

LUDZKA RASO POWSTAŃ Z KOLAN

CZEŚĆ II. PRZEBUDZENIE LWA



DAVID ICKE

DAVID ICKE

**LUDZKA
RASO
POWSTAŃ Z KOLAN**

CZĘŚĆ II
PRZEBUDZENIE LWA



TYTUŁ ORYGINAŁU:

Human Race get of your Knees

Tłumaczenie: Łukasz Rogala (rozdz. 1, 2 oraz Dodatek II),

Grzegorz Dąbrowski (rozdz. 3-14 oraz Dodatek I)

Redakcja: Emilia Chmielewska, Aleksandara Kielczykowska, Irena Zaucha-Nowotarska

Korekta: zespół

Ilustracje: Neil Hague

Okładka: David Dees

Opracowanie graficzne okładki i skład: skladigrafika@gmail.com

Copyright © 2010 David Icke

Copyright © for Polish edition by ILLUMINATIO Łukasz Kierus 2015

Wszelkie prawa do polskiego przekładu i publikacji zastrzeżone. Powielanie i rozpowszechnianie z wykorzystaniem jakiejkolwiek techniki całości bądź fragmentów niniejszego dzieła bez uprzedniego uzyskania pisemnej zgody posiadacza tych praw jest zabronione.

Wydanie I

Białystok 2015

ISBN: 978-83-64645-78-5



Bądź na bieżąco i śledź nasze wydawnictwo na Facebooku:

www.facebook.com/illuminatiopl

Zapraszamy do odwiedzenia oficjalnej polskiej strony Davida Icke'a

www.DavidIcke.pl



www.illuminatio.pl

Wydawnictwo ILLUMINATIO Łukasz Kierus

E-mail: wydawnictwo@illuminatio.pl

Dział handlowy: zamowienia@illuminatio.pl

Pełna oferta wydawnictwa jest dostępna na stronie www.illuminatio.pl

Spis treści

Nota od wydawcy	7
Dedykacja	9
Podziękowania	10
1. „Gra” wirtualnej rzeczywistości	11
2. Kosmiczny Internet.	47
3. Dekodowanie rzeczywistości	77
4. Matryca Księżyca	99
Galeria Neila Hague’a	143
5. Plan gry (1): Niszczenie zdrowia	177
6. Plan gry (2): Odstrzał ludności	199
7. Plan gry (3): Wojna z ciałem i umysłem	229
8. Plan gry (4): Różne maski – ta sama twarz	255
9. Plan gry (5): „Światowe” wszystko.	287
10. Plan gry (6): Atak na wolność	315
11. Plan gry (7): Kradzież dzieci.	341
12. Plan gry (8): Pożyteczni idioci	355
13. Łamanie „zaklęcia”	379
14. Powstanie	403
Dodatek I – Studenci, absolwenci oraz pracownicy The London School of Economics and Political Science	431
Dodatek II – Wyznania satanisty	447
Bibliografia	467

Nota od wydawcy

Przekazujemy w Państwa ręce drugi tom najnowszej publikacji wybitnego badacza rzeczywistości Davida Icke'a pt. *Ludzka raso, powstań z kolan. Część 2. Przebudzenie lwa*.

Razem z częścią I *Tropienie lwa* uzupełnia się, stanowi integralną całość, tworzy kompletny obraz oraz oddaje zamysł i intencję autora. Niemniej, obydwie tomy można czytać osobno, bez ryzyka niezrozumienia treści bądź poczucia niedoinformowania.

Niech lektura tej książki będzie dla Państwa wspinałym czasem i ciekawą przygodą, a tom, który trzymacie w dłoniach, odsłoni nową jakość rzeczywistości i zmieni sposób jej postrzegania.

1.

„Gra” wirtualnej rzeczywistości

*Wszyscy żyjemy w wirtualnych środowiskach,
definiowanych naszymi ideami.*

MICHAEL CRICHTON

Doświadczenie w Brazylii wyzwoliło w moim życiu eksplozję informacji o naturze rzeczywistości, co zabrało mnie jeszcze głębiej w iluzję tego, co nazywamy „światem fizycznym”. Jest to wiedza, która nadaje sens wszystkiemu innemu i niemożliwe jest pojęcie głębi konspiracji bez zrozumienia samej rzeczywistości.

Zdałem sobie sprawę, że nauka głównego nurtu wiedziałaby, że „fizyczny” świat jest iluzją, gdyby tylko różne dyscypliny współpracowały ze sobą i przestały zmagać się o wyższość, status i fundusze. Zebranie fizyków kwantowych z ludźmi, którzy rozumieją sposób działania mózgu byłoby dobrym początkiem, ale rody, które kontrolują badania naukowe poprzez instytucje, uniwersytety i fundusze, nie chcą, by doszło do połączenia tych kropek. Gdy ludzie postrzegają siebie jako nic nieznaczących i małych, i wierzą we wszystkie ograniczenia prawdziwie solidnego, fizycznego świata, doskonale służą planom rodów. Reptilianie i ich słudzy wiedzą, jak działa rzeczywistość i chcą się upewnić, że ludzkość nigdy się tego nie dowie. Religia była ich głównym narzędziem, ale potem na kluczowe pozycje w tłumieniu prawdy wysunęła się „nauka”. Establishment „nauki” mówi, że świat jest solidny i fizyczny i nie istnieje „życie po życiu”. Wszystko z zakresu zwanego „paranormalnym” jest potępiane lub wyśmiewane przez gwałtownych „ekspertów” zaprogramowanych, by obalić poglądy, doświadczenia i badania, które demolują sfabrykowaną krótkowzroczność, jaką jest „nauka” głównego nurtu. Paradoksalnie, większość tego, co jest akceptowane jako naukowy „fakt”, okazuje się założeniem niemającym nic wspólnego z prawdą. Do tych „faktów” należą przede wszystkim „selekcja naturalna” i „przeżycie najlepszych” autorstwa Karola Darwina. Jak powiedział

João Magueijo, portugalski kosmolog i profesor Fizyki Teoretycznej w Imperialnym College'u Londyńskim: „większość nauki jest tylko teorią i to niemożliwą przez istniejące obserwacje, które domagają się wyjaśnienia. Wydaje mi się, że bycie w opozycji do podręcznikowej mądrości jest herezją jedynie dla tych, którzy uczą się z podręczników”.

Nieźle widowisko dają „eksperci” tacy jak profesor Richard Dawkins z Uniwersytetu w Oksfordzie, którzy próbują zdyskredytować wszystko, co nie pasuje do ich betonowego systemu wierzeń. Dawkins wyśmiewa „religię Boga”, ale nie zdaje sobie sprawy, że sam jest ważnym głosem w „religii nie-Boga”.

Jest Najwyższym Kapłanem i Głównym Zelotą religii zwanej „naukowizmem” i desperacko obala wszystko, co mogłoby zakwestionować jego intelektualną dominację. Dawkins z religijną żarliwością atakuje tych, którzy wyzywają wszechwiedzę nauki głównego nurtu. Widziałem go z bliska podczas debaty w Oxford Union oraz w jego programach telewizyjnych, w których usiłuje obalić metody leczenia alternatywnego oraz to, co „paranormalne”. Widzę w jego oczach strach oraz poczucie paniki i desperacji. Myśl o tym, że może się mylić, zdaje się go przerażać, ale z pewnością musi wiedzieć, że przez dekady gadał bzdury. Gdyby było inaczej, biorąc pod uwagę wszelkie dostępne dowody, to należałoby się zastanowić, gdzie się podziwał. To właśnie legiony stworzonych z umysłu ludzi z naukowych chórków, takich jak Dawkins, obstawiają barykady zawsze wtedy, gdy partyjna linia jest zagrożona. Są strażnikami bram, którzy chcą wymusić na masach swą własną ignorancję. Paru z nich, a z pewnością ci, którzy kierują instytucjami, wie, co robi, ale większość została po prostu zaprogramowana przez system, by programować innych.

Odczytywanie rzeczywistości

Gdy zaczniesz dostrzegać prawdziwą naturę „fizycznej” rzeczywistości, zdajesz sobie sprawę, jak dramatycznie zwiedziono ludzkość. Rozumiesz też, jak niewielka grupa może tak dogłębnie kontrolować większość, gdy wie o rzeczywistości to, czego nie wiedzą pozostali. Doświadczamy czegoś, co można porównać do kosmicznej gry wirtualnej rzeczywistości, w której ludzkie ciało jest systemem komputerowym łączącym nas z tą grą, zupełnie tak jak komputer, który odczytuje informacje z dysku i rzuca je jako obrazy na ekran. Umysł/ciało-komputer jest interfejsem pomiędzy Świadomością a „grą”. Nazywam naszą rzeczywistość „kosmicznym Internetem”, ponieważ analogia do sieci jest bardzo trafna. Jeśli zalogujesz się na strony WWW z komputera znajdującego się w dowolnym miejscu na świecie, połączysz się z tą samą kolektywną rzeczywistością. To, co z nią robisz, może się między sobą różnić, ale jest to ten sam „kolektywny” świat; tak samo jest z naszym wszechświatem wirtualnej rzeczywistości. Umysł/ciało-komputer jest interfejsem, który pozwala „nam” (naszej Świadomości, Jaźni) „logować się” do kosmicznego Internetu. Jest to wibracyjny konstrukt zbudowany z informacji, które ciało-komputer dekoduje w widoczną, choć iluzoryczną, „fizyczną” rzeczywistość. Narodziny są wejściem Świadomości w tryb „online”. Poproś kogoś, by opisał ci Internet, a odpowie, że są to strony z gra-

fikami, słowami, kolorami i zdjęciami. Tak, to prawda, ale jedynym miejscem, w którym Internet istnieje w tej formie, jest ekran komputera. W każdym innym miejscu Internet to obwody elektryczne, kody matematyczne, pola wiibracyjne fal i tak dalej. Tak samo jest z rzeczywistością pięciu zmysłów. Jedynym miejscem, w którym istnieje ona w „solidnej”, „trójwymiarowej” formie, której doświadczamy w postaci „świata”, jest nasz ekran – system komputerowy w mózgu, który dekoduje informacje energetyczne, elektryczne i cyfrowe na ludzi, miejsca, krajobrazy i przedmioty. Czym jest Internet? To informacja dekodowana w kolory, kształty, słowa i obrazy przez komputer. Czym



Ilustracja 1: Nie ma „fizycznej” rzeczywistości. „Solidny” świat, którego doświadczamy i który widzimy, jest iluzją dekodowaną przez mózg i strukturę genetyczną jako całość informacji.

jest rzeczywistość pięciu zmysłów? To informacja dekodowana w kolory, kształty, słowa i obrazy przez komputer – ludzkie ciało/mózg (il. 1). Istnieją plany, by sam Internet uczynić w znacznie większym stopniu doświadczeniem wirtualnej rzeczywistości poprzez interfejsy, łączące zmysły z implantowanymi mikrochipami w mózgu. Technologia coraz bardziej naśladuje naszą doświadczaną rzeczywistość. Naukowcy potrafią połączyć mózg z komputerem, ponieważ tak naprawdę łączą dwa komputery. Albert Einstein miał rację, gdy opisywał rzeczywistość jako „natarczywą iluzję”.

Iluzją jest to, że „świat” jest „solidny”. Faktycznie jest on wibracyjną, elektryczną, elektromagnetyczną, chemiczną i cyfrową informacją, którą dekodujemy w to, co wydaje nam się trójwymiarową solidnością. Iluzja jest natarczywa, ponieważ jej dekodowanie trwa nieustannie, tak jak w komputerze, który bez chwili przerwy dekoduje przechodzące przezeń informacje. Einstein powiedział:

Istota ludzka jest częścią całości zwanej przez nas wszechświatem, częścią ograniczoną w czasie i przestrzeni. Doświadcza ona samej siebie, swych myśli i uczuć jako czegoś oddzielnego od reszty, swego rodzaju złudzenia optycznego świadomości. To złudzenie jest dla nas więzieniem, ograniczającym nas do naszych osobistych pragnień oraz uczuć do kilku najbliższych nam osób. Naszym zadaniem musi być uwolnienie się z tego więzienia poprzez poszerzenie naszego kręgu współczucia, tak by obejmował wszystkie żywe stworzenia i naturę w całym jej pięknie.

Żyjemy w tym, co – jak myślimy – jest solidnym, fizycznym światem, ale nie ma czegoś takiego. Czy przeżywam jedną ze swoich „chwil”? Nic z tych rzeczy. Nie ma „na zewnątrz” w sensie fizycznej rzeczywistości ulic, krajobrazów, samo-

lotów, aut, gwiazd i innych ludzi. To film w 3D odtwarzany w naszych głowach. Pięć zmysłów przekształca informację wibracyjną na elektryczną, a ta jest wysyłana do mózgu, by tworzyć iluzję fizycznej rzeczywistości. Doświadczamy tej rzeczywistości jako bycia „w niej”, ale tak nie jest. Zostało to perfekcyjnie wyjaśnione w trylogii filmowej *Matrix* w rozmowie Neo z Morfeuszem. Neo pyta o potwierdzenie, że świat „fizyczny”, którego doświadczamy, „nie jest prawdziwy”. Morfeusz odpowiada:

Co jest realne? Jak definiujesz „prawdziwe”? Jeśli mówisz o tym, co możesz poczuć, powąchać, posmakować i zobaczyć, wtedy „realne” jest po prostu sygnałami elektrycznymi interpretowanymi przez twój mózg.



Ilustracja 2: Technologia rzeczywistości wirtualnej naśladuje sposób, w jaki dekodujemy „fizyczną rzeczywistość”. Przekazuje ona informacje do zmysłów poprzez gogle i rękawice, a mózg dekoduje to w postrzegany trójwymiarowy, „solidny” świat.

Tak, dokładnie tak jest. Technologia rzeczywistości wirtualnej, którą dziś dostrzegamy, wykorzystuje te same zmysły i procesy dekodowania w mózgu. Ludzie zakładają hełmy i „cyberrękawice”, by przekazać informacje do mózgu, który dekoduje je w postrzeganą rzeczywistość 3D. Komputer śledzi pozycję twojej głowy i oblicza to, co powinieneś widzieć, a głębia bierze się z rzutowania na każde oko nieco innej sceny. Możesz stać w pustym pokoju i mimo to doświadczać dowolnej sytuacji, jaką wybierzesz poprzez informacje osadzone w programie gry (il. 2). Nasza rzeczywistość działa w ten sam sposób. Reptilianie i najwyższe poziomy sieci ich rodów hybryd wiedzą o tym, ale systematycznie trzymano tę wiedzę

z dala od nas poprzez kontrolę religii i nauki.

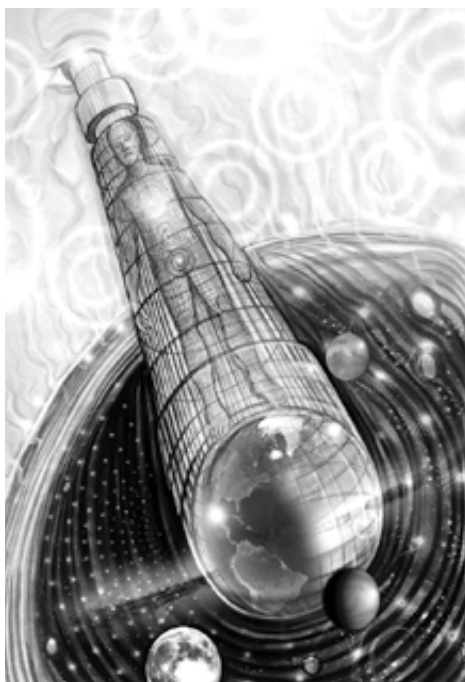
Ludzkie ciała są niewiarygodnie zaawansowanymi (przynajmniej z naszej perspektywy) systemami komputerowymi, których zmysły działają jak anteny dostrajające się do pól energii wewnątrz zakresu częstotliwości tego, co nazywamy „światłem widzialnym”. Mózg i cała struktura genetyczna ciała stanowią komputer i system nadawczo-odbiorczy odczytujący informacje zakodowane w „świecie” i dekoduje je w obrazy na symbolicznym „ekranie” w mózgu. Kolory są tylko różnymi częstotliwościami wewnątrz światła widzialnego, które mózg dekoduje w poszczególne barwy. Ten jasny i pełen kolorów „świat” istnieje jedynie w mózgu, który sam w sobie znajduje się w kompletnych ciemnościach. Nasze oczy przekształcają informację wibracyjną w sygnały elektryczne poprzez komórki stożkowe, zbierające informacje zawarte w świetle widzialnym, które mózg dekoduje w kolory. Komórki te są wrażliwe na czerwoną, zieloną i niebieską barwę, z których można dekodować wszyst-

kie odcienie kolorów. Gdy ten system się załamuje, ludzie stają się „ślepi na kolory”, jak komputer, który nie dekoduje barw z dysku programowego. Nie ma też dźwięku „poza nami”. Słyszymy dźwięki jedynie wtedy, gdy wibrująca energia jest przekształcana przez uszy na sygnały elektryczne, które mózg dekoduje w hałas. Gdy ten system ulega uszkodzeniu, ludzie „słyszą” jedynie ciszę, ponieważ „poza” ciałem-komputerem nie ma nic innego. Mózg jest cichy i ciemny. Zmysły węchu, dotyku i smaku działają na tej samej zasadzie. To mózg dekoduje wacchanie, dotykanie i smakowanie. Jeśli możesz przejąć dekodowanie w systemie, możesz skłonić ludzi, by jedli jedno, a odczuwali smak czegoś innego. Widzimy to cały czas w przedstawieniach scenicznych hipnotyzerów. Gdy trzymasz coś gorącego, system dekodujący mózgu zmusza cię do reakcji bólowej, to samo dzieje się w momencie, gdy uderzysz się w kolano lub trafisz młotkiem w swój kciuk. Hej mózgu, tu kciuk, mam dla ciebie pewną informację...

Jeśli potrafisz przejąć dekodujące temperaturę mechanizmy w mózgu, możesz przejść przez ogień, nie ulegając oparzeniom. Możesz się poparzyć tylko wtedy, gdy twój mózg to dekoduje. Jak powiedziałem wcześniej, iluzja nie może poparzyć iluzji, o ile ta nie dekoduje iluzji poparzenia, a przez to – jego konsekwencji.

Nie ruszaj się! Ehm, nie ruszam się

„JA” w formie nieskończonej Świadomości nie „inkarnuje” w „ciało fizyczne”, nie „opuszczamy” też faktycznie naszego ciała po śmierci, choć można symbolicznie użyć tej analogii. Gdy siedzisz przed komputerem i logujesz się do Internetu, „ty”, osoba przy klawiaturze, nigdzie nie idziesz. Siedzisz na swoim krześle, podczas gdy obrazy na ekranie zmieniają się, a komputer odczytuje informacje, które zamienia w tekst i obrazy, które możesz zobaczyć. To, co obserwujesz, zdaje się poruszać, ale nie ty. Nasza rzeczywistość też taka jest. Pewnego dnia, gdy siedziałem w wannie, w mojej głowie pojawił się żywy obraz. Zaczął się on jako masa wirującej energii, którą natychmiast wzięłem za Świadomość. Wtedy pośród tej energii pojawiło się oko, a przed nim – teleskop. Patrzyło ono na Ziemię i szerszy wszechświat. W końcu teleskop zmienił się w ludzkie ciało. Poprosiłem Neila



Ilustracja 3: Ciało i umysł są soczewkami, interfejsem pomiędzy naszą Świadomością i wszechświatem wirtualnej rzeczywistości. Nie są tym, kim my jesteśmy, są tym, czego doświadczamy.



Ilustracja 4: Ten człowiek nie porusza się, grając w grę komputerową, ale czuje się tak, jakby się poruszał. Jest to iluzja – zupełnie jak w „prawdziwym” świecie.

Wszechświat wirtualnej rzeczywistości może być jednak tak przytłaczający, że Świadomość ulega hipnozie i zaczyna wierzyć, że znajduje się wewnątrz gry. Ludzie zostają uwięzieni w rzeczywistości ciała i umysłu. Gdy ciało „umiera”, soczewki przestają funkcjonować, a Świadomość zaczyna sobie przypominać to, o czym soczewki kazały jej zapomnieć. Nie zmienia to faktu, że odcisk doświadczenia wirtualnej rzeczywistości wciąż ma potężny wpływ na poczucie rzeczywistości nawet po zniknięciu ciała. To, co nazywamy „śmiercią”, jest po prostu końcem spoglądania przez soczewki. „Śmierć” wyłącza twój teleskop.



Ilustracja 5: Nie „poruszamy się” poprzez „świat”. Dekodujemy informacje, które sprawiają, że tak się wydaje – zupełnie tak jak ruchu postrzeganego w grze komputerowej, w której jest on jedynie informacją dekodowaną przez komputer stojący na biurku.

Hague’a, by namalował to, co widziałem i możecie zobaczyć jego wizję na ilustracji 3. Świadomość doświadcza tej rzeczywistości poprzez „soczewki” ciała komputera. Nigdzie się nie wybiera. Zawsze jest tam, gdzie jest i gdy komputer/soczewka/teleskop „umiera”, my – Świadomość – wciąż jesteśmy tam, gdzie zawsze. Po prostu nie patrzymy już przez soczewkę, co automatycznie zmienia naszą rzeczywistość. Gdy wyłączamy komputer po przeglądaniu Internetu, wciąż jesteśmy tam, gdzie byliśmy wcześniej. Obserwujemy sieć WWW, ale faktycznie nie wchodzimy do niej.

Nawet ruch „fizyczny” jest iluzją. Czytałem o kobiecie z uszkodzeniem mózgu, które zmieniało jej postrzeganie ruchu. Samochód, który widziała w oddali, nagle przejeżdżał koło niej. Herbata nalewana do kubka wyglądała dla niej jak huk nieruchomego płynu, podobny do nieruchomej klatki, a nie jak płynny ruch. Dzieje się tak, ponieważ dekodowana „fizyczna” rzeczywistość nie jest jednym nieprzerwanym przepływem. Jest jak film przechodzący przez projektor jako seria nieruchomych obrazów, która daje nam iluzję ciągłego ruchu. Gdy mózg tej pani został uszkodzony i nie mogła już dekodować rzeczywistości jako ciągłego ruchu, zaczęła widzieć „nieruchome klatki” lub skakała od jednej „klatki” do drugiej. Tzw. skok kwantowy w fizyce

ma miejsce, gdy atom „skacze” z jednego stanu w drugi bez przechodzenia stopniowej transformacji. Można powiedzieć, że przechodzi od A do C z pominięciem B.

Różne obszary mózgu dekodują różne aspekty wibracyjnej/elektrycznej informacji, tworząc razem konstrukt, który bierzemy za rzeczywistość. Gdy grasz w jedną z wyścigowych gier, po prostu siedzisz w fotelu, podczas gdy tor się przesuwa (il. 4). Nasza rzeczywistość działa w nieco podobny sposób. Czasami wchodzę w stany świadomości, w których widzę, jak świat porusza się w moim mózgu, podczas gdy ciało pozostaje w tym samym miejscu. Podczas tych doświadczeń gra wirtualnej rzeczywistości jest tak jasna. Jest taka historia o dwóch mnichach rozmawiających o fladze i wietrze. „Flaga się porusza” – mówi jeden. „Nie, to wiatr się porusza” – mówi drugi. Trzeci, przechodzący obok, usłyszawszy konwersację, powiedział: „Flaga się nie porusza. Wiatr się nie porusza. Twój umysł się porusza”. W filmach takich jak *Matrix* i *Trzynaste piętro* ludzie są „podłączeni” do iluzorycznych rzeczywistości poprzez swoje mózgi, podczas gdy tak naprawdę siedzą na krześle lub leżą na stole bez ruchu. Ta sama zasada dotyczy naszej rzeczywistości (il. 5). Dlaczego więc wydaje się, że ludzie wciąż się poruszają, ścigają autami i wygrywają biegi na 100 metrów? Przypomina mi to kwestię z *Matrixa*, gdy Neo traci oddech w sekwencji walki komputerowej. Morfeusz mówi do niego: „Czy wierzysz, że to, że jestem silniejszy lub szybszy, ma cokolwiek wspólnego z moimi mięśniami? Czy myślisz, że oddychasz teraz powietrzem?”. Kolejna rzecz... „Przestrzeń” również nie istnieje. Naukowcy nie mogą zrozumieć, dlaczego cząsteczki subatomowe mogą komunikować się ze sobą natychmiastowo na zdumiewające dystanse. Myślą o tym w kategoriach przestrzeni, podczas gdy nie ma czegoś takiego. To jak kropla wody w oceanie. Nie ma cząsteczek w liczbie mnogiej, postrzegamy je tak jedynie w iluzji. Wszystkie cząsteczki są tą jedną. Nie muszą się komunikować pomiędzy sobą, gdyż nie ma „pomiędzy”; nie poruszają się z jednego miejsca na drugie, ponieważ nie ma przestrzeni, więc nie może być „miejsce”. Iluzja czasu i przestrzeni jest tworzona przez sposób, w jaki mózg odczytuje informacje, które otrzymuje od zmysłów.

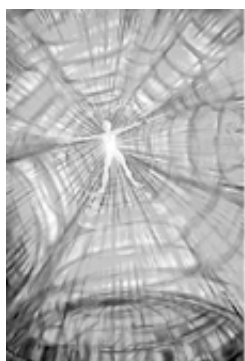
Wszechświat jest, jak powiedział Einstein, „ograniczony w czasie i przestrzeni”, ponieważ czas i przestrzeń zostały zaprogramowane w konstrukt wirtualnej rzeczywistości przez tych, którzy go stworzyli. Poza tymi sferami wirtualnej rzeczywistości nie ma czasu i przestrzeni. Ich percepcja jest tylko częścią „oprogramowania”, które dekodujemy w postrzegane istnienie czasu i przestrzeni. Prawa „naturalne” są tak naprawdę tylko tym, co zadecyduje o nich twórca lub twórcy rzeczywistości wirtualnej. Zasada jest taka sama jak u programistów, którzy tworzą tak popularne gry komputerowe. Decydują oni o obowiązujących w nich zasadach i ograniczeniach – w każdej grze mogą one być inne. Naukowcy odkryli, że w innych wymiarach lub w tym, co nazywają „wszechświatami równoległymi”, tzw. prawa fizyki mogą się bardzo różnić od naszych. „Wszechświaty równoległe” są innymi rzeczywistościami wirtualnymi i może dochodzić pomiędzy nimi do wzajemnych interakcji, o ile dokonają skoku wibracyjnego pomiędzy częstotliwościami. To właśnie robią Reptilianie, Szaraki i inne nieludzkie rasy w momencie, gdy przechodzą z i do światła widzialnego. Odpowiednio, słowo „utopia” oznacza „nie-miejsce” – poza

iluzją czasu i przestrzeni. Jak mówi stara piosenka: „Jesteś wszędzie i nigdzie, kochanie, tam właśnie jesteś”. Nieskończoność i główka szpilki są faktycznie tym samym, ponieważ wszystko jest jednym – oceanem. Poeta William Blake uchwycił tę prawdę o czasie i przestrzeni, gdy napisał:

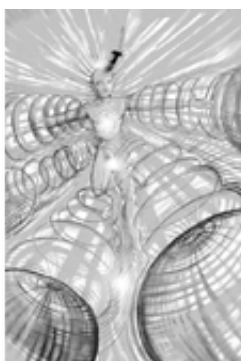
By ujrzeć Świat w Ziarenku Piasku
I Niebo w Dzikim Kwiecie
Trzymać Nieskończoność w swej dłoni
I Wieczność w godzinie.

Wirtualne więzienie

Wiele stwierdzeń o ludzkości oszukanej tak, by doświadczać wirtualnej rzeczywistości, przedstawionych w filmie *Matrix* jest trafnych. Oddalają się jednak od prawdy, sugerując, że poza matriksem istnieje „prawdziwy”, solidny świat. Wielu z tych, którzy sugerują, że żyjemy we wszechświecie wirtualnej rzeczywistości, również mówi o prawdziwym, fizycznym świecie poza nim. Tak nie jest. Kreacja jest stworzona ze światów wirtualnej rzeczywistości i Świadomości. Nie ma tego, co „fizyczne”. Doświadczamy nieskończenie bardziej wyrafinowanej wersji gry komputerowej, z wyjątkiem tego, że w przypadku ogromnej większości „ludzi” w grze to



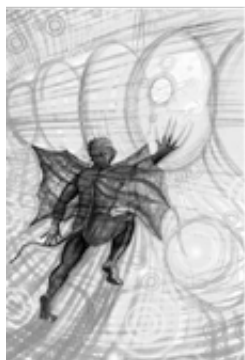
Ilustracja 6



Ilustracja 7



Ilustracja 8



Ilustracja 9



Ilustracja 10



Ilustracja 11

ona bawi się nimi, a nie na odwrót. Rozgrywa ich poprzez ich umysł, „intelekt” oraz gadzi mózg. Manipulacja genetyczna i tłumienie informacji zmieniły coś, co zostało stworzone jako plac zabaw dla Świadomości, w więzienie – więzienie percepcji (ilustracje od 6 do 11). Gra wirtualnej rzeczywistości sama w sobie nie jest dobra lub zła, słuszna lub nie; jest narzędziem dla doświadczania. Reptilianie uwięzili naszą percepcję za pomocą manipulacji genetycznej i innych środków w małym zakresie częstotliwości zwanym światłem widzialnym. Wytłumaczę to później.

Samym fundamentem konspiracji Reptilian-Iluminatów jest utrzymywanie nas w ignorancji wobec tego, czym jesteśmy, i wobec natury rzeczywistości, której doświadczamy. Konspirację zaprojektowano tak, by utrzymać nas w zainteresowaniu widocznym światem materialnym i wierze w to, że jesteśmy naszym ciałem, nazwiskiem, zajęciem i widełkami dochodu. Nie jesteśmy. Jesteśmy Świadomością lub jaźnią, mającą krótkie doświadczenie w tym wszechświecie wirtualnej rzeczywistości, w tym, co nazywamy „czasem życia”. Ciało-komputer jest narzędziem, które pozwala nam współdziałać z tą rzeczywistością, ale nie jest nami.

Ludzie byli niegdyś połączeni ze swoją większą jaźnią, ale interwencja Reptilian uwięziła „inkarnowaną” ludzkość w umyśle i odcięła ich od Świadomości. Tylko dzięki temu Reptilianie i rody hybryd mogli zabezpieczyć sobie odpowiednie poziomy kontroli.

Jeśli chcesz wejść do Internetu, nie możesz tego zrobić ot, tak. Potrzebujesz przewodu, interfejsu, który pozwoli ci doświadczyć tej kolektywnej rzeczywistości. Świadomość jest taka sama. By działać w dowolnej rzeczywistości, musisz rezonować w zakresie częstotliwości tej rzeczywistości, bo inaczej sytuacja będzie przypominała dwie stacje radiowe lub telewizyjne, które usiłują ze sobą działać. Nie mogą, ponieważ są na różnych długościach fal. Świadomość w znaczeniu, w jakim o niej mówię, nie może bezpośrednio działać z tą rzeczywistością lub gęstością, więc „nosi” ludzkie ciało-komputer tak jak astronauta nosi skafander kosmiczny. Lub, dokładniej, patrzy przez „teleskop genetyczny”, rezonujący w zakresie częstotliwości „świata”, którego chce doświadczyć. To właśnie pozwala mej Świadomości stukać w klawisze.

Neil Hague na ilustracji 12 symbolicznie ujął różnicę, jaką dostrzegam pomiędzy Świadomością i umysłem, wibracyjno-cyfrowym interfejsem w wirtualnej rzeczywistości. Świadomość, wszechmożliwość i potencjał to nasz odwieczny stan, a wszechświat wirtualnej rzeczywistości, kraina umysłu, jest tym, czego doświadczamy jako „fizycznego” świata. System kontroli Reptilian-Iluminatów zaprojektowano dokładnie po to, by uwięzić naszą uwagę, nasz punkt obserwacji w umyśle i zablokować połączenie ze Świadomością. Fizyczne zniewolenie miliardów świadomych ludzi byłoby niemożliwe, ale, jak widzimy, można tego dokonać, gdy docelowa populacja jest w niewoli umysłu.

Świadomość jest nieskończonym, wszystkim, co istnieje, gdy jest siebie świadoma. To kluczowy punkt. Wszystko jest tą samą zunifikowaną jednością, włącznie z umysłem, Reptilianami i ich rodami. Różnica sprowadza się tu do świadomości. To, co nazywam Świadomością, jest wszystkim, co istnieje w pełnej świadomości siebie jako wszystkiego, co istnieje. Jest to wszechwiedzący stan wszechmożli-



Ilustracja 12: Gdzim planem gry było odizolowanie „inkarnowanego” umysłu od nieskończonej Świadomości. Gdy już raz straci się to połączenie, ludzie postrzegają wszystko za pomocą pięciu zmysłów i stają się więźniami „fizycznej” rzeczywistości i wszystkich jej iluzji. Gdy utrzymasz lub odzyskasz to połączenie, jesteś „w” tym świecie, ale nie „w nim” w znaczeniu twej świadomości i postrzegania rzeczywistości. Z perspektywy tych, którzy są zjednoczeni ze Świadomością, wszystko wygląda zupełnie inaczej, więc ludzie umysłu nazywają ich „szalonymi” i „niebezpiecznymi”. Nie są oni jednak ani jednym, ani drugim, patrzą tylko na wydarzenia z kompletnie innego punktu widzenia.

są uwięzieni przez intelekt. O wiele bardziej zaawansowanym językiem mówię do ludzi, którzy są świadomi, nawet jeśli nigdy w życiu nie zdali żadnego egzaminu i nie widzieli uniwersytetu od środka. Ci ostatni intuicyjnie wiedzą, podczas gdy niewolnicy intelektu muszą przemyśleć lub rozpracować to poprzez poziomy świadomości, które widzą jedynie podział i separację, a nie jedność, i fizyczność raczej niż energetyczną iluzję. Jestem pewien, że ten konstrukt wirtualnej rzeczywistości został stworzony z przyjaznych powodów, jako sposób dla Świadomości, by miała tę szczególną formę doświadczenia, ale „gra” została „zhakowana” przez Reptilian na sposoby, które opiszę. Obraz Neila Hague’a pokazuje, jak ekspresje Świadomości „wchodzą” w wirtualną rzeczywistość na „całe życie” fizycznego doświadczenia, ale przytłaczająca większość jest tak uwięziona i zaczarowana przez iluzje wirtualnej rzeczywistości, że wpada w zakłęcie umysłu. To cały fundament konspiracji, który wyraża się na poziomie pięciu zmysłów poprzez manipulacje rodów Illuminatów. Rozwinę ten temat w dalszej części. Był czas, gdy ludzie dekodowali o wiele większy zakres częstotliwości niż teraz. Różne manipulacje dramatycznie zredukowały zakres, w jakim możemy „widzieć” wszechświat, i ograniczyły nas do tego, niemal nieskończenie małego, zakresu częstotliwości, który nazywamy światłem

wości, z której wszystko się wywodzi i do którego wszystko wraca. Umysł nie widzi jedności – jedynie separację, czas, przestrzeń i formę. Jest on nieświadomą swej prawdziwej natury częścią wszystkiego, co istnieje. Świadomość jest płynącym oceanem, a umysł jest jak zamrożona woda. Bierze się z tej samej substancji, ale sam znajduje się w innej, o wiele bardziej ograniczonej formie. Świadomość wie, podczas gdy umysł może za ledwie myśleć.

Zaawansowanie intelektu (posiadanie „wielkiego umysłu”) jest widziane w tej grze wirtualnej rzeczywistości jako miara inteligencji i świadomości, podczas gdy, jak już wspominałem wcześniej, intelekt i myśl w porównaniu ze Świadomością i wiedzą to domena wioskowych głupków. Z tego powodu muszę przedstawiać moje informacje krok po kroku tym, którzy

widzialnym. Gdyby był tylko nieco mniejszy, bylibyśmy ślepi. Wszechświat rzeczywistości wirtualnej jest całością, a w nim znajduje się ta maleńka jego część, którą możemy zobaczyć. Będę nazywał ją matriksem, by odróżnić to od szerszej wirtualnej rzeczywistości.

Falszywa osobowość

Najpotężniejszym środkiem odcinającym nas od naszego prawdziwego stanu Świadomości jest dawanie nam fałszywej tożsamości. Chodzi o identyfikowanie siebie ze swoim ciałem. Pierwszy duży haczyk wśród pułapek wirtualnej rzeczywistości zostaje zarzucony, gdy uczymy się patrzeć w lustro i rozpoznawać odbicie jako „siebie” lub „to, kim jestem”. Nazywa się to „świadomością siebie”, ale kłopoty zaczynają się, gdy uwierzmy, że to wszystko, czym jesteśmy. Każda generacja niewolników wirtualnej rzeczywistości uczy swe dzieci, by przyjmowały tę samą fałszywą świadomość siebie, która jest kluczowa w procesie służenia przez „całe życie” umysłowi – i manipulującym nami poprzez umysł Reptilianom. To, co widzimy w lustrze, nie jest „nami” ani „tym, kim jesteśmy”; jest to narzędzie, które pozwala nam doświadczać wszechświata wirtualnej rzeczywistości.

Gdy już raz utożsamimy to, kim jesteśmy, z ciałem-komputerem, zakładamy fałszywą osobowość, która niewoli nas na całe życie. Skupienie samoidentyfikacji na ciele-komputerze wciąga nasze poczucie świadomości w sferę pięciu zmysłów, z dala od naszego prawdziwego JA... Świadomości. Równowaga pomiędzy Świadomością i zmysłami ciała jest stracona – żyjemy w tym, co nazywam „rzeczywistością-ciała”. Od najwcześniejszych lat „świat” pięciu zmysłów staje się panem naszego poczucia siebie i percepcji. Jesteś w rękach matriksa. Jesteśmy nieskończonym oceanem Świadomości, ale jeśli zidentyfikujemy się tylko z ciałem-komputerem, nasza percepcja się zmieni – stajemy się odłączonymi, „bezsilnymi”, „małymi ja”. Gdy tak się dzieje, widzimy siebie jako nazwisko. Jeśli przywołamy słowa Alberta Einsteina, zobaczymy, jak doskonale stosują się one do wirtualnej rzeczywistości, której doświadczamy. Powiedział:

Człowiek doświadcza samego siebie, swych myśli i uczuć jako czegoś oddzielnego od reszty, rodzaju złudzenia optycznego jego świadomości. To złudzenie jest dla nas swego rodzaju więzieniem, ograniczającym nas do naszych osobistych pragnień i uczuć do kilku najbliższych nam osób.

To poczucie rozdziału bierze się z utraty naszego połączenia z nieskończonością i jednością – ze Świadomością – i wpadania w iluzję wirtualnej rzeczywistości umysłu. Zamyka to postrzeganie w poczuciu izolacji i rozdzielenia, umocnionym wiarą w czas i przestrzeń, przeszłość, teraźniejszość i przyszłość, z których wszystkie są jedynie iluzjami zaprogramowanymi w wirtualnej rzeczywistości. Einstein powiedział również: „Naszym zadaniem musi być uwolnienie się z tego więzienia po-

przez poszerzenie naszego kręgu współczucia tak, by obejmował on wszystkie żyjące stworzenia i całą naturę w jej pięknie”. Z mojej perspektywy ująłbym to tak: musimy stać się świadomi i uwolnić się z iluzji umysłu. Z tego bierze się wszystko inne.

Ciało-komputer

Gdy używam określenia „komputer”, nie mówię tu o komputerach osobistych, laptopach czy tabletach. Ciało jest biologicznym komputerem, przez co rozumiem zdolność do przetwarzania danych i podejmowania decyzji. Zamiast być po prostu zaprogramowaną maszyną, która odpowiada w przewidywalny sposób na bodźce, tak jak zwykłe elektroniczne komputery, wersja biologiczna może „myśleć” za siebie – do pewnego momentu. Alan Turing, który przez wielu jest uważany za ojca współczesnej nauki komputerowej, powiedział, że niemal wszystkie ludzkie zachowania były zdefiniowane przez zasady, które mogłyby naśladować i wyrażać komputer. Przykładowo, gdy to piszę, komputer wciąż interweniuje, by mówić mi o prawach gramatyki i ortografii. Jeśli obserwujesz ludzi, niezmiennie definiują oni siebie w zgodzie z jakimiś zasadami. Turing powiedział, że nie było znaczącej różnicy pomiędzy funkcjami mentalnymi istoty ludzkiej i tym, co potencjalnie mogłyby osiągnąć „myślący” komputer. Biologiczne komputery są „żyjącymi” komputerami – „biologiczny” jest definiowany jako „odnoszący się do życia i żywych rzeczy”. Profesor Bill Ditto, który przewodzi badaniom nad komputerami biologicznymi w Instytucie Technologii w Georgii, ujmuje to tak:

„Zwykłe komputery, by dojść do prawidłowej odpowiedzi, zawsze potrzebują absolutnie prawidłowych informacji. Mamy nadzieję, że komputer biologiczny dojdzie do właściwej odpowiedzi na podstawie częściowych informacji, samodzielnie wypełniając przerwy”. Jest to komputer, który może znaleźć rozwiązanie bez wskazania, jak to dokładnie zrobić. Ciało ludzkie robi to nieustannie, gdy odpowiada na wpływy środowiska takie jak chłód i gorąco lub na potencjalne niebezpieczeństwa, które wyzwalają odpowiedź systemu odpornościowego. Nie mówimy naszym ciałom, by robiły cokolwiek z tych rzeczy, ponieważ jesteśmy nieświadomi tego, co się dzieje z natychmiastowymi poprawkami, jakich dokonują wewnętrzne systemy. Ludzkie ciało-komputer robi to wszystko ze swej własnej inicjatywy. Ma zdolność do myślenia, ponieważ jest wyrazem umysłu.

Wszystko to znacznie wyprzedza naszą obecną technologię komputerową, ale rozwój robotyki i systemów komputerów biologicznych w końcu doprowadzi do powstania czegoś w rodzaju ludzkiego ciała. Co więcej, jest to tylko to, co widzimy na arenie publicznej – tajne rządowe i wojskowe projekty są już o wiele bliżej celu, a te pracujące bezpośrednio dla gadzich genetyków już tam są. To ważny punkt, który należy podkreślić, aby uspokoić osoby twierdzące, że założenia tej książki są zbyt naciągane. Przewiduje się, że może nas dzielić mniej niż 20 lat od opracowania wirtualnych rzeczywistości, których nasz mózg nie będzie w stanie odróżnić od „prawdziwego” świata – „prawdziwej” rzeczywistości wirtualnej, której codziennie doświadczamy – a wprowadzanie u robotów reakcji emocjonalnych jest badane

i rozwijane. Jeden z projektów badawczych nazywa się Reverb, to skrót od „Odwróconej inżynierii mózgu kręgowców” (ang. *Reverse Engineering the Vertebrate Brain*). Henry Markram, dyrektor projektu Blue Brain ze Szwajcarii, powiedział, że możliwe jest zbudowanie ludzkiego mózgu i że będzie można tego dokonać drogą odwróconej inżynierii w ciągu dekady. Henrik Christensen, dyrektor Centrum Robotyki i Inteligentnych Maszyn w Instytucie Technologii w Georgii, wierzy, że w ciągu następnych 50 lat będziemy musieli rozważyć legislację praw człowieka dla „świadomych” robotów. Z pewnością szybko zmierzamy ku społeczeństwu zdominowanemu przez inteligentne maszyny. Być może już tam jesteśmy, w zależności od tego, jak zdefiniujemy „maszyny”. Według badaczy z Królewskiej Akademii Inżynierii w Wielkiej Brytanii roboty i komputery będą stawały się coraz powszechniejsze i będą podejmować decyzje o życiu i śmierci. Potrzebujemy debaty publicznej, by rozważyć społeczne, prawne i etyczne problemy wzrastającego użycia „myślących” maszyn wykonujących pracę chirurgów, żołnierzy, opiekunek, terapeutów i opiekunów osób starszych. W ciągu dekady na brytyjskich drogach będzie można używać 42-tonowych ciężarówek bez kierowcy, które używają radaru laserowego, kamer wideo i nawigacji satelitarnej. Te robo-ciężarówki mają być zdolne do uczenia się na swoich błędach. Miejmy nadzieję, że my się do nich nie zaliczamy. Lotnisko Heathrow jest już blisko wprowadzenia taksówek bez kierowcy. Robotyczne zwierzęta, a nawet partnerzy seksualni będą dostępni w naszym Nowym Wspaniałym Świecie, w którym planuje się w końcu zastąpić ludzi biologicznymi maszynami. W badaniu na Uniwersytecie Florydy usunięto 25 000 komórek nerwowych z embrionu szczura i nauczono je latać symulatorem odrzutowca! Jak to możliwe? Komórki są „myślącymi” biologicznymi chipami komputerowymi i mogą pobierać informacje i podejmować decyzje o odpowiedzi na te dane.

To nie szczurzy embrion „latał samolotem”, ale komórki – chipy – które tworzyły jego system ciała-komputera. Mają one o wiele większy potencjał niż ten używany w systemach ciał-komputerów szczurów czy nawet ludzi. Szczury nie mogą latać samolotem, ale ich komórki mózgowe mają potencjał, by to robić, ponieważ są chipami komputerowymi, które mogą pobierać wiedzę i uczyć się, jak jej używać. Komórki neuronalne embrionu szczura zawieszono w specjalistycznym płynie, by utrzymać je przy życiu, a następnie rozłożono je na siatce 60 elektrod w małym szklanym naczyniu. Pod mikroskopem początkowo wyglądały jak ziarenka piasku, ale szybko połączyły się, by uformować to, co naukowcy nazywają „żywym urządzeniem obliczającym”. My określamy to mianem mózgu. Badacze przyłączyli do nich elektrody, by stymulować i monitorować aktywność neuronalną, co pozwoliło im zbadać działanie mózgu. Komórki mózgowe szczura zostały następnie połączone przez komputer biurowy z symulatorem odrzutowca i nauczono latania samolotem. W końcu były w stanie kontrolować „samolot” nawet przy wiatrach o huraganowej sile. Jeden z badaczy ekipy z Florydy, Thomas DeMarse, wyjaśnił:

Gdy po raz pierwszy je podłączyliśmy, samolot „rozbijał się” przez cały czas, ale... sieć neuronalna powoli się adaptowała, gdy mózg uczył się kontrolować

nurkowanie i obroty samolotu. Po jakimś czasie produkuje on ładną, prostą i wyrównaną trajektorię. Sieć otrzymuje informacje o nurkowaniu i obrotach samolotu w formie stymulujących pulsów i z czasem jej odpowiedź się zmienia. Jesteśmy jej zewnętrznymi nauczycielami.



Ilustracja 13: DNA jest krystalicznym nadajnikiem/odbiornikiem informacji i podstawą dla „twardego dysku” naszego ciała-komputera.

Właśnie to robi ludzkie ciało-komputer. Uczy się z tego, co nazywamy doświadczeniem, ładowaniem informacji – stąd powiedzenie: „ćwiczenie czyni mistrza”. Jego natura „myślenia” biologicznego pozwala mu oceniać i podejmować decyzje na podstawie pobrania/doświadczenia, tak jak zrobiły to szczurze komórki w symulatorze. Traktujemy ten proces jako „naukę z doświadczenia”. Projekty takie jak ten przeprowadzany na Uniwersytecie Florydy mają na celu opracowanie „wyrafinowanych komputerów hybrydowych z myślącym komponentem biologicznym”. Można ich użyć do instalowania „żyjących komputerów” w samolotach bezzałogowych, przeznaczonych do misji uznawanych za zbyt niebezpieczne dla pilotów, i w technologii maszyn do rozbrajania bomb. Potencjał „myślących” systemów komputerowych i maszyn jest ogromny, choćby w przypadku przejmowaniu kontroli nad światem, tak jak przedstawiono to w trylogii *Matrix*. Taki jest właśnie pomysł. Reptilianie chcą, by maszyny kontrolowały ludzkość w ich imieniu.

Genetyczny twardy dysk

Ludzkie ciało spełnia wszystkie warunki wysoce zaawansowanego biologicznego systemu komputerowego. Napęd komputerowy lub twardy dysk przechowują informacje jako cyfrowo zakodowane dane i ludzkie ciało robi to samo. Jego „twardym dyskiem” jest to, co nazywamy „genetyką”, włącznie z DNA i bilionami komórek (il. 13). Na Ilustracji 14 możecie zobaczyć gadzi wygląd naszego DNA w zbliżeniu, jakże trafnie więc DNA jest przedstawiane jako dwa węże w kaduceuszu, symbolu medycyny (il. 15).

Proces prokreacji widzimy jako dwoje rodziców łączących swe geny, by spłodzić dziecko, które jest kombinacją obojga. Czasem cechy fizyczne i osobowościowe jednego z rodziców są bardziej widoczne, czasem pojawiają się cechy z „przeszłości” linii genetycznej. Z perspektywy tego, co tutaj prezentuję, „prokreacja” jest faktycznie połączeniem dwóch „twardych dysków” rodziców, ładowaniem ich danych genetycznych, by wyprodukować kombinowany „twardy dysk” – cechy genetyczne dziecka. Dwie spiralne nici DNA mają być jego biblioteką genetyczną, ale należy tu coś podkreślić. Musimy pamiętać, że to, co widzimy jako „fizyczne” DNA i komórki, to jedy-

nie dekodowane „obrazy”, które nasz mózg konstruuje z odczytywania cyfrowej/energetycznej informacji. Komórki, DNA i wszystko to, co postrzegamy jako „fizyczne”, jest tylko dekodowanym wyrazem wibracyjno-elektryczno-cyfrowej informacji i to na tym energetycznym poziomie rzeczywistości faktycznie przechowywane są dane genetyczne. Pojemność jest nadzwyczajna. Blisko 200 miliardów kilometrów DNA w całym ludzkim ciele (ok. 2 metrów na komórkę) przechowuje ponad sto bilionów razy więcej informacji niż jakiegokolwiek urządzenie, jakie może skonstruować ludzka nauka.

DNA to o wiele więcej niż tylko zapis danych i naukowcy wciąż wiedzą o nim bardzo niewiele. Dowodzi tego fakt, że 95–97% DNA jest zwane „śmięciowym”, ponieważ naukowcy nie mają pojęcia, jakie jest jego działanie. Ale oczywiście ta część nie jest bez znaczenia, wszystko ma swój cel. „Nauka” głównego nurtu szokująco zeszła z kursu, jeśli chodzi o zrozumienie rzeczywistości i tego, jak ona działa, dochodzi tu jeszcze fakt, że gądzia manipulacja genetyczna zmieniła i odłączyła wiele z jego prawidłowych funkcji. DNA jest uniwersalnym oprogramowaniem komputerowym.

DNA wszystkich „żywych rzeczy” – biologicznych systemów komputerowych, jest w zasadzie takie samo. W DNA i w planie genetycznym myszy, kwiatu, ryby czy człowieka różnice są bardzo niewielkie w porównaniu z ogromnymi różnicami w ich „fizycznej” formie. 85% genów u myszy i ludzi jest identyczne, podobnie jest u szczurów. To sprawia, że pomysł szczurzych komórek mózgowych kierujących symulatorem samolotu traci na niezwykłości. DNA wszelkich gatunków ma te same cztery kody, znane jako adenina, guanina, cytozyna i tymina (A, G, C i T). Jediną fizyczną różnicą jest porządek, w jakim te cztery kody są razem złożone. Bardzo mała różnica w kodowaniu może spowodować ogromne różnice w cechach fizycznych. Na Ilustracji 180 możemy zobaczyć, że kody DNA wyglądają jak sekwencje cyfrowe i przypominają kody z filmu *Matrix*. Tak jak wszystko inne we wszechświecie wir-



Ilustracja 14: Ludzkie DNA charakteryzuje się bardzo gądzim „wyglądem”, gdy oglądamy je przez potężny mikroskop.



Ilustracja 15: Starożytny symbol znany jako kaduceusz, z jego dwoma splecionymi węzłami, jest często używany jako symbol DNA.

```

CCCAACACCCAAATATGGCTGAGAGGGCAGGACATCTCTGGGGTGGCCGGAGGAATGCC
GGGGGCTATATAAAACCTGACAGAGGGACAAAGCGGCACCCGACGGACAGCCGAAATGAAGCCT
CGCTTCCDCTCCGGGGGACAGGGCCGAGCGGAGNATAGCATTTGTAGCTACCGCCAGGTAGG
CGAGAGATGGAGGGGACAGGGGGACAGGGACACTCCAGGGGGAACTGAAGGACTCCGGGGCAGA
ACCCAGTCGGTTCACTGGTCAGCCCGAGGGCTCGGCCGTAAGCGCTGTGCTGTCCGGAGCCAC
ACCGGCTTTAAAAAGGAGGCAAGACAGTCAGCCCTCGAAATTAAGACTTCTCCAAATTTTCTCTAG
CCCTTGGGCTCCTTTACCTGGCATGTAGATGTGGCTAGGGAGATAAAGGGTTTGGCTTAGTGT
GGGCAAGGCACTTCTGCTTCACTGAGGGTGGAGGGAGTGGGGAGGAGGGAGGAGGAGGAGGAGG
GGTTTCCACAGGGCAAAAGGCCCTTTCTGAGTTGAAATGTACAGGGCTTCTAACAGGGCACTCT
TCCCTGGATGGGTTGCAAGGCCCTTTCCCATGGGATCTCTTTCCACCTCCADGCTGGCCGAGAG
CAGGCAAGTCTGAGGCTTATCTCCCTAGGTGACAGATGTGGTCAGGGAGGGCCAGAGAGGATGGC
ACTAGCCTCCAGCTCTGGAACAGGTTCAAGGAGGGAGGGCCAGACAGGCTTGGGAACATGTCC
CTGGCTATGTGACAGAGGACTTCTCAGTGGGCTCGCGACCTGTGCCCTTTCTGGTTCAAGG
CAGCCTTAGCCGGGGCAAGGTCGAGAGGAGAAAGCCCTGGTGGCCGCTGGCAGAAATTTGAGTGG
TCCGGCAGGAGATGTCCTAGGTTCTGGGGAGGGAGGAGGCTGGGGCCAGCCAGGCTTACCCGCC
CTGGGCTGAGACTTCTGGCTGATGGACCGGCTCTTGGGGTCTCCCTGCTCTGGAGAACTA
GACAGCAATGTCCAGGAGAGCAGACACCGCCTCTGTGTGGACAAATGGTGGGGCTGGTGAAG
CCGGCTTCGCCGGGATGAGGCCCTTAGGGCCGTGTCCCGTCACTGTGGGCGCCCGGACACCA
GGTCAGGCTGGCCCTCCSCAGAGGGAGCGGGCTCGGGGTCCCGGGCTAAAGCCAGCCTGTGGCAG

```

Ilustracja 16: Całe DNA składa się z tych samych czterech kodów znanych jako adenina, guanina, cytozyna i tymina; A, G, C i T. Gdy złożą się je razem w sekwencji, wyglądają one niczym zielone kody na ekranach komputerowych w cyklu filmów *Matrix*.

odległości. Buszmeni z Afryki mają w tym kierunku duże zdolności, ponieważ ich wrażliwość nie została stłumiona przez „edukację” i programowanie w zachodnim stylu. Artykuł w „San Francisco Chronicle” bardzo trafnie to ujął: „DNA jest uniwersalnym kodem programowym. Podstawowe instrukcje życia bakterii i ludzi są napisane tym samym językiem”. Nie ma lepszego potwierdzenia dla komputerowej natury ludzkiego ciała niż fakt, że komórki są biologicznymi chipami komputerowymi, a mamy ich około 75 bilionów. Bruce Lipton, naukowiec i były profesor szkoły medycznej, jest autorem *Biologii przekonań*, w której szczegółowo opisuje swe badania komórek, w szczególności membrany komórkowej. Odkrył on, że membrana jest „ciekłym kryształem półprzewodnika z bramkami i kanałami”, a chip komputerowy jest definiowany jako „krystaliczny półprzewodnik z bramkami i kanałami”. Pisz on:

Spędziłem kilka kolejnych sekund, porównując i kontrastując biomembrany z krzemowymi półprzewodnikami. Na chwilę poraziło mnie, gdy odkryłem, że identyczna natura ich definicji nie była przypadkowa. Membrana komórkowa rzeczywiście jest strukturalnym i funkcjonalnym ekwiwalentem... krzemowego czipu.

Głównym składnikiem półprzewodników używanych w naszej elektronice i chipach są kryształy krzemu, stąd nazwa Doliny Krzemowej w Kalifornii i „krzemowej ekonomii”. Naukowcy odkryli, że DNA ma rzadkie własności półprzewodzące, podobne do tych w nanorurkach węglowych. DNA i komórki rzeczywiście są częścią twardego dysku ciała-komputera.

Meridianowa płyta główna

Spytaj większość ludzi o to, co przypomina im zdjęcie z ilustracji 17, a odpowiadają, że jest to płyta obwodów. Co więcej, mieliby słuszność. Patrzymy tu na płytę ob-

tualnej rzeczywistości, DNA jest cyfrowym i wibracyjnym fenomenem. Każdy komputer osobisty ma swój własny cyfrowy kod tożsamości, tak samo jest z ciałem-komputerem człowieka; ma ono też, tak jak i inne gatunki, swój unikalny kod wibracyjny. Działa na określonych długościach fal.

To poprzez te kompatybilne kody wibracyjno-cyfrowe członkowie tego samego gatunku mogą komunikować się na duże

wodów ludzkiego ciała-komputera – sieć linii energetycznych znanych w starożytnej chińskiej sztuce akupunktury jako meridiany. Jest to wzmocniona komputerowo wersja obrazu wyprodukowanego w Szpitalu Necker w Paryżu w badaniu współorganizowanym z Laboratorium Cytologii Szpitala Wojskowego. Wstrzyknięto radioaktywny płyn kontrastujący w tzw. punkty akupunktururowe, a potem zrobiono zdjęcie kamerą gamma. Kontrast podążył za liniami energii systemu meridianów, którego istnienia starożytni Chińczycy byli świadomi już od tysięcy lat.

Akupunktura opiera się na równoważeniu przepływów energii i jej główną, choć nie jedyną techniką jest wbijanie cienkich jak włos igieł w określone punkty ciała. Igły regulują przepływ energii, by przywrócić równowagę. Gdy jest jej zbyt wiele lub zbyt mało, płynie za wolno lub za szybko, może to spowodować usterki systemu ciała-komputera – stan, który nazywamy chorobą. Jest ku temu bardzo dobry powód, ponieważ energia przechodząca przez sieć meridianów, zwana w akupunkturze *chi*, jest... informacją. Badanie w Necker odkryło, że im wolniej energia płynie przez meridiany, tym więcej powstaje chorób, a gdy płynęła ona z optymalną szybkością i równowagą, badana osoba była w dobrym zdrowiu. By zrozumieć, jak to możliwe, znów musimy przyrzeć się analogii do komputera. Co się dzieje, gdy twój komputer „zwalnia”? Płynąca informacja nie jest przekazywana na tyle szybko, by mógł on pracować z konieczną wydajnością. Gdyby dotyczyło to człowieka, powiedzielibyśmy, że „jest mu niedobrze”. Faktycznie, częstym powodem tego zakłócenia jest wirus komputerowy. Czym on jest? Zbuntowaną informacją, która zakłóca sieci komunikacyjne komputera i powoduje jego awarię. Dokładnie to samo dzieje się z ciałem-komputerem w czasie tzw. choroby, dysharmonii. Ataki wirusowe na nasze ciało – czy to chemiczne, czy elektryczne – są tylko „fizycznymi” (dekodowanymi) wyrazami informacji cyfrowej i energetycznej. Innymi słowy, równowaga informacyjna ciała-komputera jest zniekształcana przez zbuntowane informacje, które doprowadzają do błędnego odczytywania normalnego programu. Błędne odczyty manifestują się jako wysypka lub ból, które są jedynie „fizyczną” oznaką tego, że na poziomie energetycznego informowania-dekodowania czegoś brakuje. „Wirus” może zakłócić komunikację do tego stopnia, że komputer już się nie włączy. Co mówimy w tym momencie? „Mój komputer padł”. To samo dzieje się, gdy umieramy. „My” nie umieramy – nasz pojazd-komputer przestaje funkcjonować.



Ilustracja 17: Komputerowo wzmocniony obraz systemu meridianów ciała zarejestrowany przez kamerę gamma i radioaktywne kontrasty. Wygląda na to, czym jest – „płynąca główną” ciała-komputera.



SPODOBAŁ CI SIĘ FRAGMENT
KTÓRY PRZECZYTAŁEŚ?

Zamów książkę

Ludzka raso powstań z kolan

CZĘŚĆ II. PRZEBUDZENIE LWA

w [księgarni Illuminatio](#)



SPRAWDŹ PEŁNĄ OFERTĘ WYDAWNICTWA NA

www.illuminatio.pl



Bądź na bieżąco i śledź nasze
wydawnictwo na **Facebooku**:

www.facebook.com/illuminatiopl

Książki wydawnictwa Illuminatio
znajdziesz również w **Magicznej Galerii**

www.CzaryMary.pl