сновидения, то вам следует заняться «ментальной» чисткой, отслеживая импринтированную в вас программу, которая «тормозит» ваше развитие. Ее действие может проявляться в сонливости, в потере интереса к прежде увлекательным темам и т. д.);*

- избегайте следующих мест: черный мир, восточная область за гигантской башней, река в юго-западном углу вашего сновиденного пространства;*

- избегайте следующих сущностей: родители, «чубрики» с клешнями, очень красивые люди (лазутчики, которым лень подстраивать программу человеческого шаблона), летающие большие создания.*

Но повторяю, опасности начинаются после того, как сновидящий открывается силам и теряет свои щиты. Если кто-то из вас уже достиг такой стадии, то вряд ли ему (или ей) пригодятся советы такого простого и начинающего сновидящего, как я.

Глава 6. Дальнейшие открытия

Давайте подведем промежуточный итог и рассмотрим общую структуру исследований, проведенных «Хакерами сновидений».

Прежде всего, нам хотелось создать метод, который удовлетворял бы всем требованиям и правилам, описанным Кастанедой в его книгах. Мы серьезно и долго анализировали разные возможности и остановились на картографировании сновидений. Еще раз отмечу, что, во-первых, это неделание обычных сновидений (в «делании» люди пересказывают сюжет или пытаются интерпретировать по сонникам какие-то детали сна). Во-вторых, картография сновидений – это пересмотр снов, пробуждение сновиденной памяти (а значит, тот же упорядоченный сдвиг точки сборки, как при пересмотре жизненных событий). В-третьих, это улучшение тоналя. Сингулярность или наведение порядка в хаотической массе снов создает плотную сферу первого внимания в какой-то виртуальной среде. При длительном картографировании эта сфера набирает массу и плотность и начинает притягивать к себе и ассимилировать энергии и информацию нагваля. Что-то типа искусственной «черной дыры». Мы назвали ее «тро-янским конем» в программе сновидений.

Как я уже упоминала, сновидения являются аналогом текстового файла. Имея дело со снами, человек обычно оперирует словами, текстами, понятиями, но не может управлять программой сновидений. Мы же создали «подпрограмму», которая действовала автономно от общей программы сновидений и, главное, влияла на нее. Именно из-за этого мои друзья решили назвать себя «Хакерами сновидений».

В-четвертых, картографирование является занимательной практикой. Мы специально создали для нее игровой контекст, контекст квеста, где человек ищет, выполняет поставленные задачи, проходит установленные уровни и, в конце концов, начинает переживать контролируемые сновидения. Именно «квестовость» картографии дает человеку заряд на многолетнюю практику. Иначе ею занимались бы только очень упорные люди или фанатики. Но для фанатов нужен лидер, гуру. А «Хакеры сновидений» презируют всех гуру, так как в настоящее время все они, как один, несут в себе меркантильный дух прожженных мошенников. Гуру – это знания за деньги, за рабство духа и тела. Мы же ищем личную свободу, отсюда и такое отношение. Поэтому мы решили остановиться на квестовой картографии.

Первые годы исследований принесли нам несколько интересных открытий. Мы поняли, что карта сновидений каждого человека строится по одной и той же универсальной или архетипичной матрице. Какими бы ни были индивидуальные различия, основа для всех карт одна – какой-то отпечаток реальности, импринт, описываемый картографией. Мы выделили основные архетипичные элементы: гигантские сооружения, граничные зоны, лабиринты, зоны трансмутаций (преобразований ландшафтов), транспортные линии, зоны катаклизмов и т. д. Затем мы обнаружили места, побывав в которых сновидящий переживал огромный прилив энергии и усиление различных способностей. Одним из следствий таких «удачных попаданий» является взрыв сновиденной памяти. Человек переживает уникальное и экстатическое состояние, когда он в один конечный или бесконечный миг вспоминает сотни или тысячи прежних снов, причем он точно знает, когда и в какое время жизни он видел эти сны. Словами это не описать, а когда испытываешь на себе, то способен сесть, нарисовать всю карту сновидений и больше ею не заниматься. Она останется и будет жить в тебе, в твоём сознании. За долгую жизнь мы побывали почти во всех точках «карты». А в момент взрыва сновиденной памяти все эти части соберутся в цельную картину. (Именно после этого обычно начинаются контролируемые сновидения. Им предшествуют люцидные сны, когда ты осознаешь себя во сне и даже совершаешь некоторые примитивные контролируемые действия.)

По ходу практики мы обнаружили, что программа сновидений хорошо защищена. По большому счету, люди являются бесправными пользователями снов. И мы отыскиали наших «системных администраторов». Поначалу хакеры классифицировали их тремя уже имеющимися категориями. Я имею в виду воладоров, неоргаников и стражей. Но затем наши дальнейшие исследования привели нас к другому выводу: «владыки снов» оказались персонификациями гистонов ДНК-тоналя, (я расскажу позже.) Более того, теперь мы знаем, что проходы в другие слои тоналя, а также места, где, как нам думалось прежде, человек восстанавливает свою «светимость сознания», на самом деле являются гистонами ДНК-тоналя.

Далее мы обнаружили странности в ориентации сновиденных пространств. Такие же странности отмечались в древнекитайской картографии. Это подтолкнуло нас к новым исследованиям и поискам древних книг и манускриптов. Результаты были потрясающими. Примерно в это же время один из хакеров нашел способ чтения сновиденных книг. Чтение текстов в сновидении является невероятно трудным процессом. Однако хакеры решили и эту проблему, получив доступ к тому слою информации, который обычно называется «хрониками Акаши». Фактически это доступ к любым данным, записанным в информационных слоях планеты.

Первым результатом этого прорыва стала почти «волшебная» модель сталкинга – модель, основанная на пасьянсе Медичи. Благодаря ей можно работать с цепочками событий повседневной жизни. То есть решать текущие проблемы, изменять течение событий в нужном направлении и проводить пересмотр жизни в увлекательной и более веселой манере, чем, скажем, сидение в ящике и качание головой.

Следующим этапом наших исследований было изучение переходов из одного сна в другой. Мы выявили текстуру транзитов элементов, отвечающих за подобные переходы. Как оказалось, транзиты существуют и в повседневном мире. Но что интересно, эта схожесть повседневного и сновиденного миров привела еще к одному открытию – к открытию основополагающей реальности, которая включает в себя эти два мира. И тогда родилась модель ДНК-тоналя. В данный момент мы не только развили ее, но и начинаем опробовать в различных областях своей деятельности.

Любое из перечисленных направлений открывает широкое поле для последующих экспериментов. Взять хотя бы хакерскую классификацию снов, о которой мы уже говорили прежде. Хакеры придумали классный способ использовать «бредовые петли» для инициирования открытий и решения различных проблем для нахождения эстетически красивых и эффективных решений. Цикл «бредовой петли» можно превратить в тактовый генератор⁵ автономной подпрограммы сознания. Вы вводите данные, подпрограмма вносит их в «калькулятор мира» (т. е. на какой-то неизвестный нам уровень сознания), а затем возвращает вам ответ.

Давайте рассмотрим пример работы с «бредовыми петлями».

⁵ *Тактовый генератор* – обычное электронное устройство, вырабатывающее импульсы через определенные промежутки времени. Этим они задают «ритм» всей системе. Нечто вроде метронома в музыке.

«Бредовые петли»

Один юноша сильно отморозил ноги (в России это часто случается) до такой степени, что ему грозила ампутация. Его сестра написала Сергею Изриги письмо и спросила совета. Он посоветовал ей использовать «бредовые петли» для выхода в контролируемое сновидение, откуда она могла бы воздействовать через нагваль на ноги своего брата. Звучит немного дико, но действует реально.

Девушка не знала, как войти в режим «бредовой петли». Обычно люди испытывают такой вид сновидений при высокой температуре и некоторых заболеваниях. Изриги посоветовал ей играть во «Врата Бальдура» (данный случай произошел в те дни, когда эта игра была очень популярна), причем в самом кошмарном варианте (т. е. без отрыва и в течение нескольких дней). Девушка не любила компьютерные игры и лишь изредка играла в Тетрис и «шарики». Но Изриги был для нее авторитетом. Она провела за игрой около полутора суток. Естественно, ночью она таскалась во сне по какому-то квесту и вдруг вспомнила, для чего все это делалось. Она вошла в краткий люцидный сон, имея на руках кучу исцеляющих амулетов и свитков. Затем она использовала телепортационное устройство, оказалась в больнице, в палате брата, и там использовала весь свой магический инвентарь.

«Бредовая петля» была и остается бредовой петлей. Девушка быстро потеряла осознанность, но дело было сделано. Она всю ночь повторяла одну и ту же процедуру действий: пробиралась в больницу к брату и лечила его всякими свитками, амулетами и заклинаниями. Наутро случилось чудо: врачи, осматривая парня, отметили значительные улучшения и обошлись медикаментозным лечением.

«Бредовые петли» – это кладезь познания. Кроме двух упомянутых способов, «бредовые петли» можно использовать для обретения первичных элементов контроля. Особым отличием этого вида сна является «усталость от повторяющегося сюжета». Это позволяет вниманию переключиться на контроль. Это ослабляет «клей» сновидения – особую привлекательность сновиденных образов, которая поглощает внимание тоналя.

Чтение текстов в сновидении

В нашей первоначальной группе был парень с никнеймом Спам. Он обладал невероятными экстрасенсорными способностями, занимался целительством и предсказанием будущего. Однажды во сне он увидел пожилого джентльмена, с которым имел очень интересную беседу об осознанности в измененных состояниях сознания и, в частности, в сновидениях. Этот пожилой человек назвал Спаму свой номер телефона и предложил при выходе из сна не только вспомнить эти цифры, но и позвонить ему.

Представьте себя на месте Спама. Для подобных действий необходима особая вера в свои силы и в возможности сновидения. Спам позвонил по номеру, который он вытащил из сна, и нашел в реальности своего увлекательного собеседника. Этим человеком оказался Док – один из основателей первого поколения «Хакеров сновидений». Док ввел Спама в нашу группу, и вместе с ним к нам пришла настоящая магия.

Спам был с нами недолго. Он жил и работал в Белоруссии. Его брат был лидером оппозиционного движения и боролся против диктатуры президента Лукашенко. В определенный момент на семью Спама было оказано большое психологическое давление, и этим людям пришлось иммигрировать в Австралию. Сейчас мы лишь изредка переписываемся с ним. Спам известен в Австралии как чудесный предсказатель будущего. Вы могли видеть его прототип в телевизионном сериале LOST (2-й сезон, 17-я серия (мне так помнится) – австралийский целитель, живущий близ горы Улуру.

Тем не менее Спам оставил нам свой метод чтения книг во сне. Он вытащил из сновидений несколько интересных текстов (фрагмент одного из них мы приводим в Приложении № 2). Вот его объяснение.

СПАМ

Тексты, как вы знаете, бывают на знакомых и незнакомых языках. Оказывается, читать можно любые. Поначалу я пытался использовать метод скорочтения (то есть «чтение» полной страницы сразу). Это перспективный прием. Хотя научиться ему так же сложно, как, скажем, пересмотру, описанному Кастанедой. Метод скорочтения изложен во многих книгах, и вам достаточно воспользоваться любой поисковой системой, чтобы получить необходимую информацию.

Поскольку я работаю в библиотечном архиве и занимаюсь восстановлением книг, то сами понимаете, что основным предметом и темой моих снов являются книги. Я вижу их почти каждую ночь и часто работаю с ними в моменты осознания во сне.

Поначалу мне казалось, что метод скорочтения будет вполне адекватным. Он ускоряет нашу способность фиксировать записанную информацию. При определенных навыках чтение страницы можно сократить до секунды, и я думал, что такой скорости хватит для борьбы с ускользающей сутью сновиденных текстов.

Его почти хватило. Интересно отметить, что мои усилия породили вторичный эффект. Я познакомился с «голосом сновидений». СИ утверждает, что это неорганик. Возможно. «Голос сновидений» улавливает любое желание сновидящего и предоставляет ему «помощь» (причем с черным юмором). Стоит заняться работой, войти во вкус и случайно подумать о чем-то (скажем, о дамах), как тут же это и получаешь. Но с этим можно мириться.

Как работать с «голосом сновидений»? Вы видите текст, перемещаете взор выше него, позволяя «голосу» стать вашим чтецом и комментатором. Пусть текст постоянно находится в поле вашего зрения, но ни в коем случае не фиксируетесь на нем. Наша фиксация начинает «декодировать» его, а правильного «ключа» мы не имеем, поэтому дешифровка идет по кругу, вследствие чего буквы пляшут, меняются, а толку никакого.

Итак, вы смотрите поверх текста и слушаете пояснение «голоса сновидений». Затем перед вашими глазами поверх текста открывается «окно», где начинается визуализация текста. Здесь тоже возникает опасность фиксации внимания на зрелище. Будьте «уравновешенны». Делите внимание на три части – не фиксируясь на тексте, смотрите на текст; основная часть внимания – на «голос», и вполглаза смотрите на изображение. Все это даст вам полную (неописуемо полную!) информацию о тексте.

Далее встает вопрос, как перетащить переведенный и усвоенный текст из сна в реальную жизнь. В этом вам помогут навыки скорочтения и методы развития памяти. Займитесь двумя последними, и не пожалеете. Вы получите огромный, качественный скачок не только в практике чтения сновиденных книг, но и в самих сновидениях.

Метод Спада вовлекает помощь эмиссара. Эмиссар помогает фиксировать текст или «разгонять» (в смысле скорости) восприятие сновидящего. Настройку на книгу следует производить таким образом: сначала вы видите ее во сне; она вам нравится; вы хотите поработать с ней; вы получаете первые сведения о ней. Затем вы применяете метод Спада, и эмиссар будет выполнять поставленную перед ним задачу.

Чтение текстов во сне является первым шагом к освоению так называемых «хроник Акаши» – информационных полей, записанных в энергетических слоях нашей планеты. Естественно, такая возможность манит к себе многих людей, и возникает вопрос, где взять книги в сновидении. Удивительно, но книг в сновиденном мире очень мало. Спам советует использовать особые места на карте сновидений: индустриальную зону в городе и «область забытых цивилизаций».

Я не знаю, как объяснить это с точки зрения архетипов, но библиотеки с пригодными для чтения книгами находятся под землей. Вход в хранилища, как правило, представлен люками (иногда закрепленными мощными цепями). Сновидящие, которые начинают искать книги во сне, часто сталкиваются с явлениями бутафории или ловушек внимания. Стоит им открыть книгу, как они переходят в другой сюжет сна, или просыпаются, или видят на страницах картины, которые затягивают в себя их внимание.

Кстати, «область забытых цивилизаций» для начинающего исследователя воспринимается как ограниченная зона (не больше 1–2 квадратных километров). Однако в процессе исследования она удивительным образом разрастается, углубляется и раскрывается в огромное пространство. Первоначально в эту область можно попасть через два прохода: первый контролируется стражем-священником (соответственно, путь проходит через религиозное сооружение: церковь, синагогу, мечеть, храм), а второй (как бы это странно ни звучало!) пролегает через рекреационный санаторий (пансионат, место отдыха).

Обучаясь контролируемым сновидениям, я какое-то время увлекалась чтением сновиденных книг. Честно говоря, мне было лень обучаться скорочтению, поэтому моя практика не отличалась особой точностью и концентрацией внимания. Я улавливала некий слой Акаши и выделяла из него абстрактную суть без конкретных деталей и точных фраз, как в методе Спада. На практике это выглядело так. Находясь в сновидении, я брала в руки книгу, открывала ее на середине, прижимала к груди и «читала» телом. В результате информация оказывалась обобщенной, но ее суть передавалась в достаточных объемах, чтобы понять смысл текста.

В то время я увлекалась алхимией и сигилами Остина Спейра. Эта дикая смесь из моего увлечения и сновиденной практики привела к «проколу» запретного слоя Акаши. Я употребляю слово «запретное», потому что мои первые публичные высказывания об этой информации вызвали слишком негативный отклик повседневной реальности. Некие силы (скорее природного характера, чем иерархических структур нашего общества) буквально попытались заткнуть мне рот. Два инцидента с автомобильными авариями, едва не упавший самолет, на котором я летела, взрыв газового баллона в трех метрах от меня и прочие беды – все это странным образом сложилось в две безумные недели, когда я поняла, каково это – быть мишенью безжалостных вселенских стрелков.

Полученная информация была либо слишком опасной для человечества, либо преждевременной. В связи с этим я дам вам лишь намек на этот интересный слой Акаши. Если хотите, работайте с ним самостоятельно. Но предупреждаю вас: используя сведения, которые я вам сейчас расскажу, вы рискуете не только собственной жизнью, но и судьбой своих близких. Почему же тогда я даю их вам? Потому что данный слой Акаши уже «вскрыт». Знание привнесено в наш мир, и теперь оно любым образом найдет пути распространения. На мой взгляд, пусть оно будет общим, чем станет новым секретом военных и людей, одержимых властью.

Итак, мы плавно перейдем от чтения текстов во сне к теме континуума времени. Это будет еще одним примером информации, извлеченной из снов.

Магия времени

Существует много объяснений времени. Общепринятой концепцией является одномерная линейность времени. Время якобы движется из прошлого в настоящее и далее в будущее. Современная наука не принимает в расчет случаи с точным предвидением будущих событий, моменты дежавю и инциденты с внезапным старением людей. Когда ученые не имеют объяснения для каких-то феноменов, они объявляют их несуществующими.

На самом деле время является не линейной функцией, а сложным рельефным полем. Жизнь человека описывается не последовательностью событий, растянутой от рождения до момента смерти, а многообразием различных временных циклов, или петель. Человек проживает кусочек жизни, допустим, от 18 до 23 лет, затем попадает в транзитную точку, переходит в период от 3 до 12 лет, после этого переносится на участок жизни от 78 до 93 лет, возвращается по транзиту в цикл от 20 до 25 лет и т. д. Наше сознание по сотне раз прокручивает одни и те же моменты жизни, но программа прокрутки устроена так, что каждый раз момент «настоящего времени» воспринимается как новый. В жизни человека лишь иногда случаются моменты дежавю, когда в нем пробуждается память о прошлом прохождении этого временного цикла.

Пока наше сознание участвует в процессе прокрутки «жизненных событий», мы не можем воспринимать цикличность времени. Сознание полностью задействовано в этой программе и подчиняется ее законам. Тем не менее существует несколько методов для выхода из подобного плена – плена обыденного существования.

Вспомните, как дон Хуан показывал Карлосу Кастанеде многократное падение одного и того же листа с дерева. Давайте представим, что вы научились манипулировать временем и перемещаться по его рельефному полю. Что тогда произойдет? Кто-то из вас станет ясновидящим, способным точно предсказывать события ближайшего и отдаленного будущего. Кто-то поймет, почему настоящего «брухо» невозможно убить. Настоящий «брухо», выходя из плена времени, «перепросматривает» и «вспоминает» свою жизнь. Он узнает обо всех опасностях, угрожающих его существованию. Если ему не нравится какой-то кусок его жизни, он меняет его. «Брухо» сам творец своей судьбы, и он знает, как становиться то молодым, то старым. «Брухо» может исчезать из любого момента своей жизни и появляться в другом.

Существует два способа для выхода из временного потока. Первый из них предполагал создание искусственного временного пространства – «ямы». Усилиями древних и современных магов некоторые «ямы» слились со сложной вневременной (или лучше сказать – подвременной) структурой, которая была названа «тоннелями Сета». Данная структура позволяет человеку путешествовать не только во времени своей жизни, но и скитаться по временному отрезку, который определяет существование планеты. Более того, в магических манускриптах имеются намеки на Внешние врата. А маэстро Кроули однажды объявил себя апостолом звезд. (Вполне вероятно, что кто-то из вас напуган жуткими историями о Кроули, и вы воспринимаете его как создателя культа Зверя. В этом случае я прошу вас допустить такую возможность, что он был более разносторонней личностью, чем вам казалось прежде.)

Сейчас я начну излагать вам новую информацию, оценка которой еще не сформировалась в общечеловеческом тоне. Поэтому ваша реакция будет попадать в три принятые категории, описываясь словами «круто», «дешевые сказки», «бред сивой кобылы». Знание приходило ко мне не в виде отдельной книги, а как компиляции нескольких смежных теорий и прозрений многих людей. Восприятие информации было больше визуальным, чем текстовым. Суть этого блока информации сводилась к следующему: время имеет плотность.

В окружающем нас пространстве имеются места с повышенной или пониженной плотностью времени. Находясь в таких местах, мы воспринимаем ход времени как субъективно замедленный или невероятно ускоренный. Каждый из вас воспринимал моменты, когда время

«ползло, как улитка» или «мчалось, как скакун». Плотность времени не имеет отношения к так называемому «ходу времени». Например, если мы поместим часы в ограниченное пространство «сильно уплотненного» времени, а затем через неделю сверим показания этих часов с эталонными часами, которые находились в пространстве с «нулевой плотностью» времени, то они будут показывать одни и те же данные (часы, минуты, секунды). Но вид часов, побывавших в уплотненном времени, будет очень старым (возможно, что-то заржавеет или потускнеет). Процесс старения, деградации и разрушения напрямую связан именно с «плотностью времени», а не с «ходом времени».

Читая Библию, люди часто удивляются тому, что наши предки жили по 600–800 лет. Очевидно, солнечная система сейчас находится в зоне более плотного времени, чем это было прежде, в библейские времена. И если верить Апокалипсису, период власти Антихриста будет совпадать с еще большим усилением «плотности времени».

Разрабатывая слой Акаши с этой информацией, я получила сведения о методах создания уплотненных и разряженных объемов времени. Они вовлекают в себя необъяснимую взаимосвязь человеческого сознания, визуальных образов и времени. Давайте проведем небольшой опыт.

(Эта часть текста изъята по просьбе Равенны)

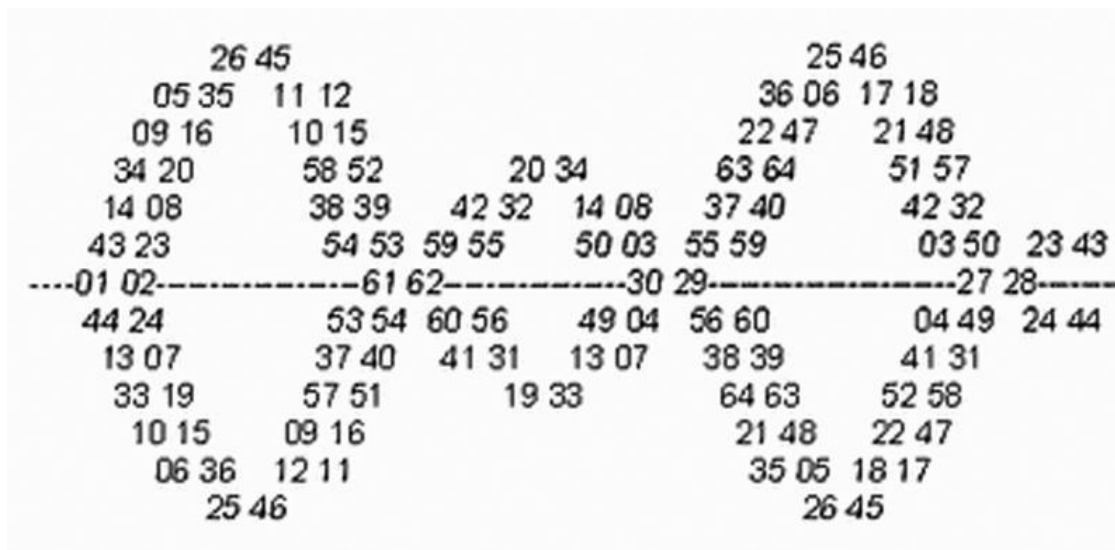
Надеюсь, я заинтересовала вас чтением текстов в сновидениях. Здесь, как и в случае картографии, остается много неизученных, неисследованных мест. Если вы подключитесь к изучению «плотности времени», вы можете стать ведущим специалистом в этой области, потому что других людей на этом пока не имеется. Вы можете считать себя первым из первых.

Матрица тоналя

С легкой руки Кастанеды мироздание стали разделять на тональ и нагваль. Тональ – это «правая половина», наш реальный мир, все, для чего у нас есть описание. Нагваль – «левая половина», место, где обитает сила. Следуя этому разделению, многие последователи Кастанеды стали приравнивать обыденный мир и мир сновиденный к тоналю и нагвалю. «Хакеры сновидений» видят все иначе. По их мнению, тональ включает в себя и повседневный мир, и сновиденный. При этом реальный и сновиденный не являются единственно доступными человеку мирами. В эту же обойму входят и другие миры – например мир Света и каузальный мир. В эти миры можно попасть из сновиденного мира. Вся эта пачка миров является одним слоем тоналя. Но таких слоев много – как говорил Кастанеда, утверждая, что миры подобны слоям в луковице. Таким образом, каждый новый слой луковицы является отдельным слоем тоналя, со своими законами и правилами.

Разумеется, нас в первую очередь интересует наш слой тоналя. «Хакеры сновидений» попытались выяснить, как он устроен. В итоге появилось понятие «матрица тоналя». Матрица тоналя представляет собой тот штамп, то грандиозное нечто, что показывает нашему восприятию вещи и события такими, какими мы их видим.

Хакеры попытались взломать матрицу тоналя. Обработав доступные им материалы, они обратили внимание на несколько странных совпадений. Так, некоторые особенности построения знаменитой таблицы И-Цзин китайской «Книги Перемен» имели сходство со строением молекулы ДНК. В И-Цзин рассматриваются 64 гексаграммы как 64 модели развития ситуации. В ДНК имеется четыре нуклеотида, потенциально способных кодировать 64 аминокислоты (реально их 20). Выяснилось, что и в построении гексаграмм участвуют свои «нуклеотиды», а именно парные комбинации сильных и слабых черт ЯН-ИНЬ. Наконец, самым удивительным открытием было то, что таблица И-Цзин, возраст которой насчитывает тысячи лет, оказалась построена СТРОГО по двоичному коду. Дальнейшие исследования показали, что в таблице И-Цзин зашифрована структура мироздания. Итогом сопоставления таблицы И-Цзин и принципов построения ДНК стала схема ДНК тоналя:



В этой схеме показано взаимодействие двух цепочек: реального и сновиденного мира. Однако не следует думать, что эта схема отражает строение всего мироздания. Скорее она демонстрирует принцип построения цепочек ДНК тоналя. Чтобы увидеть более полную кар-

тину, нам нужно сначала разобраться с тем, что собой представляют отдельные элементы ДНК тоналя.

Итак, на схеме мы видим какой-то непонятный ряд циферок. Каждая из них отражает собой элемент матрицы тоналя, несущий в себе определенную программу. 64 гексаграммы, 64 вида программ. Именно эти программы и определяют ход событий. Заметьте, это очень важно: события развиваются не сами по себе наобум. Они развиваются именно в соответствии с программой. Таким образом, ход события зависит от того, какая именно программа активирована в данный момент. В этом смысле все мы являемся марионетками матрицы тоналя. Не мы заказываем музыку. И когда мы попадаем в какую-то ситуацию, плохую или хорошую, мы обычно или клянем судьбу, или благодарим Бога за ниспосланную удачу. Хотя на деле удача или беда связана с отработкой матрицей тоналя той или иной программы. Ну а если попытаться самим выбирать нужную программу?

Оказалось, что это очень правильный подход. Если программа активирована, мы уже при всем желании не можем что-то в ней подправить или изменить. Но этого и не требуется. Нам просто нужно включить другую программу. Соответственно, и цепочка событий направится в нужное нам русло.

Казалось бы, мы уже в одном шаге от волшебства. Но нет! Возникают новые загвоздки. А именно, программы матрицы тоналя связаны друг с другом строго определенным образом; это хорошо видно из схемы ДНК тоналя. Поэтому мы обычно не можем напрямую переходить к нужной нам программе. Нам придется пройти по какой-то цепочке программ. Примеров тому не счесть. Скажем, ученик первого класса при всем желании не сможет сразу стать профессором университета. Ему придется преодолеть весь ряд промежуточных ступеней, включая окончание школы, учебу в институте, аспирантуру и т. д. Здесь хорошо видно, что программы матрицы тоналя работают на совершенно разных временных промежутках, от секунд до тысячелетий. Более того, любое событие можно, в свою очередь, разложить на длинный ряд более мелких событий. Здесь во всей красе проявляет себя принцип голографической Вселенной – все во всем, малое подобно большому. Бесконечное деление вглубь, бескрайнее разрастание и ветвление вширь. И схема ДНК тоналя, представленная выше, всего лишь кусочек бескрайней матрицы тоналя.

Итак, обычно мы не можем прямо перейти в нужный, как сказали бы «Хакеры сновидений», «шар восприятия» (пространство + набор его декораций + плюс активированная программа). Мы должны двигаться по цепочке «шаров восприятия», последовательно встречаясь с теми или иными событиями. Но как определить правильный путь? Оказалось, что «шары восприятия», они же элементы ДНК тоналя, они же гексаграммы в таблице И-Цзин, имеют определенную схему переходов. Одна из наших магэсс, Масяня, составила табличку таких переходов. Рассмотрев схему ДНК тоналя, вы поймете, как они осуществляются.

Масянина табличка:

1:43	11:10	21:17	31:33	41:4	51:16	61:53
1:44	11:16	21:35	31:49	41:19	51:21	61:54
11:26	21:51	31:56	41:52	51:40	61:59	
11:46	21:64	31:58	41:60	51:42	61:60	
2:23	12:9	22:18	32:34	42:3	52:15	62:53
2:24	12:15	22:36	32:50	42:20	52:22	62:54
12:25	22:52	32:55	42:51	52:39	62:55	
12:45	22:63	32:57	42:59	52:41	62:56	
3:8	13:19	23:2	33:7	43:1	53:37	63:22
3:27	13:33	23:8	33:10	43:14	53:39	63:37
3:29	13:44	23:27	33:13	43:23	53:61	63:39
3:42	13:49	23:43	33:31	43:28	53:62	63:48

4:7 14:20 24:2 34:8 44:1 54:38 64:21
 4:27 14:34 24:7 34:9 44:13 54:40 64:38
 4:29 14:43 24:27 34:14 44:24 54:61 64:40
 4:41 14:50 24:44 34:32 44:28 54:62 64:47
 5:9 15:12 25:6 35:16 45:5 55:30
 5:26 15:19 25:12 35:21 45:12 55:32
 5:45 15:36 25:17 35:26 45:17 55:37
 5:48 15:52 25:36 35:45 45:35 55:62
 6:10 16:11 26:5 36:15 46:6 56:30
 6:25 16:20 26:11 36:22 46:11 56:31
 6:46 16:35 26:18 36:25 46:18 56:38
 6:47 16:51 26:35 36:46 46:36 56:62
 7:4 17:21 27:3 37:53 47:6 57:9
 7:19 17:25 27:4 37:55 47:17 57:32
 7:24 17:45 27:23 37:57 47:58 57:37
 7:33 17:47 27:24 37:63 47:64 57:48
 8:3 18:22 28:43 38:54 48:5 58:10
 8:20 18:26 28:44 38:56 48:18 58:31
 8:23 18:46 28:49 38:58 48:57 58:38
 8:34 18:48 28:50 38:64 48:63 58:47
 9:5 19:7 29:3 39:52 49:13 59:29
 9:12 19:13 29:4 39:53 49:28 59:40
 9:34 19:15 29:59 39:60 49:30 59:42
 9:57 19:41 29:60 39:63 49:31 59:61
 10:6 20:8 30:49 40:51 50:14 60:29
 10:11 20:14 30:50 40:54 50:28 60:39
 10:33 20:16 30:55 40:59 50:30 60:41
 10:58 20:42 30:56 40:64 50:32 60:61

В примере ниже показаны варианты перехода с гексаграммы 33 на гексаграмму 48.

33=>10=>6=>46=>18=>48
 33=>10=>11=>26=>5=>48
 33=>10=>11=>26=>18=>48
 33=>10=>11=>46=>18=>48

Если вы внимательно разберетесь с табличкой и схемой ДНК тоналя, то увидите, что каждая гексаграмма связана с четырьмя другими. Что это значит? Это значит, что в каждый момент времени мы имеем перед собой три возможных варианта развития событий. Почему три, а не четыре? Потому что мы в каждый момент времени имеем: 1. Текущую гексаграмму – она определяет ту программу, которая работает в данный момент. 2. Гексаграмму, с которой мы пришли, – то есть прошедшее событие. 3. Гексаграммы, на которые мы можем перейти. Итого одна гексаграмма текущая, одна позади и три впереди. Принцип трех вариантов можно проследить на самых разных примерах. Скажем, человек может быть здоров, может быть болен, может быть мертв. Даже в тех случаях, когда речь идет вроде бы о бинаре событий, – например, успел на поезд – опоздал на поезд, – всегда присутствует и третий вариант. Например, отказался ехать. Сдал экзамен, не сдал экзамен, не пошел на экзамен.

Вот и получается, что матрица тоналя в каждый момент времени предоставляет нам некое событие плюс варианты дальнейшего развития событий.

А теперь давайте проведем простой опыт. Возьмем любой элемент схемы ДНК тоналя – например, гексаграмму номер 10. Смотрим, с какими элементами она связана, – с гексаграм-

мами 6, 11, 33, 58. Каждая из них, в свою очередь, тоже связана с четырьмя гексаграммами. Как и каждая из этих четырех гексаграмм. Если мы попробуем зарисовать схему таких переходов на бумаге, то увидим бесконечное ветвление – наша схема будет разрастаться, как дерево, при этом примерно к седьмому слою окажутся задействованными все гексаграммы.

Схема ветвления наглядно демонстрирует принцип построения голографической Вселенной – любой ее элемент содержит в себе все остальные элементы. Схема ветвления дает нам и важный практический вывод: «шаров восприятия» не 64 штуки, а бесконечное количество. Но все это бесконечное количество можно разделить на 64 типа. Однотипные «шары восприятия» имеют одну и ту же программу, но разное оформление, разные декорации. В одном случае человек может сломать руку. В другом – ногу. Вроде и отличия есть, а суть одна и та же. Есть и второй важный вывод: к одному и тому же «шару восприятия» мы можем прийти разными путями. Это как поход в гастроном – мы можем пройти туда десятком разных путей. И если мы не желаем встречаться с вредной бабкой с соседней улицы или со злой собакой, выгуливающей своего хозяина, то мы вполне можем выбрать удобный для нас путь.

Таким образом, схема ветвления говорит нам о том, что мы можем успешно избегать неприятностей – то есть «шаров восприятия» с негативной для нас программой. Наконец, третий вывод, не менее важный: ветвь лабиринта окрашивается в тона того «шара восприятия», из которого она вышла. Если ветвь, определяющая ваше текущее положение в матрице тоналя, берет начало от «шара восприятия» с плохой программой, вам трудно будет рассчитывать на удачу, даже отыскав в пределах своей ветви удачные «шары восприятия». И радость будет не радостью, и удача пародией на успех, и вообще вся жизнь будет скучной и унылой – только потому, что в корневой части этой ветви лежит плохой элемент ДНК тоналя. Это как города – имеются плохие города и хорошие. Человек может пытаться по-разному устроить свое благополучие в рамках конкретного города, но однажды это может ему надоесть, и он уезжает. Это говорит о том, что ветви матрицы тоналя можно менять. Никто не может заставить нас жить в деревне, если мы всей душой желаем поселиться в столице.

Итак, у нас получилась примерная модель матрицы тоналя. Примерная, потому что любая модель матрицы обречена на известную долю условности. Мы пытаемся описать то, что описать невозможно, в принципе. Но подобные описания позволят нам поймать за хвост то неведомое и абстрактное, что вечно кружится где-то рядом. Мы сможем почувствовать кружева матрицы тоналя, сможем ощутить ее пульс. Окружающий нас мир станет не миром случайностей, но миром закономерностей. Мы получим возможности не только ориентироваться в нем, но и целенаправленно двигаться к нужным нам «шарам восприятия». Как, спросите вы? А вот это и есть тайна тайн.

Можно выяснить соответствие гексаграмм в схеме ДНК тоналя программам матрицы тоналя и, таким образом, получить ключи к матрице. Но это очень сложный путь, высший пилотаж. Да и «сложное» не всегда означает «лучшее». Можно поступить проще: поработать со сталкерскими техниками «Хакеров сновидений», например с пасьянсом Медичи. Это позволит на практике ощутить влияние матрицы тоналя на события нашего мира, а значит, сделать еще один шаг к постижению матрицы. Наконец, существует и самый простой путь работы с матрицей тоналя, а именно – работа с текущим «шаром восприятия».

В самом деле, мы имеем то, что имеем. Можно желать многого, но реальность – вот она, вокруг нас. Одно из чудес матрицы тоналя состоит в том, что наше намерение может целенаправленно двигать нас в нужную сторону. Стоит нам только на чем-нибудь замкнуться, как конфигурация матрицы событий изменяется в соответствующую сторону. Если вы увлечены политикой, то и мир повернется к вам соответствующей стороной. Если вы кого-то ненавидите – евреев, чернокожих, демократов, коммунистов, – будьте уверены, что их количество в вашем окружении резко возрастет, вы буквально будете их притягивать. Вы увлеклись нумизматикой? Замечательно! Редкие монеты будут попадаться вам даже на городских тротуарах. Фактически

выбор ветвей матрицы тоналя определяется нашим настроением, нашими мыслями – неважно, плохими или хорошими.

Именно мысли определяют, какой выбор мы делаем в каждый конкретный момент, какую ветвь матрицы тоналя выбираем. Вы злитесь, раздражены – из трех вариантов развития ситуации нам выпадает самый плохой. А учитывая, что злимся мы гораздо чаще, чем радуемся, наша жизнь сама собой превращается в ад. Мы сами роим себе яму, даже не подозревая об этом. Я уверена, вы не раз отмечали, что одна неприятность тянет за собой другую; они буквально сплетаются в цепочки. А почему? Да потому что негативная реакция на неприятность автоматически переносит нас к очередному подобному «шару восприятия».

Но если понимать эту механику и намеренно обрывать негативные цепочки, вы быстро выйдете на положительные цепочки событий, удачные для вас ветви матрицы. Поэкспериментируйте, и вы убедитесь в этом сами. Законы матрицы тоналя едины для всех. Просто помните о том, что ничего не случается просто так; любые события имеют свои причины и следствия, даже если внешне они не видны. Понаблюдайте за тем, как связаны между собой обычные бытовые мелочи. Скажем, решил человек повесить картину. Забивает гвоздь в стену, не получается – не лезет гвоздь, не хочет... Человек злится и в итоге попадает молотком по пальцу. На вопли выбегает из кухни жена. Муж срывает злость на ней. Женщина начинает рыдать, грозит все бросить и уехать к маме. Ну ладно, заколотил наш мужик кое-как гвоздь, слезит со стула. И, разумеется, чертов кот тут же лезет под ноги, мужик падает... Скорая, медики – вы уже поняли, что я могу продолжать так до самого кладбища? А с чего все началось? С одной негативной мысли по поводу гвоздя.

Прекратить такую цепочку очень просто – сделайте что-нибудь, не вписывающееся в контекст ситуации. Нашему мужчине достаточно улыбнуться и поцеловать жену. Или погладить кота – вместо того, чтобы пинать его ногой. И все, негативная цепочка тут же оборвется. Поэкспериментируйте, и вы быстро осознаете, что мир вокруг вас полон потоков, и эти потоки могут унести вас куда угодно. Научившись разбираться в сути проходящих вокруг вас процессов, вы сможете целенаправленно входить в какие-то потоки (если вам с ними по пути) или, напротив, выходить из них. В итоге вы начинаете чувствовать себя волшебником. Мир доволен вами, а вы довольны...

Амрита

Фактически этот интерес Изриги к восточному мистицизму и послужил началом изучения И-Цзин. Он привел к созданию концепции «ДНК-тоналя», а позже к созданию телепортационных устройств. Все взаимосвязано. Если человек исследует какую-то тему, мир сам предлагает ему помощь и поддержку, открывая старые знакомые тексты в совершенно новом необычном свете.

Завершая первую часть книги, я приведу вам еще один рассказ Изриги. Он поможет вам понять, каким был этот человек, каким был его пытливый ум, не знавший отдыха и лени.

Сергей Изриги

Когда я путешествовал по Индии, мне посчастливилось подружиться с одним бихарским йогом. Мы оба говорили на ломаном английском и часто изъяснялись на своих языках, понимая смысл слов на том интуитивном уровне, который классно показан в «Особенностях национальной охоты». Я обучил его настройке на энергетические центры рук, а он показал мне тайные мудры бихарской школы. Это сделало нас друзьями.

Однажды ночью, когда на наш лагерь напал тигр, мы встали в ночную стражу, и он от скуки начал рассказывать мне легенды своей страны. Одна из них мне понравилась больше остальных. Я опишу вам ее вкратце:

«В течение многих воплощений Шивы между богами и демонами шла борьба. Лишь высочайшие из высочайших – Индра, Брами и Шива – оставались в стороне от конфликта. Хотя на самом деле только при содействии Шивы демоны получили силу воскрешения и тем самым удержали баланс двух сил. Демоны научились оживлять себя магическими чарами, которые Шива дал их жрецу, и с этого момента битва богов перестала быть успешной.

Обеспокоенные исходом битвы, боги пришли к Бrame, и тот прервал свою медитацию на достаточный срок, чтобы рассказать им, как при содействии демонов можно вспенить и вспахать космический океан, чтобы получить амриту – эликсир бессмертия. Демоны согласились помочь, так как, выпив нектар, они бы не нуждались в чарах воскрешения. Битва со временем приостановилась, и началось пахтание великого моря.

Космический змей Ананта вырвал с корнем гору Мандара, со всеми скалами и деревьями. Бог Индра прикрепил ее конец к спине Царя черепах. Великий змей Васуки стал веревкой для вращения горы. Демонам доверили держать голову змея, а богам достался хвост. Сначала демоны гордились своим положением, но многих из них опалило огнем, который вырывался из горла Васуки. Змей обкрутил длинным телом гору и попеременно вращал ее то в одну, то в другую сторону. Пока пахтали космический океан, изо рта Васуки вылетали дым и пламя. Низкий и ужасный рев шел из глубины его пасти, и мощный вихрь огня сметал деревья, которые росли на обоих краях Земли. Все живые существа были уничтожены при пахтании, и энергия их жизни медленно стекла в океан, смешавшись с его водами.

Пахтание длилось долгое время, и из океана начали появляться чудесные предметы: солнце и луна, жернова удачи, драгоценный камень Вишну, лестница в небо и другие сокровища. Когда боги и демоны уставали, Вишну давал им новые силы, и они продолжали свое дело, предвкушая появление нектара, который позволил бы им жить вечно. Но увы! От алчности и душевных страданий при пахтании получился не нектар, а черная ядовитая

масса – ужасная калакута. Яд возник на поверхности океана и угрожал истребить Вселенную. Со стыдом и отчаянием боги пошли к владыке Шиве. “Мы одни виноваты, – говорили они, – так как в поиске амриты охватила нас жадность. Демоны тоже пропитаны алчностью, но от них этого можно было ожидать. А вот мы возжелали бессмертия, и теперь нам всем только смерть”.

Услышав признание богов, Шива проявил к ним сострадание. Опустив голову в отравленное море, он выпил калакуту и оставил ее в горле для очищения. Но концентрат алчности и душевных мук оказался настолько сильным и ядовитым, что горло Шивы стало синим. Вот почему среди многих его имен имеется и Нилакантхус – Синее горло.

Как только яд был выпит, пахтание возобновилось, и наконец из глубин космического моря появилась молочно-белая амрита. Она предохраняла богов и демонов от смерти и хранилась в белом сосуде. Но счастье она не принесла. Между богами и демонами начались еще большие споры и войны, которые, в конце концов, вылились в свирепую битву. Боги захватили небесный нектар и отдали его на хранение Вишну. С тех пор эликсир жизни находится у него, а в горле Шивы по-прежнему плещется яд, чье название “загадка времени”.

В ту пору я усердно занимался картографией сновидений и пересмотром собственной жизни. И мне подумалось: «Кайф! Как все сходится!» При пересмотре мы пахтаем космический океан своих воспоминаний, и в процессе этого возникают разные удивительные вещи: «жертвова удачи, лестница в небо» и т. д. Если воин безупречен, он получает амриту – бессмертие своего сознания. Если безупречности не имеется, проблески чудес «второго внимания» отравляют адепта калакутой – злой тоской по утраченным возможностям, завистью к тем, кому что-то удалось. Осмотритесь вокруг, и вы увидите сломленных воинов, отравленных ядом алчности. Они променяли свои достижения на деньги и славу. Но у большей части неудачников нет даже этого – ни денег, ни славы. Остались только зависть, надменность и злость.

Тем не менее пахтание личного океана обязательно для всех. Точнее, для тех, кто ищет амриту.