

ПИТЕР КЭРРОЛЛ



ОКТАВО

Гримуар колдуна-ученого

Глава 0

Введение

Каждое поколение переписывает по своему теорию и практику Магии. Магия Хаоса обновила древнее Оккультное Искусство за последние два десятилетия XX века. Она освободила магию от её зависимости от религиозной символики и теологических теорий о божествах и духах, продемонстрировав, что эти воображаемые боги и духи имеют точно такие же эффекты, как возможно «реальные». Таким образом, это инициировало пересмотр магической теории и практики с точки зрения символизма науки, психологии и парапсихологии. Плюс появился её собственный идиосинкразический символизм последних поколений хиппи и панков. Восьмилучевая Хаозвезда выглядит особенно привлекательно в виде небольшого серебряного украшения или красной краски на черной коже. Сегодня многие носят скромное кольцо Октарис с деловым костюмом.

Однако, результате улучшения санитарии и сокращения войн, несколько поколений живут достаточно долго, чтобы попробовать переписать магию даже полтора раза. Таким образом, старый Mag Stokastikos представляет еще одну диссертацию - Октаво, возможно это его последняя работа после почти 40 лет истощающего рабского труда над горячей пентаграммой.

Теперь жизнь имитирует искусство, потому что искусство исследует воображение и мы создаем реальность главным образом через воображение, (или его отсутствие).

Парацельс, Элифас Леви, Макгрегор Мазерс, Алистер Кроули, Остин Спейр и Майкл Муркок - все они питали идеями Магию Хаоса. Плюс она сделала некоторые подтверждения идей квантовой физики и других частей странной науки.

Когда новая традиция сформировалась, она также вобрала в себя другие элементы, и кажется теперь пришло время для добавления еще части физики, (потому что никто с половиной мозга в развитых странах мира действительно больше не верит в религию) а также немного больше Пратчетта.

Хаоситы уже приспособили концепцию Октарина сэра Терри Пратчетта, и они нашли, чтобы в этом есть такая исключительно магическая эффективность, что они теперь штудируют его новеллы «Плоского Мира» в поисках дальнейшего восторга и метафизических откровения.

Возможно окажется, что «Плоский Мир» Пратчетта может сказать нам так же много о нашем мире магии как «Равнина» Эдвина Аббата рассказала нам о нашей высшей пространственной геометрии и социологии.

С математиками Яном Стюартом и Джеком Коэном, Терри Пратчетт также создал три книги под общим названием «Наука плоского мира», которые не только подтверждают его гений и эрудицию, но и изображают физику и другие науки как забавное, и не настолько ужасно сложное просвещение, как это выглядит.

В серии «Наука плоского мира» используется идея, что в Плоском Мире работает только Магия, а в Круглом Мире работает только Наука. Это дидактическое устройство работает достаточно хорошо, чтобы объяснить много вещей, но это выглядит подозрительно как нечто немного приблизительное. На практике некоторые науки действительно работают в Плоском мире, это не всегда действие по случайности, прихоти и мгновенно осуществленного пожелания. С другой стороны этот мир тоже не движется полностью по науке. Он содержит элемент случайности, прихоти и мгновенно осуществленного желания - но скорее меньше одного.

Нам вероятно следует ожидать чего-то вроде этого, потому что Плоский мир имеет чуть более чем два измерения, он также обладает некоторой толщиной, и наша вселенная, как представляется, имеет немногим более трех измерений, что делает её гиперсферической.

К тому же, этот мир обладает гораздо более высоким значением скорости света и более низким значением постоянной Планка, чем Плоский Мир, поэтому здесь требуется значительно больше усилий для колдовства, чтобы преодолеть более строгие причинно-следственные связи.

Плоский Мир и Круглый Мир содержат легионы мнимых богов, которые тем не менее имеют реальные эффекты. И нас не должно удивлять, что они оба также содержат людей, которые обеспечивают прекрасные массы для таких божеств.

Чародеи Плоского Мира относятся к плохо понятной науке их реальности как «этот ошибочный, квантовый материал». В этом Круглом Мире, кажется, что на подобный «ошибочный квантовый материал» вероятно приходится большая часть его плохо понимаемой магии.

Плоский Мир содержит могущественный Гримуар под названием Октаво - это специально созданное для Плоского Мира руководство, скрытое в хранилищах его Невидимого Университета.

Когда во время инвокации было спрошено, скрывает ли этот мир свою собственную версию Гримуара, богиня Апофения, (покровительница и муза неожиданных идей) прокудахтала ответ:-

«Ну конечно есть, но не следует путать его с этим Некрономиконом, который выпал из другого места и частично распался при столкновении. Много странных и гораздо более страшных изданий относится к этому миру».

Эта реконструкция Октаво для Круглого Мира происходит из фрагментов, обнаруженных в различных классических хаоситских произведениях и в хранилищах и умах Колледжа Арканорум, вместе с хитрыми подсказками от самой Апофении.

Он, конечно, состоит из восьми глав, каждой предшествует одно из больших заклинаний, которые кажется структурируют эту реальность. Чтобы упредить случайные вопросы, а также в целях Здоровья и Безопасности, мы сначала выразили эти заклинания кратко в строгой математической форме, но затем, мы несколько смягчились и представили также письменный вариант, вместе с примером практического использования каждого из них.

Магический Ритуал развивается по мере нашего продвижения вперед от центрирования, к окружению, добавлению божеств и затем через хаометрию и рассмотрение вероятности искажения и магических связей, к парапсихологическим действиям. Наконец, мы предлагаем некоторые рассмотрения последствий магических действий, которые были ошибочны, и возможно мы должны были сначала подумать. Так что читайте весь Гримуар перед тем, как попробовать что-нибудь еще.....

Просьба, избегайте побочного вреда. Мы живем на довольно небольшой Планете.

Стокастикос, Былой Гроссмейстер Магического Договора, Просветленный Танатэрос, Канцлер Колледжа Арканорум.

Питер Дж. Кэрролл. Юго-западный Альбион. 2010 г.

Посвящения.

Сэру Теренсу Дэвиду Джону Пратчетту, (1948 г.) - писателю, и некоторым гениальным философам.

«Истина может быть там, но ложь находится внутри вашей головы»

Терри Пратчетт, «Hogfather», примечание.

«Видение, противоречащее Народной мудрости, не верит. Здесь вера останавливается, потому что она больше не нужна».

Терри Пратчетт, «Пирамиды».

(Блестящие романы сэра Терри, «Плоский мир», относиться к вопросу Магии с чувством юмора, академической, гуманистической, эклектической

непочтительностью, что создает прекрасное, интересное вдохновение для всех устремленных магов; так что читайте и учитесь).

Гипатия Александрийская. Середина IV века - 415 год от Р.Х. Неоплатонистский языческий философ, математик и астроном. Ее убийство знаменует начало тёмных веков.

Эмми Нётер. 1882 - 1935 гг. Абстрактные алгебраист и физик-теоретик. Ее теорема объясняет основные связи между симметрией и законами сохранения.

Готфрид Вильгельм фон Лейбниц, (1646-1716 гг.) Эрудит, математик и философ.

``Sans les mathématiques on ne pénètre point au fond de la philosophie. Sans la philosophie on ne pénètre point au fond des mathématiques. Sans les deux on ne pénètre au fond de rien."

(«Без математики не проникнуть в глубину философии. Без философии не проникнуть в глубину математики. Без обоих не проникнуть в глубину чего-либо еще»).

Или подробный перевод;

«Без математики (некоторой теории «сколько») вы не сможете понять философию. Без философии (некоторой теории «как») вы не сможете понять ничего».

(Количественный анализ, таким образом, объясняет качественный анализ, и мы заранее извиняемся за любые алгебраические трудности, с которыми вы можете столкнуться, но корень математики просто включает в себя рассмотрение «сколько» - концепции которую даже физики, находящиеся «вне тропы», не могут игнорировать).

Сотрудникам и выпускникам Колледжа Арканорум.

В лучших традициях Невидимых Колледжей и Невидимых Университетов, заговорщики Арканорум встречаются в двух бомбоубежищах, в одном под Южной Англией, другом где-то под Южной Калифорнией.

www.arcanoriumcollege.com. благодарность за их идеи, материалы и иллюстрации. Особую благодарность хаоситам, RinceWIT, Полу и Milodonk за редакционные предложения, и исключительная благодарность Джо и Мэтт Кэйбрин за их редакторские предложения и роскошный дизайн иллюстраций и обложки.

Издатель. Слава Могг Морган из «Мандрагоры», за его сверхчеловеческую приверженность, терпение и внимание к деталям в поддержании лучших традиций эзотерических публикаций.

Октаво –

Гримуар

1) Закливание привязки

$$\frac{M}{L} = \frac{c^2}{G}$$

$$\frac{GM}{L^2} = A$$

2) Прядущее закливание

$$W^2 = \frac{2\pi GM}{V_H} \quad (\text{Vorticitation}^1)$$

$$f = \frac{c}{2L} \quad (\text{Частотность})$$

3) Закливание иллюзии

$$z = \frac{\lambda_o}{\lambda_e} - 1 = \frac{GM}{c^2} \frac{1}{L-a} - 1 \quad (\text{Красное смещение})$$

$$L = 1 + \sqrt{d - d^2} - d \quad (\text{Гиперсферическая линза})$$

4) Закливание тонкой магии

$$\Delta E \Delta t \sim \hbar \sqrt[3]{U}$$

(энергия)

$$\Delta S K^0 \Delta t \sim \hbar \sqrt[3]{U}$$

(энтропия)

$$\Delta H k K^0 \Delta t \sim \hbar \sqrt[3]{U}$$

(информация)

¹ Это экстра-размерное вращение, или vorticitation, как это назвал Питер Кэрролл, притягивает каждую точку на гиперповерхности, перемещаться выворачиваясь наизнанку через себя к своему антиподу. (прим.перев.)

5) Закливание соединения

$$d = \sqrt{s^2 - (ct)^2 + (ct_i)^2} \quad (\text{время трех измерений, компактная форма})$$

$$0 = \sqrt{s^2 - (ct)^2} \quad (\text{переплетение})$$

$$0 = \sqrt{(ct_i)^2 - (ct)^2} \quad (\text{наложение})$$

6) Закливание непрактической магии

$$P_\Psi = P + (1 - P)\Psi^{1/P} \quad P_\Psi = P - P\Psi^{1/(1-P)}$$

(закливание)

(антизакливание)

7) Закливание практической магии

$$\Psi = GLSB$$

8) Закливание повествования

$$U^2 = H = \Phi + S/k$$



1. Заклинание привязки

$$\frac{M}{L} = \frac{c^2}{G}$$

$$\frac{GM}{L^2} = A$$

Тысячелетия маги, философы, ученые и различные другие исследователи стремились найти Карту Реальности. Это Карта росла в геометрической прогрессии с течением времени.

В первом зоне у древних шаманов были карты, которые простирались в ширину не дальше того, куда они могли дойти, и не выше, чем то, что они могли видеть в небе в ночное время и не глубже, чем их глубокие пещеры. Метафизически она простиралась не далее, чем то, что они могли наблюдать и постигать из различных природных явлений, включая их собственный не совсем ясный опыт. Тем не менее, с помощью этих карт им удалось сколотить действенные системы науки (простую технологию), религию, искусство и магию. Шаманская магия по-прежнему достаточно хорошо работает, особенно по линии видения, деревенской магии или охотничьих угодий, и иногда для магии чуть выше горизонта восприятия и воображения, как погода на завтра или исход сражения.

Во втором эоне наши языческие предки, построили немного лучшие карты реальности. Частично помогали математики и астрономы, но большая часть роста карты произошла в измерении, которое мы сейчас называем психологией. Возможно, мы вообще достигли весьма незначительного прогресса в нашем понимании собственной психологии, так как классические греки подавляют тем, что они знали с точки зрения мифологических историй и их философии. Классическое образование по-прежнему освещает многие из постоянных человеческих истин, как и любой современный курс психологии. Организованное язычество развивалось наряду с сельским хозяйством и основанием городов-государств, и в языческой магии мы начинаем видеть смещение акцентов от прямого магического взаимодействия с непосредственной окружающей средой, к достижению более широких целей. Такие более широкие цели включали судьбы непосредственно городов-государств, и психологическое расширение личности через деятельность многочисленных тайных школ.

Крах классического язычества во многом был обязан кризису самой классической цивилизации. Поскольку империи заменили города-государства, новым империям едва удавалось приспособить к себе всю противоречивую языческую философию, нравы и этику и таким образом они главным образом приняли простое и неуступчивое решение - монотеизм. Один правитель, одно духовенство, один свод правил. Повиноваться или умереть.

Третий эон монотеизма принес расширение горизонтов географической карты реальности, но сократил её в психологических аспектах. Хотя исследования и завоевания открыли новые континенты, самопознание и внутренние горизонты сократилась под тоталитаризмом религиозных структур. Такие структуры также препятствовали космологическому расширению карты, и модель Вселенной оставалась примерно одного и того же размера несколько тысяч лет. Магия достигла незначительного прогресса в ходе монотеистического эона. Монотеистические религии приспособили некоторые магические идеи к своим верованиям и обрядам и запретили все колдовство под страхом смерти. Христианские идеи иконы, реликвии и преобразующееся воинство, все перешло от нео-платоновского стиля магической мысли.

В ходе этих темных веков Карта стала монохромной. Все превратилось в простую битву добра и зла. Сохранившиеся в монотеистический период гримуары, главным образом кажутся довольно скучными. Чародей вызывает различных духов от имени божества или антибожества или дьявола и главным образом для довольно прозаических магических результатов, таких как соращение, богатство, гадание и

уничтожение конкурентов. Идеи о тайной мудрости, психологическом развитии и мистическом вдохновении, похоже, были потеряны.

В темные века третьего эона монотеисты просто добавили ад в дополнение к небу и Земле.

На пути к эпохе Возрождения, однако, мы отмечаем некоторые незначительные улучшения с публикацией Абрамелина и расцветом Каббалы, но все же сейчас примитивное каббалистическое дерево жизни охватывает немного больше планет, чем было известно древним и немного языческого психологического понимания покрытого монотеистическим глянцем.

Четвертый эон атеизма начался с возобновления рационального исследования природного мира, что первоначально начинали язычники и рационального исследования природы религии, инициированных большим количеством протестантских единомышленников монотеистов. В течение нескольких веков они добавили огромное число последовательных величин в физический макрокосм и микрокосм Карты. Довольно неожиданно человечество обнаружило ужасающую обширную вселенную за пределами солнечной системы и невероятно малые и сложные структуры во всех ее частях. Вскоре стало очевидным, что Бог монотеистов, такой, каким его описывали в различных священных текстах, оказался безнадежно малой и глупой идеей, для объяснения новой огромной Карты. Такие люди, как Лейбниц, Спиноза и Эйнштейн начали рассматривать монотеистического Бога как не более чем примитивную абстрактную метафору для самой Вселенной. Те, кто желал продолжать верить в это божество как в нечто личное, обладающее человеческой индивидуальностью вложили много усилий в отрицание или выборочное игнорирование размеров новой Карты.

С тех пор, возможно поздняя древняя Карта имела две принципиальные области, макрокосмом и микрокосмом, небеса и мир человечества. Легендарная изумрудная скрижаль Гермеса Трисмегиста лихо провозгласила: «как наверху, так и внизу», утверждая в той или иной форме симметрию между небесами и человеческим миром. На самом деле как сейчас кажется, герметизм состоял из попыток перевести египетские магические тексты на греческий язык, которые изобиловали неизбежными ошибками перевода, и Гермес Трижды-Маг вероятно состоял из целой школы эзотериков первого и второго века.

На данный момент в толковании Карты мы отмечаем, что эоны обозначают развитие идей и культурных парадигм, а не точные исторические периоды. В настоящее время у нас есть еще до сих пор широко распространенные остатки

деятельности третьего эона, несмотря на то, что идеи четвертого эона доминируют в ведущих культурах, и уже начинает проявляться идеи пятого эона.

Неудивительно, что атеистический эон принес свежий расцвет магической мысли. Религия потеряла значительную часть своей способности к преследованию магов, и наука ограничилась простым пренебрежением к магии, хотя иногда она немного забавляется парапсихологическими исследованиями и некоторыми элементарными исследованиями силы убеждения и внушения. Тем временем сокращение обычной авторитарной религии, вызванное эпохой Возрождения, популяризировало интерес к эзотерическим темам.

К концу третьего эона и на протяжении четвертого мы обнаружили, что Макрокосм имеет почти невероятно огромные размеры и что микрокосм протянулся намного дальше того, что можно воспринимать невооруженным глазом. Наше Солнце оказалось лишь одной из миллиардов звёзд в доме галактики и миллиарды галактик заполняют Вселенную. Различные типы микроскопа показали сначала бактерии и биологические клетки, затем атомы, а затем, наконец, элементарные частицы.

Таким образом, мы теперь должны рассмотреть Карту с тремя основными размерами перспективы:

Макрокосм: 10^7 до 10^{26} метров, из планет размером в пределах Вселенной.

Мидикосм: 10^{-5} - до 10^7 метров, маленькие вещи, видимые невооруженным глазом вплоть до размера планеты.

Микрокосм: 10^{-5} , 10^{-35} метров из бактерий по квантовая шкале.

(Теперь следует краткая заметка на индекс записи; это экономит много ментальной боли и бумаги.

$4 \times 10^{-6} = 0.000,004$, четыре миллионных.

$3.5 \times 10^9 = 3,500,000,000$, три с половиной миллиардов.

3.5×10^9 раз $20^2 \times 10 = 7 \times 10^{29}$, число слишком большое, чтобы иметь простое название.

С индексами вы просто умножаете числовую часть, и добавляете умножение индексов, или наоборот, деление).

Пятый пандемонический-эон начнется там, где закончится атеистический эон, в конце нигилистической стадии, со Смертью Определенности. Культурный релятивизм подорвал требования системы абсолютных значений, что делает все значения ситуационными. Нейрофизиология отрицает постмонотеистические заблуждения

унитарного Я, заменяя его неоязыческой моделью мультиразума. Квантовая физика отрицает причинность, заменив её микрокосмом, работающим на хаосе и случае. На макроскопическом уровне мы, кажется, имеем проблемы причинной связи, касающиеся самого существования космоса. Гипотеза Большого Взрыва четвертого эона не объясняет, что вызвало Вселенную к существованию, если это прибегает к своего рода идее создания *ex nihilo*²; это просто гипотетический ряд изменений предыдущего состояния и фантастически невероятно отличающийся от предыдущего.

Поскольку некоторая часть человечества входит в пятый эон, Карта существенно расширяется, но большая часть картографии предыдущих эонов теперь кажется довольно небрежной. В частности гипотеза бога третьего эона и гипотеза причинности четвертого эона теперь скорее походят на выдавание желаемого за действительное.

В то время как во второй языческий эон, вероятно, умели изучать то, что находится близко в пределах человеческой психологии, ученые четвертого эона, вероятно, добрались довольно близко к физическим пределам Карты. Мы, вероятно, теперь знаем точный размер Вселенной и размер её наименьших возможных компонентов. Однако предстоит еще изучить невообразимые технологии, с помощью которых мы можем модифицировать нашу окружающую среду, и нас бес сомнения ждут открытия, и мы находимся в самом начале систематического изучения магии.

Знание физического размера и формы территории создает гораздо лучшую карту. Мы отказались от теории плоской Земли некоторое время назад, во второй раз. Древние греки отказались от нее гораздо ранее, но она возродилась тогда в темном эоне монотеистов. Плохой карте не удастся показать полные отношения между элементами на ней, как существование Америки или как добраться оттуда прямо в Восточную Азию. Теперь мы, похоже, готовы отказаться от теории плоской Вселенной в пользу чего-то более пригодного, что также говорит нам нечто больше о связях её частей.

Теория плоской Вселенной утверждает, что, хотя гравитация искривляет пространство-время, Вселенная не имеет никакой кривизны, потому что гравитация, связанная со всеми массами в ней точно уравнивается против явного расширения Вселенной, которое началось с большого взрыва. Космологи сейчас изо всех сил пытаются соединить все большее количество явно противоречивых наблюдений в эту скрипящую гипотезу. Теория плоской Вселенной содержит некоторую не изящность. Она теперь утверждает, что абсолютно все должно было возникнуть из сингулярности нулевого размера и бесконечной плотности, и затем продолжать расширение при первом уменьшении, а затем ускорить рост при содействии различных форм в настоящее время незаметной тёмной материи и темной энергии, которая как-то

² Из ничего (прим.перев.)

объясняет неспособность материи, которую мы можем наблюдать, что выдает нам Вселенную, которую мы можем видеть.

Короче все это напоминает все более гротескный беспорядок, как множество тех средневековых карт с флогистоном³, невероятные морские чудовища, недоказанные континенты и «край мира», отмеченный на них.

Замена теории плоской Вселенной на теорию гиперсферы, как представляется, возможна, если не просрочена и основное уравнения теории гиперсферы выглядит следующим образом:

$$\frac{M}{L} = \frac{c^2}{G}$$

Заклинание привязки:

$$\frac{GM}{L^2} = A$$

Она также имеет следствие:

Это простое уравнение гласит, что масса **M**, деленная на длину **L**, (к антиподу, самому далекому расстоянию во Вселенной) равно **c²**, разделенное на гравитационную постоянную **G**.

Чудесным образом это уравнение также применяется к каждой фундаментальной частице материи во Вселенной (где **L** показывает длину волны). Таким образом, она объединяет микрокосм и макрокосм.

Мы называем это заклинанием привязки, потому, что она вполне буквально удерживает все вместе. В главе 2 мы будем изучать дополнительное заклинание вращения, которое предотвращает все от коллапса в самом себе. (Следствие позволяет нам оценить точный размер Вселенной). Это создает предположение, что четыре элемента этого заклинания просто не имеют случайного отношения, а, скорее, все три из них вместе определяют значение четвертого, если любой из них будет изменен, это

³ Флогистон (от греч. φλογιστός — горячий, воспламеняемый) — в истории химии — гипотетическая «сверхтонкая материя» — «огненная субстанция», якобы наполняющая все горючие вещества и высвобождающаяся из них при горении. (прим.перев.)

предположительно приведет к изменению в значении, по крайней мере одного из других.

Мы надеемся, что важность этой магической теории и практики более четко появится в следующих нескольких главах, что создает обстоятельства трех мерного времени, что предоставляет питательную среду для магии и к чему довольно не точно обращаются старые гримуары, как к «высшим измерениям» или «астральным планам».

Это уравнение, возможно, не очень напоминает карту, но оно указывает на размер и форму вселенной, и форму всех отдельных частиц материи внутри неё. Эта форма появляется как простая гипертсфера, или то, что математики называют 3-сфера⁴ или 4-шара и нам, возможно, придется использовать некоторые уловки, чтобы можно было визуализировать это.

Ну, вы не ожидали, что Вселенная напоминает простой шар или бесформенную бесконечность, создавшую вас? Ничто из этого не имеет смысла. У любого простого шара будет иметься внешняя сторона и, таким образом, он не может составлять непосредственно всю Вселенную. Бесконечность также не имеет смысла, представление возникает только когда мы делаем ошибочное деление на ноль, чтобы получить глупый ответ. Гипертсферическая Вселенная на самом деле имеет конечное и бесконечное расширение в пространстве и времени. Это означает, что существует строго ограниченное (хотя обширное) количество каждого и вы можете в принципе путешествовать по кругу в его пространстве и времени, как вам нравится, не испытывая каких-либо границ, но в конечном счете вернуться к «где» **ИЛИ** «когда» вы начали. Однако вы не можете вернуться к «где» **И** «когда» вы начали, таким образом, вы не можете создать парадокс попыткой убийства собственного деда.

Внизу, в конце микрокосмической реальности, в квантовом масштабе, мы сталкиваемся с аналогичными трудностями в визуализации структуры. Фундаментальные частицы не могут состоять из точки нулевого размера в пространстве и времени, иначе нам встречались бы разного рода нелепые бесконечности, которые мы фактически не могли бы наблюдать. Вместо этого применяется определенный минимальный размер, связанный с постоянной Планка, и ничего не может быть меньше этого. В масштабе Планка элементарные частицы, как

⁴ 3-сфера — в математике, является многомерным аналогом сферы. Она состоит из множества точек, равноудалённых от фиксированной центральной точки в четырёхмерном евклидовом пространстве. Так же, как обычная сфера (или 2-сфера) с двумерной поверхностью, которая образует границу шара в трёх измерениях, 3-сфера является объектом с тремя измерениями, являя собой форму границы шара в четырёх измерениях. 3-сфера также называется «глобус» или гипертсферой, хотя термин «гипертсфера» может в общем случае обозначать любую n-сферу для $n \geq 3$. (прим.перев.)

представляется, имеют тот же вид геометрии и топологии, что и сама Вселенная. Они состоят из таких же гиперсферических объектов, на которых кривая выворачивается в себя, так что ничего не может выйти наружу без падения обратно, из-за их интенсивной пространственно временной кривизны. Однако в отличие от самой Вселенной, квантовая гиперсфера не имеет достаточно места внутри для чего-нибудь снаружи. Вселенная никогда не стоит перед возможностью вхождения в неё вещей, поскольку мы знаем, что никакое пространство и время не существует за пределами неё чтобы содержать что-нибудь еще. Масса и энергия в ней стягивает все существующее пространство и время.

Таким образом, Гермес Трисмегист и др., кажется интуитивно правильно постигли ситуацию, что между макрокосмом и микрокосмом действительно существует глубокая симметрия. Однако нам нужно смотреть значительно дальше, чтобы увидеть это и когда мы это делаем, мы не «видим» в оптическом смысле, хотя проявляются математические симметрии. Тем временем обратно в мидикосме человеческих измерений явлений мы остаемся со странными и тонкими, если не просто оккультными эффектами структуры высшего макрокосма и низшего микрокосма. В частности это соответственно дает нелокальные и случайные аспекты реальности. Эти не локальные и случайные аспекты реальности создают некоторые специфические и недавно признанные научные результаты; и они также лежат в корне того, что мы на протяжении тысячелетий называем магией.

Прежде чем рассматривать эти эффекты нам, возможно, следует сделать паузу и рассмотреть геометрию и топологию гиперсфер, которые, как представляется, лежат на макрокосмической и микрокосмической оконечности Карты.

У обычной сферы имеется конечная, но неограниченная двумерная поверхность. У этой поверхности нет никаких краев, и вы можете продолжать движение вокруг неё на любые расстояния.

Основная гиперсфера (или 3-сфера или 4-шара, как это называют математики), отличается от обычной сферы (или 2-сфера или 3-шара) в том, что она окружает себя трехмерным пространством, имея космическую скорость, больше, чем максимально возможная скорость света. Это эффективно закрывает пространство вокруг неё, так что ничего не может выйти. Гравитация искривляет пространство во всех трех обычных направлениях одновременно, гравитация действует как четвертое измерение, вокруг которого изгибаются три другие. В некоторых отношениях это напоминает то, что мы называем черной дырой, но хуже, у гиперсферы имеется вторая космическая скорость (скорость убегания), которая равна $\sqrt{2} \approx 1.414$.

Таким образом, ничего, что находится внутри, не может выйти наружу, и если что-то пытается это сделать, то оно просто следует кривизне пространства-времени и находит себя вернувшимся туда, откуда все начиналось. Представьте в случае самой Вселенной, гигантский круглый аквариум, стены которого изготовлены из гравитации. Представьте себе в случае фундаментальной частицы, нечто подобное, но содержащее достаточно места только для одной плотно замкнутой частицы и что у каждой частицы имеется один подходящий ей плотно закрытый круглый аквариум, в действительности она состоит из него.

Сейчас мы не можем легко визуализировать гиперсферу, отчасти потому, что она не имеет края, чтобы определить его в нашем воображении. Тем не менее, мы можем довольно легко визуализировать гиперкуб, представляющий Куб, закрытый кривизной его пространства-времени. Мы можем сделать два объемных чертежа Куба на основе двух квадратов и соединить в них вершины (углы) чтобы создать перспективу представления трехмерного Куба. Рис. 1

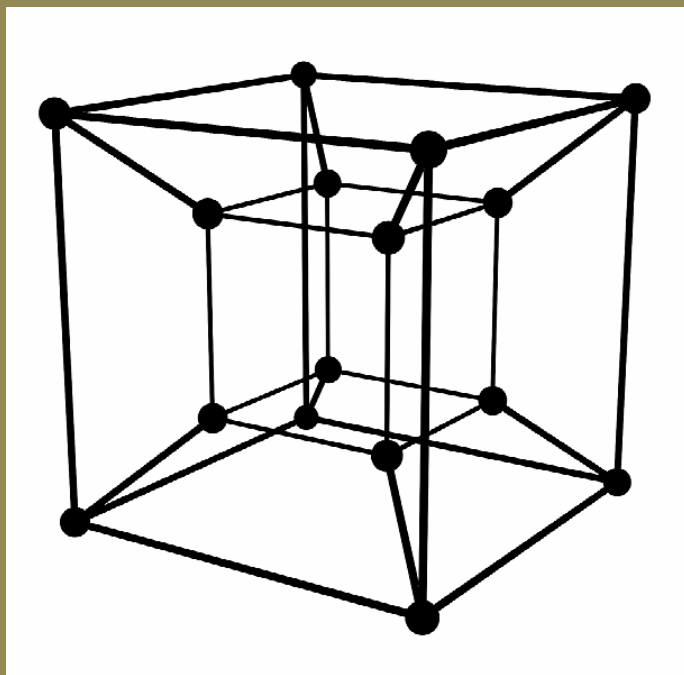


Рис. 1 Гиперкуб

Теперь с помощью той же схемы мы можем сделать три модели трехмерной перспективы гиперкуба, просто используя два куба, соединенные в их вершинах. Вместо фактического предоставления самособирающегося комплекта для этой перспективы трехмерной модели мы просто обеспечиваем перспективу диаграммы из перспективы модели (получая свой собственный коктейль палочек и клея).

Рассмотрите представление гиперкуба и помните, что это показывает гиперкуб в перспективе с обязательным искажением углов и длины. Шестигранные усеченные пирамидальные фигуры на поверхности центрального куба на самом деле

представляют сами кубы. Так что «прямая» траектория от одной из пирамид к другой, помещает вас на круговой путь через четыре из них обратно к месту, где вы начали. Если вы попытаетесь полностью оставить структуру, вы просто вернетесь на плоскость, находящуюся напротив той, которую вы пытались покинуть, так как противоположные плоскости всей структуры находятся в контакте друг с другом. Модель в виде Куба не показывает это, поэтому мы должны прибегнуть к рассмотрению Тора.

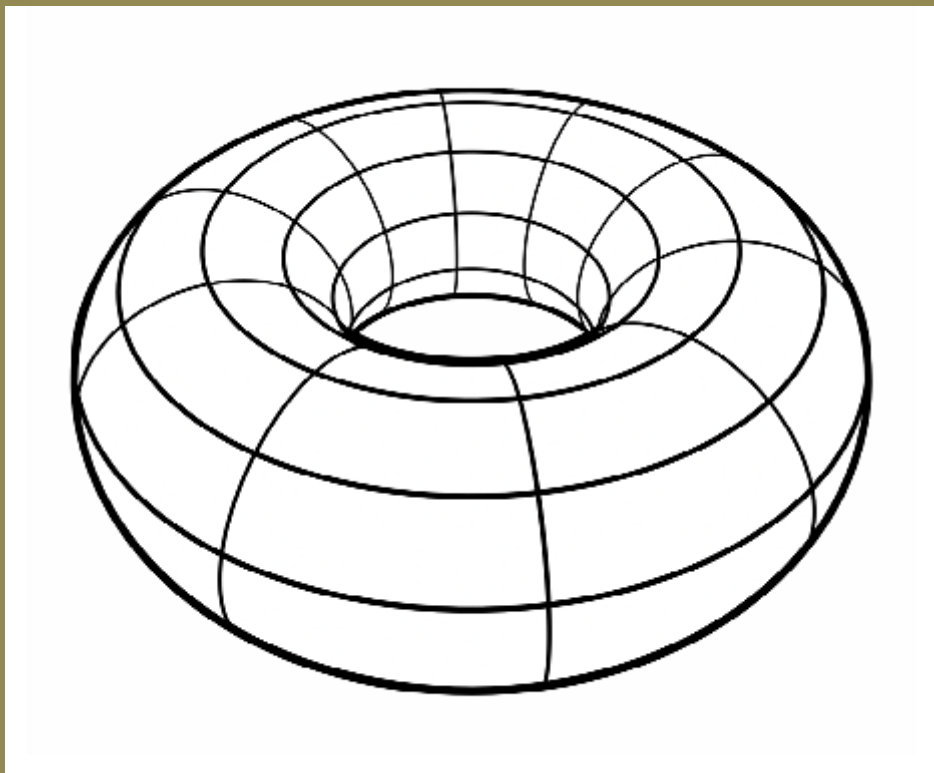


Рис. 2 Тор

Вы можете избавиться от двух краев квадрата бумаги, скрутив её трубкой, соединив два противоположных края. Затем вы можете избавиться от других двух краев, согнув получившуюся трубку в кольцо и склеивая два конца вместе. Это представляет тор. Такая тороидальная структура не имеет никаких краев, но её трехмерный эквивалент не имеет такой же простой топологии как гиперсфера из-за отверстия в средней части пончика*.

Теперь представьте создание тора с квадратным сечением, складывая бумагу в коробчатое сечение вместо круглой трубки. Затем согните его кругом так, чтобы концы соединились. Затем вообразите с помощью трех из этих квадратных сечений торусы, соединенные с противоположными внешними плоскостями гиперкуба. Это дает образ фактической топологии гиперкуба, отображение его самосвязности.

* Пуанкаре 4 в 1904 году интуитивно предположил достаточно очевидно, что гиперсфера представляют собой простейшую конечную и неограниченную замкнутую

фигуру, более простую, чем тор. Григорий Перельман⁵ доказал эту гипотезу только в 2003 году, и доказательство содержит сотни страниц сложной математики. Далее, кажется обоснованной догадкой, что природа будет использовать самый простой возможный метод создания ограниченного и бесконечного пространства. Тем не менее, для этого кажется полезной версия гиперкуба, когда мы придем к визуализации его вращения в главе 2.

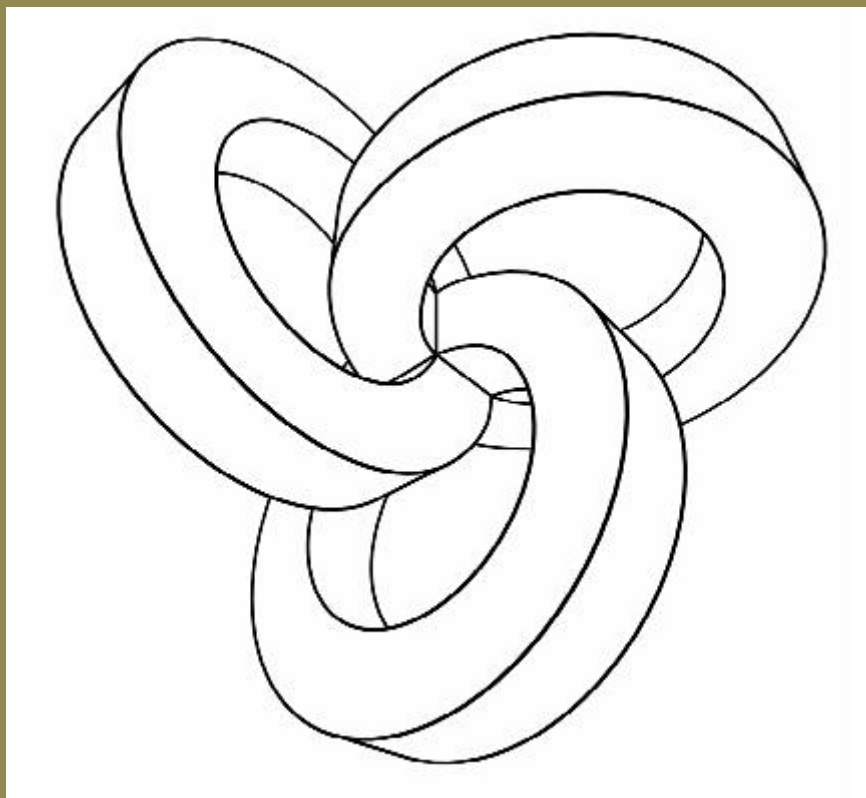


Рис.3 Тройной тор

Закливание привязки имеет следствием:

$$\frac{GM}{L^2} = A$$

Это утверждает, что ускорение **A**, возникает естественным образом в универсальной гиперсфере из кривизны её гравитации/пространства-времени. Это ускорение имеет отрицательное значение, она замедляет вещи. Оно появляется как замедление Андерсона ⁶, которое мы наблюдаем, как замедление исследования нашего глубокого космоса на крошечную, но измеримую величину.

Ускорение, которое связывает закливание, удаляет форму Вселенной а не просто исчезает. Она появляется как орбита скорости, где она заметно влияет на вращение очень больших объектов, таких, как галактики. Галактики вращаются намного

⁵ (р. 13 июня 1966, Ленинград, СССР) — выдающийся российский математик, первым доказавший гипотезу Пуанкаре. (прим. перев.)

быстрее, чем говорит ньютоновская теория, и это привело к гипотезе о флогистоне - веществе, названном «тёмной материей» чтобы сбалансировать уравнение. Однако тёмная материя становится совершенно ненужной, если мы просто добавим ускорение обратно в орбитальную скорость формулы:-

$$V_0 = \sqrt{Gm/r}$$

таким образом изменяясь на:

$$V_0 = \sqrt{Gm/r + rA}$$

Это имеет очень не большую разницу в планетарных расстояниях, Хотя начали обнаруживаться небольшие аномалии в маневрах спутника, но это действительно решает основные аномалии галактического вращения без тёмной материи. Темная материя не представляется и в половину такой интересной, как это звучит. Она не делает абсолютно ничего, кроме как создает немного дополнительной гравитации.

Используя значение этого ускорения **A**, мы можем легко вычислить массу, длину и временной горизонт универсальный гиперсферы. Все значения для этих величин выходят, как тот же самый обширный множитель массы Планка, длины и времени!

$$M/m_p = L/l_p = T/t_p = U = \sim 6 \times 10_{60}$$

Если $M/L = c_2/G$, то коэффициенты всех величин Планка для космических величин, будет иметь то же самое соотношение, независимо от измеренного значения ускорения Андерсона. В текущей лучшей оценке **A** дает коэффициент **U** - повсеместная константа, около 1060. У нас нет ни малейшего представления о том, как мы подошли к обитаемой Вселенной этого допустимого размера. Ничто в наших исследованиях до настоящего времени не показывало, как действует феноменальное на такой размер, как вы увидите в следующей главе, мы использовали те же уравнения для расчета гипотетической повсеместной константы Плоского мира для частицы света.

Мы не можем доказать что $M/L = c_2/G$, потому что во всех измерениях космологических данных и их толкованиях бушуют масса неопределенности и параметров.

Однако мы интуитивно постигаем, что это применяется точно, главным образом потому, что это дает разумные значения для **M** и **L** от измеренного значения **A**, и это также создает космическую гиперсферу и квантовые гипосферы, действующие на тех же принципах, а также потому, что это имеет элегантную простоту и красоту, и не в последнюю очередь потому, что это дает в конечном итоге также реалистичную модель магии.

Это может показаться фантастически невероятным совпадением, что интеллектуальные человеческие наблюдатели только сейчас обнаружили, что все эти показатели, как представляется, имеют примерно одинаковые значения. Кажется гораздо более вероятным, что они имеют точно такое же значение, что Вселенная всегда имела этот размер и что она никогда не расширялась из своего рода сингулярности и большого взрыва. Если Вселенная постоянной массы расширялась бы, то значение M/L не оставалось бы постоянным.

Обширное безразмерное число U , которое равно примерно $6 \times 10_{60}$, или 6 с шестьюдесятью ноликами, показывает массу, длину, и измерение времени всеобщей гиперсферы, как шестидесяти порядковую величину малых космических гиперсфер их фундаментальных составляющих частиц.

Забавно, что буква U стоит прямо напротив h в английском алфавите по кругу. Мы используем h для представления константы Планка для наименьших явлений, в то время как U представляет наибольшие. Искусство магии лежит в изобретении совпадений.

Мы можем назвать это число U , «вездесущностью», или вездесущной константой, поскольку она применяется повсюду и всегда, что и будет показано в последующих главах этого Гримуара, она также интригующе определяет количество информации и количество Хаоса во Вселенной, и она также определяет базовые единицы магии, таум⁶ (Thaum) и прайм (Prime)⁷.

Таким образом, суммируя вышесказанное, Карта в настоящее время может быть описана так:

Мы, как представляется, населяем огромное, но ограниченное и бесконечное пространство, имеющее несколько более сложную геометрию, чем довольно плоское Эвклидово (3D) пространство, к которому мы уже привыкли в мидикосме, поэтому его немного более сложно визуализировать. Частицы, которые существуют в этой вселенной и которые составляют все структуры, включая нас, также похоже, разделяют эту странную геометрию. В последующих главах мы будем стараться показать, что структура и динамическое поведение гиперсферы как на макроскопическом, так и микроскопическом концах шкалы имеют прямое воздействие на то, что может случиться в мидикосмической области.

Возможно, на первый взгляд это не очень напоминает Карту. Однако на самом деле, вы не можете сделать даже карту обычной солнечной системы, потому что частицы все время продолжают двигаться вокруг. Единственная полезная карта солнечной

⁶ Таум является основной единицей магии в Плоском мире Пратчеда. (прим.перев)

⁷ Прайм- математический модуль магии в Плоском мире Пратчеда. (прим.перев)

системы состоит из уравнения её планетных движений. Любые дополнительные карты существуют для того, чтобы показать динамические компоненты системы. Расширенная карта земли будет показывать тектонические смещения континентов. Действительно расширенная карта человеческого разума будет также показывать его эволюцию и развитие, и куда он мог бы двигаться дальше.

Как вверху, так и внизу, и также между ними!

(Герметисты не знали о существовании микрокосма, скрытого ниже, но теперь мы можем добиться успехов в Трис-Магистерии, к которому они стремились).

Магический ритуал 1

Эта работа практической магии развивается вместе с толкованием восьми заклинаний. Это продолжает все методы, на основе которых начинающий Маг может создать структуру, которая будет достаточной для ежедневной практики или для более сложных магических работ любого рода. При необходимости маг может сократить его для быстрого магического действия. Никакая часть этого не остается обязательной.

Это не зависит от любой древней или предположительно священной символики; заголовок показывает, как маги хаоса развивают такие вещи для себя. Маги используют символические системы, скорее как символы, используемые в алгебре. Не имеет значения, какие буквы алфавита или даже какие алфавиты используются для представления понятия, фактически имеют значение только смысл понятий, отношения между понятиями.

Ниже мы представляем центральные концепции наряду с некоторыми символическими представлениями для хаоситского корпуса, но в основном маг может адаптировать символизм по своему вкусу и личному смыслу.

Магический ритуал состоит из 5 основных концептуальных частей:

Сосредоточение. Маг направляет силы на магическое действие.

Окружение. Соединение с макрокосмом.

Инвокация. Вызов полезных источников энергии и знания.

Заклинание. Выполнение магии, чар, гадания, эвокации, освещения и т.д. Эта часть может стать более длинной, в зависимости от желаемой цели.

Изгнание. Эта часть не на самом деле ни от чего не избавляется; это просто освобождает действие волшебства, как на то указал маг.

Десятилетия кропотливых исследований показали, что наиболее эффективная практическая магия включает в себя все пять этих процедур, несмотря на литературные и анекдотические истории на эту тему, усеянные отдельными впечатляющими или удачными результатами, получившимися кратчайшим путем из-за лени, невежества или чрезвычайных обстоятельств. Однако для последовательных полезных результатов, устремленные маги должны узнать полную технику.

Главы 1, 2 и 3 касаются первых трех частей Магического Ритуала.

Главы 4, 5, 6 и 7 касаются Заклинаний. Глава 7 относится также к Изгнанию.

Глава 8 связана с трансцендентным и космическим значением магии.

Магический ритуал часть 1: Сосредоточение

Болтающий разум является главным препятствием для достижения магического намерения. Только те, кто могут узнать, как выключить внутренний диалог, могут преуспеть в магии. Если вы не можете прекратить думать, то вы не сможете делать практически ничего. (Включая создание страшных ошибок).

Обычное мышление является дуалистичным, в момент возникновения мысли и желания появляется отрицание в форме сомнения или опасения, или вопроса, или другой мысли, которая изменяет или отвлекает от первоначальной.

Только несгибаемое намерение будет служить магии, пусть даже достигнутое лишь за несколько минут. Для этого мы должны использовать другие части разума, отличные от болтающих частей, которые управляют внутренним диалогом.

Маневр сосредоточения состоит из перехода к Гнозису - это технический термин, заимствованный из Западной Эзотерики первого века и теперь использующийся для обозначения странного, абстрактного состояния единого направленного понимания, при котором практически все остальное во Вселенной исчезает. Конечно, эта концепция также появляется в Восточном Эзотеризме, как Дхьяна Раджа-Йоги и она имеет целый ряд имен, включая Самадхи в различных буддийских системах.

Возможно, мы могли бы описать его с западной точки зрения как достижение определенной «неврологической квантовой согласованности» когда некоторые из

активных участков мозга вступают в единое квантовое состояние или что-то на подобии этого. В контексте того, что следует ниже, в главе 4, это может показаться не таким невероятным, как это звучит.

Некоторые маги могут иногда, с практикой, просто закрыть глаза и центрировать себя в течение нескольких секунд, нестигаемой концентрацией на некоторой простой визуализации или просто путем сосредоточения внимания на все еще доступной точке под творческим хаосом. Однако тот ритуал центрирования, который следует ниже, обеспечивает надежный выход в сосредоточенный режим воли.

Это зависит главным образом от визуализации, контроля над дыханием и вибрации звуков для временной парализации внутреннего диалога и подготовки ума к взаимодействию с микрокосмом и макрокосмом.

Маг визуализирует последовательность изображений и вибрирует некоторые звуки с нестигаемой концентрацией во время сосредоточения. Изображения имеют различные соответствия с метафизическими концепциями, и звуки имеют различные соответствия с частями магической символической «тонкой анатомии». Однако эти соответствия должны оставаться подсознательными во время практики, которая дает хорошие результаты только после изучения и практики, пока выполнение не становится совершенным, бездумным, автоматическим и неискаженным блуждающими мыслями.

(Обратите внимание, что тонкая анатомия, которой соответствуют различные и взаимно противоречивые восточные системы чакр, меридианов, энергии Ци и т.д., сама по себе не имеет объективной реальности. Вы не сможете найти её со скальпелем или микроскопом. Тем не менее, это обеспечивает полезное символическое представление и средство магического манипулирования объективной реальностью. Маги, целители и мастера боевых искусств, которые хотят попытаться выполнить более сложные маневры с тонкой анатомией, часто используют более сложные модели, включая дополнительные чакры и меридианы).

Маг яростно визуализирует каждое из изображений по очереди, обозначенные в следующей диаграмме начиная сверху, интонируя вибрирующий гласный звук, который выходит с долгим выдохом. Маг должен стремиться сохранять каждый гласный звук на всем продолжении дыхания.

Достигнув основания, маг повторяет еще раз и затем работает с окончательной визуализацией восмилучевой звезды, вибрируя Ииииии! - «мантра» окончена.

Следующая диаграмма показывает изображения и связанные гласные звуки. Сами звуки, как правило, стимулируют симпатическую вибрацию так же хорошо в

различных частях объективной анатомии чародея. Иииии - на лбу / «третий глаз», Еееее для горла, Аааааа для сердца, Оооооо для солнечного сплетения и глубокое Уууууу для перитонеально генитальной области.

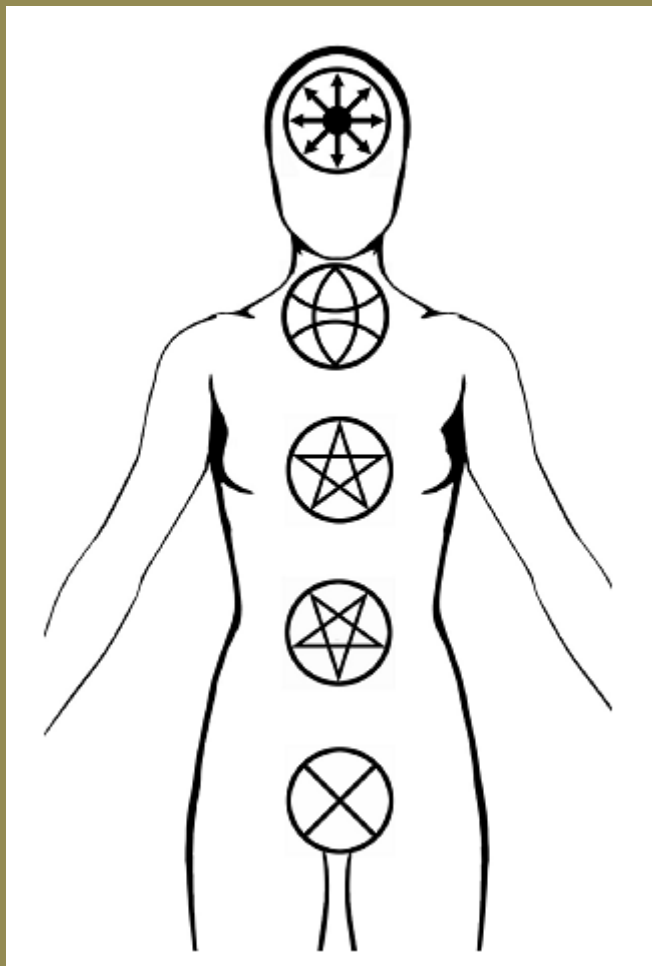


Рис. 4 Диаграмма GCR

Обратите внимание, что в различных опубликованных ранее ритуалах, некоторая форма Сосредоточения повторяется снова после Окружения. Исчерпывающие исследования указывают на то, что это не представляется необходимым и что это может даже оказаться контрпродуктивным, если маг намерен продолжать далее заклинания, вовлекая элементы инвокации, эвокации, чар, освещение или гадания.

Практика Сосредоточение – Окружение - Сосредоточение кажется, произошла из традиций где не было последующей публичной магической деятельности и участники затем продолжали созерцать и медитировать над другими вопросами. Однако для прямого следования дальше магическому действию, баланс технического мнения теперь предпочитает Сосредоточение, Окружение и затем дальнейшее Заклинание со вторым Сосредоточением в запасе для Игнания в конце, если это необходимо.

В Магическом ритуале части 2, в комментарии к главе 2 будут показаны процедуры Окружения. Сейчас будут рассмотрены значения символов, используемых в магии хаоса, под названием Сосредоточение. Маг должен ознакомиться с этими значениями, но позволить им оставаться в подсознании, пока он выполняет Сосредоточение.

Звезда Хаоса наверху (Октарис) представляет собой Панпсихосферу. Маги, колдуны и шаманы склонны использовать гипотезу Панпсихики, интуицию, что все явления ведут себя живым образом в некоторой степени, (в зависимости от их квантовых характеристик в современном представлении). Это, или что-то вроде этого, представляет основной индуктивный скачок от наблюдения и опыта, который совершает магическая парадигма.

Панпсихосфера показывает все возможности, включая очевидную невозможность, царство эфирных/астральных планов (или квантовых волн), где материальная реальность переходит в многомерный Апофазис и где Апофазис имеет место в некоторых нереальных событиях, сопутствующих реальным результатам в нижних мирах. Панпсихосфера представляет собой сферу космического воображения, из которого спонтанно и хаотично возникают феномены во всех более низших сферах, что стимулирует личное творчество. Возможно, в словах это едва имеет смысл, и математика выглядит еще хуже, но возможно, она в определенной степени передает основную интуицию. Панпсихосфера символически расположена на лбу, в положении своего рода психического «третьего глаза».

Теллус, символически связанный с горлом, представляет ноосферу. Иногда называемая мемесферой, она представляет собой сумму всех идей, убеждений, религий, философий, эмоций, надежд и страхов, возникающих из всех структур, способных к их созданию.

Кажется, что это кажется преимущественно возникает из более сложных организмов, таких как мы, но мы должны не исключать возможности, что некоторые из них могут возникнуть от других созданий с различной степенью развития интеллекта. Это символизирует всю информацию, существующую в так сказать «ментальной» форме, таким образом, это ассоциируется с горлом, органом речи, откуда передается мысль.

Символ Теллуса происходит от неясного астрономического символа земли, и он также представляет идеи конвергенции, расхождения и совпадения.

Вертикальная Пентаграмма представляет Антросферу, иногда называемую Антропосферой или Опусферой. Она представляет человечество и нашу индивидуальную человечность, отображенную в человеческой фигуре, распростертой

как пятиконечная звезда, как в микрокосме Витрувия Леонардо да Винчи. Она так же называется Опусферой, сферой работы, потому что она символизирует самые основные инструменты нашей человеческой формы. Звезда, расположенная в центре, в области сердца, поставляет жизнь, сохраняет кровь в пяти конечностях человеческой формы.

Биосфера возобновляет все живые биологические организмы от водорослей и бактерий, до китов и могучих деревьев, включая нас с вами. Она в основном состоит из тонкого слоя, проникающего лишь на несколько десятков метров в почву и на несколько сотен метров в небо, хотя она имеет большую толщину в воде.

Сложное изображение Бафомета Леви продолжает растительную, животную и человеческую символику и таким образом мы можем здесь использовать его упрощенную форму пентаграммы с двумя точками вверху. Очевидно, что биосфера развилась из геосферы и гипотеза Гайи наглядно свидетельствуют о том, что биосфера изменяется в геосферу для удовлетворения изменяющихся потребностей. Эта Звезда находится в центре, в области солнечного сплетения.

Геосфера очевидно представляет непосредственно неодушевленную планету; Это, конечно включает литосферу (скалы), гидросферу (воды) и атмосферу, а также сферу энергии, как с точки зрения огненного ядра, так и притока и оттока энергии в пространстве. Символ креста в круге представляет собой традиционный астрологический знак земли, а также четверти земли, воздуха, огня и воды, из которых состоит планета. Маг находит этот символ в генитально-перитонеальной области.

(продолжение следует)

© Перевод Баньши Дану 2012 г.



<http://invertedtree.ucoz.ru>