



3 *Lasst uns mit der Suche beginnen*

Da wir Menschen bei unserer Sinnsuche nicht wie Indiana Jones auf die Hilfe einer Schatzkarte zurückgreifen können, die uns als Wegweiser dienen soll, um mittels des darin beschriebenen Weges das Objekt unserer Begierde, welches meistens durch ein rotes Kreuz genau lokalisierbar ist, zu finden, fühlen wir uns dennoch getrieben, uns auf die Suche nach unserem Heiligen Gral machen zu müssen. Um irgendwann in unserem Leben an der Stelle des imaginären Kreuzes stehen zu können, bedürfen wir des Verständnisses, dass die Schatzkarte als Sinnbild für unsere real irdische Existenz steht und dass das Motiv der Suche die matriachale Mutter unserer eigentlichen Frage darstellt. Zu guter Letzt werden wir das Kreuz dort finden, wo die Antwort auf unsere Frage in uns vergraben ist, dazwischen müssen wir den Weg des patriarchalen Vaters gehen, der die Energie symbolisiert, die den Menschen die alles *beherrschende* Kluft von Frage und Antwort überwinden lässt.



Welchen Weg müssen wir wohl gehen?



Das tief im Menschen angelegte Motiv einer jeden Suche bildet die in der vorherigen Einleitung niedergeschriebene Frage nach dem „*Wer oder was ist mein EGO, wie funktioniert es und welcher Bilder bedarf es täglich?*“ Da jede Frage die Suche nach ihrer Antwort bereits in sich trägt, muss ich an dieser Stelle zuerst einmal grundlegend festhalten, dass alle Antworten vergraben und damit für unsere physischen Augen „*nur*“ nicht sichtbar sind. Da jede Frage immer auch einen Teil unseres sinnvollen schöpferischen Auftrags umfasst, können die entsprechenden Antworten niemals unauffindbar sein, sondern werden nur von unserem eigenen Licht in den Schatten unserer Art der Suche verdrängt, was sie unsichtbar im Sinne von „*unauffindbar*“ werden lässt, doch der vom Licht erwirkte Schein trügt. Dem Menschen wurde das Fragen-Stellen bereits bei seiner Zeugung in sein Wesen gelegt, somit sind alle Fragen schöpferischen Ursprungs und tragen den Wunsch in sich, den ihr zugehörigen Gegenpart, die Antwort, auch real finden zu dürfen.

Die Schatzkarte, die als Synonym für unsere irdische Manifestation steht, zeichnet somit den Ort des Geschehens auf das virtuelle Spielbrett, ähnlich den uns allen bekannten Brettspielen. Auf jeder Spielfläche kann aber immer nur das ihr zugewiesene Spiel stattfinden. Es käme keinem Spiel jemals in den Sinn, sich plötzlich als ein anderes auszugeben als das, wozu es durch seine Schöpferin im Vorfeld seiner Erschaffung (*Zeugung*) bestimmt wurde. Im Laufe unseres Lebens werden wir uns Zug um Zug in Richtung Spielende bewegen und wünschen uns so sehr, dass wir als Sieger vom Platz gehen werden. Bei den meisten Brettspielen werden zu Beginn des Spiels die Teilnehmer gefragt, welche Figur sie in diesem Durchgang als die ihrige bezeichnen wollen. Unabhängig davon, ob wir nun Grün, Rot, Blau oder welche Farbe auch immer als die von uns bevorzugte ausgewählt haben, wir benötigen immer eine Spielfigur, die stellvertretend für uns selbst die Züge innerhalb des Spiels und damit auf dem Brett umsetzen muss, ähnlich wie wir Menschen es in Bezug zu unserem schöpferischen Auftrag auch jeden Tag aufs Neue tun müssen. Diese von uns vor dem Spielbeginn ausgewählte Figur beginnt mit dem ersten Fallen der Würfel, ihren Weg auf dem Spielbrett des Lebens gemäß unseren Vorgaben zurückzulegen. Es ist ein Weg, den die Figur von einem Punkt, den wir im Spiel bekanntlich Start nennen, über unzählige Stationen führen wird, die die unterschiedlichsten Auswirkungen auf den Spielverlauf und damit über Siegen und Verlieren haben werden, bis die Figur, zwar noch in weiter Ferne liegend, irgendwann das Band des Ziels durchtrennen wird. Egal, ob nun unsere Figur das Spielfeld als vom Glück begünstigter Sieger oder als vom Glück benachteiligter Verlierer verlassen wird, eines wird immer sicher sein: die Tatsache, dass jedes Spiel einmal sein Ende finden wird. Damit trägt das alte Spiel bereits den



neuerlichen Spielbeginn in Raum und Zeit in sich, und eines Tages wird es dann wieder auf ein Neues heißen: „Mit welcher Figur willst du in diesem Spiel dieses seinem Wesen nach verstehen, such dir doch bitte eine aus?“

Wenn ich auf meiner Suche nach der sinnvollen Antwort das Feld, auf dem mit schönen Buchstaben „Start“ geschrieben steht, mit dem Motiv des Spiels assoziiere, dann kann ich erst verstehen, dass die Frage und damit die Suche immer von diesem Ort ausgehen muss, denn hier beginnt die Reise nun mal. Diese Aussage wird dahingehend unterstrichen, dass ich das Motiv unserer Suche, unseres Spiels zur Mutter der essentiellen Frage, „Wer bin ich eigentlich?“, in Bezug setze. Eine Mutter wirkt im übertragenen Sinne immer nährend auf ihr Kind und versorgt es mit allem Möglichen und Unmöglichem, nur damit das geborene Leben prächtig gedeihen wird, sodass sie sich nicht allzu sehr sorgen muss. Nach diesem Kriterium wirkt das Motiv der Frage in unserer Brust und nährt dadurch unsere irdisch-physische Existenz. Das Motiv, welches wir nicht unmittelbar auf dem Spielbrett finden werden, verbirgt sich möglicherweise im Titel des Spiels, und wenn nicht, dann mit Sicherheit in den beiliegenden Spielregeln, die den Sinn und Zweck des Spiels erklären und damit den Spielern zugänglich machen müssen. Das unsichtbare Motiv bildet die Grundlage des sichtbaren Spiels als solches, denn ohne Motiv kein Spiel. Wenn ich dieses Bild auf meine virtuelle Spielrunde übertrage, dann kann ich festhalten, dass zum einen jeder einzelne Spieler einer identischen Anleitung folgen muss, die in sich selbst jedes einzelne mögliche Spielgeschehen bereits erfasst hat und so den Umgang mit dem, was sich auf dem Spielbrett gerade zeigt, bestimmt, und zum anderen, dass er das allem zugrunde liegende Motiv, also die Frage, *Warum?*, das Spiel überhaupt gespielt wird, bereits „vorsorglich“, also in dem Moment, bevor die Angst einflößende Sorge, sterben zu müssen, in unser bedürftiges, lichtdurchflutetes Leben tritt, beantwortet hat. Denn durch den Schöpfer des Spiels wurde der Weg vom Start bis zum Ziel bereits vor dem ersten konkreten Spiel in seinem Geiste unzählige Male zurückgelegt.

Die Bestimmung der Spieler besteht nun darin, das vergessene Motiv und damit die geistige Unbedürftigkeit des Spiels wiederzuerkennen und den in den Regeln umschriebenen Anleitungen Folge zu leisten. Dadurch kann das Spiel als real gemachte Erfahrung zu Ende gebracht werden, um so das am Start noch unbewusst wirkende Motiv in die Welt des erlebbaren *SEINs* erklärend zu überführen. Das Ende des Spiels ist immer an das Zurücklegen des Wegs innerhalb einer, für die Spielfigur unbewusst vorgegebenen Zeitspanne gekoppelt. Mal wird meine beispielhafte Spielfigur bis ans Ende des Spiels auf dem Platz anzutreffen sein, da sie das Spiel ja vielleicht gewonnen hat, ein anderes Mal muss sie den Platz bereits auf den ersten Feldern wie-



der räumen. Wie auch immer das Spiel seinen Lauf nehmen wird, es wird immer einem dem Spiel zugrunde liegenden, geheimnisvollen inneren Plan folgen, und damit ist jede Gegebenheit, die sich auf dem Spielbrett ereignet, im Rahmen der Spielregeln korrekt und vom Schöpfer des Spiels so gewollt. Mit etwas philosophischeren Worten ausgedrückt, alles, was sich auf dem Weg bis dahin gezeigt hat, gerade zeigt und noch zeigen wird, ist von einem tiefen Gefühl des *In-der-Ordnung-Seins* beseelt.

Der Weg symbolisiert die räumliche und zeitliche Distanz, welche unsere Spielfigur vom Start bis zum Ziel auf dem Spielbrett zurücklegen muss, und zeigt dem Spieler zugleich auf, dass Start und Ziel nicht identisch sind. Sobald der Spieler seine von ihm auserkorene Figur auf das Feld *Start* gepflanzt hat, erscheint am anderen Ende der Wegstrecke ein Feld, welches aus der Dunkelheit des soeben gezeugten Spiels geboren wurde und das zu erreichende Ziel darstellt. Ohne die ins Brett eingefügte Figur wäre das Ziel nicht aus der Finsternis hervorgetreten. Durch ihre gegenseitige Wirkung ist nun auf dem Spielfeld eine Energie entstanden, die unsere Spielfigur in gewisser Weise dazu zwingt, die herrschende Distanz zwischen Start und Ziel zu überbrücken, sodass wir immer den Eindruck haben, *da* sein zu müssen. Durch die Energie der Überbrückung werden beide Punkte im Spiel sofort miteinander untrennbar verbunden. Es scheint so, als ob Start und Ziel durch eine überirdisch angebrachte Fahrleitung unsichtbar miteinander verbunden und wechselseitig wirkend voneinander abhängig wären und auf diese Weise die materialisierte Spielfigur mit der notwendigen Energie der Aktivität (*Vater*) versorgt, die sie von A nach B bewegen wird.

Das einzige Element des Spiels des Erinnerns, welches ich zwar immer „*umkreisend*“ erwähnt habe, aber bisher nie die ihm zustehende Beachtung erhalten hat, ist die Spielfigur selbst. Ohne diese Figur kann das Spiel real nie erlebt werden, durch sie wird das Spiel, welches als Idee in der Welt des Geistes schon tausendmal gespielt wurde, erst lebendig. Die Figur muss alles über sich ergehen lassen, kann sich der Führung des Spielers, der ihre Geschicke zu lenken scheint, nicht entziehen und ist damit seinem Willen komplett ausgeliefert. Sie wird durch die Hände des Spielers auf das Feld *Start* gesetzt, durch den ersten Würfelwurf in Gang gebracht, und von da an muss die Figur sich dem Spielgeschehen unterordnen. Das Einzige, was uns Menschen von der Spielfigur in meiner Brettspielanalogie unterscheidet, ist die Tatsache, dass wir davon überzeugt sind, über einen freien Willen zu verfügen, und so sitzen wir dem schweißtreibenden Trugschluss auf, die Stricke, welche uns mit unserem federführenden Spieler verbinden, durchschneiden zu müssen. Auf diese Weise haben wir uns „*freiwillig*“ vom geistigen Spieler getrennt, was uns erst schuldig werden ließ und uns nun eine Heidenangst



einflößt. Wir Menschen hadern scheinbar mit der Vorstellung, dass unsere Existenz durch eine höhere, sich außerhalb von unserer subjektiv abgrenzenden Selbstwahrnehmung befindlichen Instanz gelenkt sein könnte. Der Gedanke eines von „oben geleiteten“ Fremdbestimmt-SEINs würde die sonnenhafte Krönung der Schöpfung zu einer „unfreiwilligen“ Marionette degradieren, was im Menschen unweigerlich ein Gefühl des nackten Entsetzens auslösen muss - bin ich wirklich „nur“ eine hölzerne Marionette?

Wenn ich mir das soeben Beschriebene plastisch vorstelle, dann kann ich zusammenfassend erkennen, dass ich auf meinem bergmännischen Abstieg insgesamt drei Ebenen im Spiel des Erinnerns angetroffen habe, welche die strukturellen Rahmenbedingungen unseres bedürftigen SEINs darstellen. Die erste CLAVIpolare Ebene, *das Spielbrett*, welches ich als den Ort des Geschehens bezeichnet habe, steht in einem analogen Verhältnis zu unserem irdischen Leben. Die zweite Ebene stellt *den Spieler* als solches dar, der den eigentlichen Spielverlauf durch seine Würfelwürfe bewirkt und seine Spielfigur über das Spielbrett hetzen wird. In der dritten und alles erwirkenden Ebene muss es noch jemanden geben, der, noch bevor die gleichnishaften Spieler das Spiel auspacken konnten, dieses Erschaffen hat, *den Spieleeerfinder*, das schöpferisch kreierende Prinzip. Diese drei Ebenen werde ich auf den nachfolgenden Seiten eingehender beleuchten, um so die Leitplanken für mein persönliches Verständnis der menschlichen Existenz und den damit einhergehenden Weg zurück ins Paradies als theoretische Orientierungshilfen einer ganzheitlichen Wegweisung innerhalb meiner CLAVIpolaren Sicht der Dinge aufstellen zu können. Doch zu Beginn ein kurzer Überblick der drei Ebenen innerhalb des noch ruhenden „leblosen“ Spiels des Erinnerns.

1. Das **Spielbrett**, welches als Synonym für die Welt des Erlebens, des Erfahrens und des Körperlichen steht, verweist uns auf die dichteste Form des Spiels des Erinnerns, es ist die Ebene des materiellen SEINs. Hier erhält die Spielfigur Mensch eine sichtbare Form und das Leben findet in diesem Ort des Geschehens real statt, hier spielt sich das scheinbare Drama ab, in dem Zeugung, Geburt und Tod in der Welt der Materie als die drei elementaren Markierungspunkte für die Pfeiler einer irdischen Bogenbrücke verankert wurden. So kann der Mensch die Distanz von *hier* und *da* mittels des Weges, der über die drei Pfeiler gespannt wurde, als ein Bedürftiger zurücklegen.
2. Für die zweite Ebene denke ich eine Kraft gefunden zu haben, die unmittelbar ins Geschehen eingreifen kann. Dadurch verursacht dieser Jemand in gewisser Weise all das, was sich auf dem Weg der Spielfigur abspielt. Dieser Jemand, nennen wir ihn einfach einmal nur **Spieler**, ist



für jeden Zug seiner Figur auf dem Brett verantwortlich, er lenkt damit ihre Geschicke. Zwar weiß ich nicht genau, um wen es sich dabei wirklich handelt, nur eines weiß ich mit Sicherheit, dieser virtuelle Spieler besitzt die Fähigkeit, auf die Materie ordnend und damit heilsam einzuwirken. Somit muss er etwas von sich selbst in seine Spielfigur übertragen haben, die er dadurch erst gemäß seinem Willen zu lenken imstande ist, während ein anderer Teil seines Selbst sich im Austausch mit den Spielregeln und den weiteren *Schein*Spielern befindet und durch deren Figuren über „Umwege“ in das Spielgeschehen eingreifen wird.

3. Auf der dritten Ebene verlasse ich nun das Körperliche und tauche in den Sinn des Spiels ein, der ihm durch seinen Schöpfer, den alles erwirkenden **Spieleerfinder**, eingehaucht wurde. Ziel und Aufgabe des Spiels wird es sein, den daran teilnehmenden Spielfiguren den verborgenen Sinn des Spiels zu offenbaren. Jede soll erkennen, dass sie mit allen drei Ebenen in einem ständigen Austausch steht, da jeder dieser einzelnen Bausteine des Spiels des anderen für das Spiel des Erinnerns bedarf, somit „*ist Alles in dem Einen und das Eine ist in Allem.*“

Diese drei Ebenen sind für die Spielfigur, und am Ende auch für den Spieleerfinder, von existentieller Bedeutung, denn ohne sie ist das Spiel kaum vorstellbar. Was wäre ein Spiel, wenn es nicht durch eine agierende Figur in den Bereich des Erfahrbaren und Erlebbaren überführt werden könnte? Der Schöpfer des Spiels ist somit auf das Feedback der Spielfigur angewiesen, denn nur so kann er den im Spiel verankerten Sinn in einer erlebten Form erkennen. Damit ich das Gesagte selbst besser verstehen kann, will ich meine Suche nach mir selbst mit einem Blick auf den Anfang der Zeit beginnen. Dieser erste Punkt auf meiner Schatzkartenanalogie ähnelt einem von hinten aufgeäumten Gaul, da ich mit meinen Ausgrabungsarbeiten mit der Ebene drei, dem Spieleerfinder als solchem, beginnen will.

Die Wissenschaft, welche uns Menschen alle Informationen über unsere Existenz vermitteln will, kann mir auf der Suche nach meinen persönlichen Antworten nicht unmittelbar behilflich sein, da sie sich im Laufe der Jahrhunderte mit ihrem scheinbaren Anspruch, alles wissen zu wollen, vom schöpferisch ursächlich geistigen Prinzip zunehmend entfernt hat, sie läuft quasi in entgegengesetzte Richtung und demzufolge nicht nach „oben“, sondern der Weg der Wissenschaft führt unaufhaltsam nach „unten“, in die irdische „Hölle“. Die für meine Suche nützlichen Informationen halten sich jedoch in einem Raum auf, der für die Wissenschaft grundsätzlich verschlos-



sen ist, denn dieser Raum befindet sich jenseits des irdisch-materiellen Wissens und ist in der Welt des Geistigen, Körperlosen und des formlos Anti-Materiellen beheimatet. Die Türe zum Geist und damit zum Sinn des Spiels kann man nur durch die höhere Frequenz des Wissens aufstoßen, und diese höhere Frequenz nennt man im Volksmund Glaube. Wissen im Sinne der Wissenschaft zwingt die Lebendigkeit des *SEINs*, sich in reproduzierbaren, in ihren Auswirkungen jederzeit kalkulierbaren, auf alle übertragbaren und ausschließlich auf die Materie bezogenen Verhaltensmustern abzuspielen, sobald jedoch dieser „*beschützende*“ Rahmen durch das geistig chaotische Prinzip einer lebendigen, quer treibenden Evolution gesprengt wird, werden die materiell-technischen Grenzen des wissenschaftlich-exoterischen Weltbildes schonungslos aufgezeigt und übrig bleibt ein kaum beantwortbares jedoch auf die Ursächlichkeit allen *SEINs* gerichtetes Fragewort *Warum?*, dessen ganzheitliche Beantwortung den begrenzten Bereich der Materie verlassen muss, um den vergessenen Sinn wieder zu entdecken. Der grenzenlos scheinende Horizont der Wissenschaft muss sich als ein von der Hoffnung „*Überleben-zu-Wollen*“ genährter Lösungsweg zunehmend verdunkeln, denn die Sicht durch diese Brille wird mehr und mehr undurchlässig, man(n) wird sozusagen vom weißen Licht unserer bevorzugten Suchmethode „*schneeblind*“. Nicht so verhält sich der Begriff Glaube. Obschon sich im klassisch-traditionellen, esoterisch-spirituellen Verständnis dieses mystifizierende Weltbild an einer von „*oben vorgegebenen*“, idealisierenden Sinnhaftigkeit *scheinheilig* orientieren muss, die durch eine vorgegebene und dem Konzept des Glaubens anhaftende, patriarchal-hierarchische Struktur von „*Gut*“ (*Vater Gott*)-*herrscht-über-das-*„*Böse*“ (*Mutter Teufel*) vorgeschrieben ist, verfügt die nicht idealisierende *CLAVIpolare* und damit unbedürftig gemeinte Begrifflichkeit „*Glaube*“ in seinem inneren Wesen über einen Schlüssel, der die Tür zur Welt des formlosen Geistes, die *CLAVI*polar dritte Ebene der sinnerfüllten Geistigkeit, öffnen kann.

Für meine nachfolgenden Überlegungen ist es ein absolutes Muss, mein strukturell zielorientiertes Wissen freigeistig zurückzulassen, um mich in der Welt des antimateriellen Geistes unbedürftig umsehen zu können. Dieses sinnsuchende Umsehen zwingt mich, an den Anfang aller Anfänge zurückzukehren, um für einen Moment in den Geist der Menschen einzutauchen, die bereits vor Tausenden von Jahren die unsrige Frage schon in sich trugen. Jedes nicht wissenschaftlich-exoterisch konzipierte, auf Wiederholbarkeit der gemachten Thesen bedachte Erklärungsmodell unseres *Daseins* basiert auf dem esoterisch-glaubenden Konzept der Existenz einer höheren, sinnerfüllten schöpferischen Kraft, welche uns Menschen einen Weg zu mehr Bewusstsein unseres Selbst offenbaren, uns quasi den „*rechten Weg*“ weisen



soll. Sinnerfülltes Bewusstsein bedingt jedoch die innere Bereitschaft, sich seines ganzheitlichen *SEINs*, und somit seines schöpferischen Ursprungs wieder bewusst werden zu wollen, was uns in letzter Konsequenz unsere scheinbare „*Freiwilligkeit*“ kosten wird, denn es würde unsere virtuell losgelöste Einzigartigkeit wieder rückgängig und uns zu einem von oben gelenkten Wesen mit einem unbedürftigen, nicht *einteilenden*, nicht idealisierenden Geist machen. Ein Bild, vor dem wir uns so sehr fürchten, dass wir uns zeit unseres Lebens gegen diesen heilsamen und rückbesinnenden Schritt in den Himmel willentlich erheben, denn es würde unser, über all die vielen Generationen hinweg „*hart*“ erarbeitete und nun „*lieb gewonnene*“ kollektiv-kulti-vierte Verständnis unseres Mensch-*SEINs* schonungslos auf den Boden der Materie werfen, sodass dieses überholte Bild, ähnlich einem gefallenem Spiegel, endlich in seine Einzelteile zerbersten könnte. Da ich im übertragenen Sinne mein persönliches Bild zerschlagen habe, muss ich nun an den Ort, an dem alles seinen Anfang genommen hat, zurückkehren, um hinter das patriarchale Geheimnis unseres bedürftigen *UnBewusstSEINs* zu kommen, denn es steht geschrieben: „*Am Anfang schuf Gott Himmel und Erde*“.





4 Am Anfang schuf Gott Himmel und Erde ...

Dies sind die ersten Worte unseres christlichen Schöpfungsmythos, in dem die Entstehung der Welt in sieben Tagen beschrieben wird. Diese erste Textzeile steht für einen Versuch, die Grundlage allen irdischen *SEINs* in ein sinnvolles Erklärungskonzept einzubinden, das in letzter Konsequenz den Menschen vor dem finalen und absoluten Tode bewahren soll, da es ihn in ein dogmatisierendes Verhaltenskonzept einbinden will, welches ihm als Belohnung seiner gläubigen Unterwürfigkeit ein Leben nach dem Tode einräumt bzw. verspricht, wenn er denn sein Leben nach den Vorgaben der alles bestimmenden Ideologie gelebt und ausgerichtet hat. Nicht nur, dass Gott als Synonym für das schöpferische Prinzip gemäß *genesischem* Text etwas aus sich heraus erschaffen hat, denn vor dem *Himmel* und der *Erde* gab es nur das in sich vereinte Nichts oder das Alles, je nach *Weltanschauung*, sondern er hat durch einen Akt der Schöpfung, quasi durch seine erste erkennbare, teilende Tat, und damit wäre unser christlich lobgepriesener Übervater zugleich auch der erste, gleichermaßen christlich dingfest gemachte, männliche Täter, das Prinzip der *unbedürftigen Dualität* erschaffen.

Die Essenz der ersten Textzeile der Genesis bildet somit das Erschaffen von zwei voneinander unabhängigen Ausdrucksformen, die jeweils ein und denselben Ursprungsort in sich tragen. An dieser Stelle will ich noch nicht auf die Phase vor der Erschaffung von *Himmel* und *Erde* erklärend eingehen, denn ein solches Vorgreifen könnte unsere Vorstellungskraft arg strapazieren.



Im vorletzten Kapitel des zweiten Bandes meines philosophischen Gesamtwerkes „CLAVIpolaris – die vielleicht etwas andere Sicht der Dinge“, „CLAVIskop – das Interpretationskonzept des EGOSpiel des Menschen, werde ich nochmals an diesen „beginnenden“ Moment der christlichen Schöpfungsgeschichte zurückkehren und den im Ansatz verborgenen menschlichen Trugschluss einem neuerlichen Erklärungsversuch unterziehen, doch im Augenblick unserer Schatzsuche ist diese Erhellung des anfänglichen Fehlers des *genesischen* „Am Anfang ...“ nicht zwingend notwendig. Kehren wir also nun in den virtuellen Augenblick der Geburt von *Himmel* und *Erde* zurück und tauchen im Anschluss in die geborene Unbedürftigkeit der Dualität ein, die uns das Tor in die irdische Welt aufstoßen wird. Doch zuvor will ich in einer kurzen Zusammenfassung die Geburt von *Himmel* und *Erde* auf den Punkt bringen:

Als *erste* wichtige CLAVIpolare Erkenntnis ergibt sich, dass diese zwei erschaffenen Manifestationen *Himmel* und *Erde*, unabhängig davon, was immer sie ausdrücken müssen, beide in ihrem Inneren einen Kern tragen, der ihnen direkt vom schöpferischen Prinzip eingepflanzt wurde, damit sind sie selbst auch immer ein Teil dieser ursächlichen Schöpfung.

Daraus resultiert die *zweite*, nicht minder wichtige Erkenntnis, dass beide Ausdrücke *Himmel* wie *Erde* immer mit ihrem anfänglichen Ort der Zeugung verbunden sind, jede Ebene ist damit im und mit dem ursprünglichen Ganzen eingebettet und darin beheimatet, somit besteht keine wirkliche Trennung vom anfänglichen Prinzip der all-ein-seienden Einheit. Das trügerische „Gefühl“, von einem ursächlich Ganzen getrennt zu sein, spielt sich nur im bedürftigen Bewusstsein des Menschen ab.

Die *dritte* Erkenntnis wird im Mythos sehr schön zum Ausdruck gebracht, denn beide Ebenen des *genesischen SEINs* wurden als voneinander unabhängige Formen des schöpferischen Ausdrucks erschaffen, die sich in keiner sichtbaren Verbindung zueinander befinden. Somit besteht zwischen beiden Ebenen des Mythos kein Verhältnis der gegenseitigen Abhängigkeit. Jeder einzelne duale Ausdruck ist sich ihrer selbst bewusst und bedarf der anderen Seite der Medaille in keiner Weise. *Himmel* und *Erde* stehen demnach als Synonyme für die beiden Seiten einer Medaille, die sich durch ihre jeweilige Form der Existenz ihres inneren Selbst und damit ihrer Natur als Teil eines ursprünglichen Ganzen bewusst sind und nur durch ihre integrativ-gleichzeitige, geistig-spirituelle Addition erneut dieses ursprünglich Ganze, das ursächlich Anfängliche, ergeben können.

Im Gegensatz zur irdisch-naturwissenschaftlichen Mathematik, die in der simplen Summierung zweier Einzelwerte immer etwas Neues hervorbringen



muss, das von seinen ursprünglichen Teilen energetisch losgelöst ist ($1 + 1 = 2$), will uns die integrative Addition im geistig-spirituellen Sinne an den in sich verschmolzenen ungeteilten Ursprung allen *SEINs* heranzuführen. Wenn sich eines Tages *Himmel* und *Erde* in ihrem vollen Bewusstsein wiedervereinigen, dann wird das schöpferische Prinzip aus der Dunkelheit, dem Nebel des Alles und dem Nichts hervortreten und sich als gleichzeitiges *SEIN* dieser beiden Teile, als das addierte *ursächliche ALL-EIN-SEIN* dem Nach-Sinn-Suchenden offenbaren.

Dabei wird nichts Neues entstehen, sondern im nun Wiedervereinigten werden die darin befindlichen Teile in ihrer jeweiligen Wirkungsweise erst wahrhaft sichtbar. Unsere klassische Mathematik will durch die Summierung der einzelnen Werte, wie gesagt, der Welt hingegen etwas Neues schenken, welches nur durch die Auflösung der vorherig getrennt bestehenden Einzelteile zustande kommen kann. Es liegt also in der Natur der irdisch-mathematischen Sichtweise, dem „*fragenden*“ Betrachter der Endsumme keine ganzheitlichen Rückschlüsse auf ihre ursprünglichen einzelnen Teile mehr zuzugestehen. Somit steht die mathematische Summe in meiner *CLAVIpolaren* Sichtweise als ein Symbol des Vergessens der ursprünglich formlos-geistigen Heimat der an der Summierung beteiligten, einzelnen Teile.

Am besten lässt sich jedoch die *Dualität* durch ein, von jedem leicht nachvollziehbares Beispiel darstellen, welches die duale Gleichzeitigkeit von *Himmel* und *Erde* in einfacher Form als die beiden ersten Kinder des schöpferischen Prinzips zum Ausdruck bringt. Dazu nehme ich eine Münze in die Hand, halte sie zwischen meinem Zeigefinger und Daumen und versuche nun, mit meinen Augen das zu erfassen, was sich vor ihnen auftut bzw. sich ihnen zeigt. Durch meine Augen kann ich all das deutlich erkennen, was sich auf der Oberfläche dieser einen, mir zugewendeten Seite der Münze zu einem Bild zusammengefunden hat. Diese eine Komposition des Lebens, sei es nun ein Adler, eine heroische Gestalt oder eine sonstige Abbildung, zwingt dabei ihr ganzes Wesen der von ihr bevorzugten Seite auf.

Zur gleichen Zeit, also in demselben Augenblick, indem meine Augen die mir zugewandte Oberfläche der Münze Schritt für Schritt abtasten, um so einen Bezug zwischen der Fläche und mir als Betrachter herzustellen, befindet sich die andere Seite dieser Münze in einer von Dunkelheit umhüllten Existenz und entzieht sich damit der bewussten Aufmerksamkeit meines teilenden Blickes. Egal, auf welche Fläche wir Menschen unsere Aufmerksamkeit auch immer richten werden, im gleichen Atemzug wird es immer einen Bereich geben, der sich unserer Art der Wahrnehmung entzieht, für uns damit nicht zugänglich ist, sich quasi in Rauch aufgelöst hat.



Die Seite der dual geteilten Münze, die uns zugewendet, uns quasi gut gesonnen ist, können wir mit unseren Sinnen, unserem Verstand und unserem physischen Körper wahrnehmen und befindet sich damit in einem wechselseitigen Bezug zu unserer eigenen Selbstwahrnehmung, die wir nicht nur als unsere subjektive Realität bezeichnen können, sondern auch am eigenen Leib erfahren werden. Diese Seite stufen wir in unserem Bewusstsein als real existent ein und ist damit von materiell-konkreter Natur. Die andere, die dunkle, nicht erhellte, die von unserem Licht „vergessene Seite“, welche sich vor unseren „verurteilenden“ Blicken zu verbergen scheint, kann zwar von unserem Augenpaar nicht erfasst werden, existiert aber dennoch und gehört damit zur immateriell-dunklen Ebene der Münze. Diese Überlegungen lassen mich zu dem Schluss kommen, dass erst das gleichzeitige Erkennen, das Wahrnehmen beider dualer Seiten, also der sichtbaren und der für meinen Blick unsichtbaren, die Münze zu dem machen, als was sie gemäß dem geistig-addierten ALL-EIN-SEIN tatsächlich geplant wäre.



Ist die andere Seite der Münze wohl noch da?

Mit diesem einfachen und doch effektiven Beispiel der Münze wollte ich aufzeigen, was die Schöpfung mit ihrem ersten ursprünglichen Akt für das Verständnis des menschlichen Dramas zum Ausdruck bringen wollte. Eines Tages wird der Mensch wieder beide Seiten der Medaille in ihrer vollkommen addierten Aussage gleichzeitig wahrnehmen können, dazu bedarf es jedoch des vorherigen integrativen Aktes des *Sich-Erinnerns*. Dadurch verhilft er beiden Seiten der Medaille dazu, sich in einem harmonischen, vorurteilsfreien Nebeneinander zu vereinigen, sodass sie als Addition der Gleichzeitigkeit wahrgenommen werden können und dennoch nichts von ihrer eigenen Botschaft verlieren müssen. Die Schöpfung kann so als die wieder-vereinigte, sinngemäße Medaille aus dem formlosen Dunkeln hervor treten. Diese Form der geistig-spirituellen Addition entspricht einer Wahrnehmung der *Gleichzeitigkeit*, die beide dualen Seiten der Medaille erfassen und sie in



ihrem Geiste wieder zu einem Ganzen zusammenführen kann, in dem sich die anfängliche Einheit, die einstige Heimat des Menschen, offenbaren wird. Aus den vorherigen Überlegungen ergibt sich für mich die Schlussfolgerung, dass *Himmel* und *Erde* nur „*abgestiegene, gefallene*“ Symbole für das *Sichtbare (Erde)* und das *Unsichtbare (Himmel)* der Schöpfung darstellen.

Egal, wie mir die für meine Augen zugängliche Seite der Medaille auch immer entgegnet wird, sie muss sich dazu immer einer formbezogenen dreidimensionalen Struktur bedienen, sich quasi eine abgrenzende Form geben, damit die in ihr verborgene Botschaft der Schöpfung sich von der glatten Oberfläche restlos abheben kann. Dabei wird sie sich des Lichts der Materie bedienen müssen, damit ich sie überhaupt erkennen kann. Die von mir abgewendete Seite hingegen bedarf all dessen nicht, sie braucht keine Form, keine Struktur und auch kein Licht, denn ich kann sie durch meine Art „*des Sehens*“ ohnehin nicht erkennen, sie befindet sich damit immer außerhalb meiner momentan geteilten Wahrnehmung. Somit stellen *Himmel* und *Erde* die Basisanalogien des dualen Geschwisterpaars *Materie* und *Anti-Materie* dar. Wenn ich mich den beiden Begriffen *Materie* und *AntiMaterie* nähern will, um diese in ihrem unterschiedlichen Ausdruck erfassen zu können, muss ich mir vorgängig bewusst sein, dass mein Versuch, erkennen zu wollen, auf meiner ganz persönlichen Sichtweise basiert, die logischerweise immer einen Teil des Ganzen nicht sehen kann (*will*). Durch die Tatsache, dass die Grundlage jeglichen *SEINs* die duale Manifestation von *Himmel* und *Erde* ist, die in ihrer auf die Erde bezogene Verdichtung immer mit einem Nichterkennen einer in die Polarität abgestiegenen *adamischen* Hälfte, einer uns jedoch erinnern-wollenden Ebene der himmlischen Formlosigkeit einhergeht, werden auch meine Erkenntnisse von *Materie* und *AntiMaterie* davon nicht gänzlich befreit sein. In diesem Sinne ist der Einäugige gegenüber dem Blinden in seiner Sichtweise der Welt zwar im Vorteil, dennoch wird er die Welt gleichermaßen nie in allen Details erfassen können.

Wie ich bereits erwähnt habe, steht die *Erde* als analoge Begrifflichkeit für die *Materie*, in der sich der Mensch als ein Wesen eben dieser *Materie* durch seine körperliche Erscheinung selbst zu erfahren versucht. *Materie* lässt sich durch eine in ihrem Inneren befindliche Struktur bestimmen und definieren, die sich in einer nach außen gerichteten Dehnungsenergie durch Annahme einer Form ausdrücken will. Somit kann man von der *Materie* sagen, dass sie eine Bewegungsenergie von innen nach außen repräsentiert, die sich durch ihr nach außen gerichtetes Wesen mittels ihrer äußeren Form über ihr unbewusstes Inneres bewusst werden will. Da der formvollendeten *Materie* durch das schöpferische Prinzip ein formloses *Anti* gegenübergestellt wurde, muss die *AntiMaterie* zwangsläufig den Merkmalen der *Materie* entgegengesetzt



wirken. Damit verfügt die AntiMaterie über keine von der Materie erfassbare innere Struktur, die sie dazu „*antriebe*“, sich mittels Zuhilfenahme einer männlich-expansiven Form ausdrücken zu müssen, und wird dadurch für die Materie immer im Bereich der formlosen Dunkelheit beheimatet sein.

Im christlichen Schöpfungsmythos wird diese formlose duale Ebene der Schöpfung meiner Meinung nach mit dem *Himmel* umschrieben, der sich als eine polar abgestiegene Analogie auf eine strukturlose, recht ungezwungene und innerlich lockere Art und Weise in unserer irdischen Welt vor unseren Augen auftut.

Für ein besseres Verständnis möchte ich einen kurzen Blick ins Universum und damit über den Rand unseres irdischen Tageshimmels hinauswerfen. Das uns bekannte himmlische Azurblau löst sich auf meiner virtuellen Reise in den Kosmos mit jedem Meter zunehmend auf und es offenbart sich vor meinen Augen eine Form der Existenz, die sich aus aber Milliarden von materiellen Erscheinungen, wie Planeten, Galaxien, Sonnensystemen etc., und dem sich dazwischenbefindlichen, formlos-leeren, antimateriellen Raum zusammensetzt.



Wenn sich das irdische Blau
ins himmlisch-kosmische Schwarz wandelt.

Im analog konzipierten Weltall finden wir auf der einen Seite Milliarden von körperlichen Erscheinungen und auf der anderen Seite „*nur*“ das eine unsichtbar Körperlose, welches den Raum zwischen den Körpern mit ihrem formlos „*einmaligen*“ Nichts ausfüllt. Nur im gleichzeitigen Erscheinen der beiden dualen Gegenspieler wird das Universum zu dem, was es ist. Wäre der Faktor *Gleichzeitigkeit* nicht vorhanden, gäbe es auch kein Universum in dieser sich uns zeigenden Form. Die materiellen Erscheinungen werden für unsere Art des Sehens erst durch die Zuhilfenahme des weißen Lichts sichtbar und wollen damit ihr Innerstes nach außen bringen, ganz im Gegensatz zum formlosen Raum zwischen den Körpern, der sich keine nach außen gerichtete, auf Expansion basierende Form geben muss, um dennoch sich



selbst zu sein. Nur dank eines vom schöpferischen Prinzip erwirkten harmonischen Nebeneinanders können im Universum das Licht und das *Nicht*Licht in einer nach menschlichen Werten friedlichen Koexistenz leben, ohne sich dabei gegenseitig den Raum des anderen *SEINs* streitig machen zu müssen.

Wie vorhin beschrieben, hat die Materie als solches die Tendenz, sich von innen nach außen zu bewegen, um ihrem innersten Wesenskern einen sichtbaren Ausdruck geben zu können. Übertrage ich diese Erkenntnis auf meine CLAVI*polar*-geistig-spirituelle Sichtweise, dann ergibt sich die logisch anmutende Schlussfolgerung, dass Materie immer den Versuch unternehmen muss, sich ihrer inneren geistigen Idee durch ein *Sich-ausdrücken-Müssen* bewusst zu werden. Nur wenn sich Materie durch eine abgrenzende Form, einen manifestierten Körper, zeigen kann, besteht für sie die Chance, dass sie sich ihrer selbst, ihres Innersten bewusst werden kann. Damit ist Materie sich ihrer inneren Geistigkeit nicht bewusst und steht als Analogie für den dual-irdischen AntiGeist, die *genesische Erde*. Diesem AntiGeist steht der reine Geist der AntiMaterie gegenüber, der keiner Körperlichkeit bedarf, um sich seiner selbst bewusst zu sein, und symbolisiert einfach nur die Idee, das geistige Konzept, welches ich durch den analogen Brückenschlag zu den *Spielregeln* sinngemäß zum Ausdruck bringen will.

Dieses besondere Spiel, welches vor langer Zeit von einem mir unbekanntem *Spieleerfinder* (*ALL-EIN-SEIN*) erschaffen wurde, trägt den verheißungsvollen Namen „*Das Spiel des Erinnerns*“ und verfügt über zwei Ebenen der Spielbarkeit. Das *Spielbrett* (*ungeteilter Adam*) als Ebene der Materie, in der es um das konkrete Erfahren des Spiels geht, wird mit all seinen verschiedenen Themenfeldern, diversen farbigen Figuren, zwei Würfeln, unzähligen Auftrags- und Hinweiskärtchen, unzähligen bunt lackierten Spielfiguren und mit vielem, vielem mehr, gespielt. Alle Segmente des physischen Spiels warten nur darauf, vom *Spieler* (*Gott*) ins Leben gerufen zu werden. Im Auftrag der Schöpfung muss die *Spielfigur* (*geteilter Mensch*) daran teilnehmen, um eines Tages zu dem verborgenen Geheimnis des Spiels vorzustoßen. Auf der Ebene der AntiMaterie sind die *Spielregeln* beheimatet, welche die gesamte Idee und alle möglichen Varianten des Spiels in sich tragen, sie stehen in meiner Sicht der Dinge als Analogie zum reinen formlosen Geist. Daraus ergibt sich für mich die logische Konsequenz, dass sich das Spiel des Erinnerns immer an einem unsichtbaren Konzept orientieren muss, welches den *Spieler* an seine innere Geistigkeit heranzuführen und daran erinnern soll. Dabei ist es ausschließlich ein Spiel der *Gleichzeitigkeit*, denn *physisches Spiel* und *geistige Spielregeln* wirken in jedem Augenblick des Spielens und bilden nur die verlängerten Arme des *all-ein-seienden Spieleerfinders*, die den eigentlichen Akteur, die *Spielfigur*, behütend in Händen halten wollen.



Das nach der Erschaffung von *Himmel* und *Erde* in den folgenden sechs Tagen andauernde, nach außen gerichtete männlich patriarchal aktive Schöpfungswerk bezieht sich dann nur noch auf die Ausgestaltung der *Erde* und ist damit ausschließlich auf die physische Materie in ihrer stofflichen Form des dreidimensionalen Ausdrucks beschränkt.

Somit war das konzeptionelle Niederschreiben der formlosen *Spielregeln* für die Schöpfung eine scheinbar schnell zu lösende Aufgabe. Der im ersten Akt der Schöpfung beschriebene *Himmel*, als Vertreter der AntiMaterie und meiner virtuellen *Spielregeln*, kehrt denn auch erst wieder am siebten Tag in Form des in-sich-ruhenden Erinnerungssymbols, als patriarchal-religiös-dogmatisierter Sabbat, in die Schöpfung zurück.

Indem Gott, der aktive *Spieler*, am siebten Tag, dem Tag der Vollendung, den Menschen dazu auffordert seine Arbeit niederzulegen, also zu ruhen, zwingt er ihn explizit, nicht aktiv zu sein, dadurch sein aktives, nach außen gerichtetes Licht abzuschalten, um der passiven Dunkelheit, dem Geist des *Himmels*, Platz zu machen. Doch zuvor erschuf Gott am sechsten Tag der Genesis den Menschen als sein Abbild, was nach menschlichem Ermessen zugleich den eigentlichen und finalen Höhepunkt der Schöpfung darstellt. Dieser nach dem Bilde Gottes erschaffene Mensch erhielt den Namen Adam und steht in dieser Phase des Mythos sinnbildlich für den ungeteilten und damit *gottgleichen* Menschen – *Herrscher der Materie*. Adam repräsentiert in meiner CLAVIpolaren Analogie des Spiels des Erinnerns das formvollendete materielle Spielbrett, welches an den schöpferisch kreienden und *gottgleichen Spieler* erinnern soll, um sich unter Zuhilfenahme der später noch folgenden, in sich selbst polar geteilten *Spielfiguren*, Adam und Eva, darin seiner vergessenen inneren Geistigkeit wieder bewusst werden zu können.

Der real geborene Mensch (*Spielfigur*), welcher als Hauptakteur die Bühne der Welt betreten wird, muss sich mit den geistigen *Spielregeln*, welche ihm durch die Schöpfung in Form einer himmlischen Lilith zur Seite gestellt wurden, vertraut machen bzw. sich wieder an die ursächliche duale Teilung erinnern. Erst dann kann er seine ihm gleichwertige Schwester Lilith in ihrer wahrhaftigen und unbedürftigen Schönheit kennenlernen, die ihm als sein raumauffüllendes, dual urweibliches Gegenstück zur Seite gestellt wurde, um die Kluft, die sich zwischen dem körperlich-geistlos-materiellen und dem ursächlichen ALL-EIN-SEIN aufgetan hat, mit ihrem formlosen Geist aufzufüllen.



Lilith erhielt ihren Namen durch die jüdische Mythologie, welche sie als Adams erste Frau bezeichnete, was auf der Ebene einer gleichzeitigen und gleichberechtigten Dualität von *Himmel* und *Erde* natürlich seine 100-prozentige Richtigkeit hat. Im jüdischen Mythos heißt es, dass Lilith während des Liebesspiels mit Adam plötzlich und ohne Vorankündigung das ihr durch die Schöpfung verliehene Recht der Gleichwertigkeit eingefordert habe, welches ihr erlauben würde, auch oben liegen zu dürfen. In letzter Konsequenz hätte eine solche, vom Manne gebilligte Akzeptanz der Gleichwertigkeit eine „*nachhaltige Umkehrung*“ der patriarchalen Kräfte zur Folge gehabt, welches mit allen Mitteln verhindert werden musste, daher wurde Lilith als die schwarzlichtige Teufelin aus dem weißlichtigen Paradies „*mit Schimpf und Schande*“ vertrieben und geistert nun als Kinder-Mordendes „*Monster*“ im Bewusstsein des patriarchal geblendeten Menschen. Im nachfolgenden Kapitel „*Die drei Göttinnen unseres geteilten SEINs*“, werde ich diese beiden weiblichen Grundbilder der christlichen Mythologie näher beleuchten, denn in der Genesis wird Lilith als Adams erste Frau mit keinem Wort mehr erwähnt, was aus der Blickrichtung der im Anschluss noch folgenden Ebene der Polarität auch seine absolute Richtigkeit hat, doch alles zu seiner Zeit.

Dieses vergessene und versteckte Konzept einer dual-*genesischen* Gleichwertigkeit von *Nicht*Licht und Licht würde jedoch die rückbesinnende Strukturidee einer unbedürftigen Schöpfung aufzeigen, denn der Geist Liliths steht über dem AntiGeist Adams, nicht im Sinne einer patriarchal-hierarchischen Reihenfolge des „*Der-Stärkere-siegt-über-den-Schwächeren*“, sondern im Sinne eines, für uns kaum vorstellbaren simplen und unspektakulären *Vorher*. Nur auf den ersten oberflächlichen Blick scheint diese hierarchische Rangordnung die unsrige zu sein, in der das Oberstehende das unter ihm Liegende immer zu *beherrschen* scheint, erst auf den zweiten Blick zeigt uns diese duale Hierarchie die Abfolgeordnung des wahren Weges des *Sich-Erinnerns*.

Zuerst, also *unten* (in der *materiell-irdischen Verdichtung*), finden wir die Welt des Vergessens, und in dieser Welt muss sich der *Spieler*, den ich den *gottgleichen* Adam nenne, in der Welt der Materie mittels seiner *Spielfigur*, die den Namen Mensch trägt, seiner Geistigkeit wieder bewusst werden, sich wieder daran erinnern. Nur indem der geteilte Adam sich eines Tages mit der aus ihm herausgelösten Eva wiedervereinigen und damit die irdisch-polare Hochzeit real im Menschen vollziehen wird, kann auch die Dualität von Adam und Lilith als Basis jeder polaren Existenz vollständig erfasst und aufgelöst werden.



Die Schöpfung kann sich auf diese Weise ihrer selbst wieder bewusst und der dem Menschen durch die Schöpfung zugewiesene Auftrag mit Bravour erfüllt werden. Adam und Lilith bilden somit das von der Schöpfung erschaffene, erste Geschwisterpaar von Materie und AntiMaterie, die sich durch ihre *Gleichzeitigkeit* und ihr duales *Sowohl-als-auch* als gleichwertige Ausdrucksformen der Schöpfung im *SEIN* manifestiert haben. Durch die erste, „göttlich“-männliche Tat der alles bewirkenden weiblichen *UrKraft* des ALL-EIN-SEINs wurden die beiden dualen Manifestationen, die wir im Mythos als *Himmel (Lilith)* und *Erde (Adam)* kennengelernt haben, in den von der Schöpfung dafür vorgesehenen Raum hineingeboren und in einem Akt der *Gleichzeitigkeit* und des *Sowohl-als-auch* an die Pforte des Paradieses gestellt.

Die *Gleichzeitigkeit*, das *Sowohl-als-auch*, bilden damit die beiden wesentlichen Erkennungsmerkmale der Dualität und müssen sich im nun folgenden, weiteren Teilungsakt der Genesis, der sich ausschließlich auf die Welt der Materie und damit auf den dualen Adam beziehen wird und auch nur darin stattfinden soll, in einer zwar auf den ersten Blick ähnlichen Art und Weise zeigen, doch wird der Unterschied immens sein müssen. In der *Dualität* können Licht und *NichtLicht* immer in einem zeitlosen *Sowohl-als-auch* erfasst werden, das heißt, sie offenbaren sich immer *gleichzeitig*, damit befindet sich jede Form von *SEIN* immer im ausbalancierten Lot, in der darauf folgenden polaren Teilung der Materie werden diese dualen Erkennungsmerkmale jedoch vollständig aufgehoben und es entsteht ein scheinbares Ungleichgewicht der Kräfte. Das weiße Licht als scheinbarer *Herrscher* der Materie wurde sinngemäß in sich selbst geteilt, sodass es plötzlich das Licht und die Finsternis gab, die in der Materie aber niemals als Paar gleichzeitig in Erscheinung treten können.

Damit bewirkte die Teilung der Materie ein „*fühlbar-distanzierendes*“ *Entweder-oder*, welches nicht nur die Grundlage der irdischen Materie als solche repräsentiert, sondern auch in jedem materiellen Körper selbst wirksam ist. Da das auf die Form bezogene *Entweder-oder* der Materie das duale Prinzip der *Gleichzeitigkeit* der formlosen AntiMaterie nie zulassen kann, wurde in die materielle Welt eine für die Schöpfung bis dahin unbekannte Größe hineingeboren, welche die Materie fortan bedingungslos in ihren Bann ziehen und jedem Körper ihren gnadenlos scheinenden Stempel aufdrücken würde, es war die Geburtsstunde der Zeit. Die Zeit löste das Zeitlose des ungeteilten Paradieses und der *Dualität* ab und zwang die Materie in einen *Zeitenfluss*, der einen Beginn und ein Ende als seine Merkmale nannte. Dieser *Zeitenfluss* nimmt mit dem ersten Würfelwurf des virtuellen Spielers seinen Anfang und wird erst dann wieder angehalten, wenn die „*geborene*“ Spielfi-



gur im Auftrag des Spielers das erinnernde EGO*Spiel* des Menschen beenden muss. Das in der polaren Materie geltende Zauberwort, welches dem Menschen die Pforten zur Hölle aufstoßen und die Rückreise ins Paradies verwehren wird, nenne ich das polare *Entweder-oder*. Ein Wortgespann, das uns Menschen immer in eine, die bestehende Ordnung *einteilende* Entscheidung eines idealisierenden und teilenden „*Tue dies und lasse jenes*“ drängt und uns daran erinnern soll, dass die Zeit unser größter Feind ist, denn sie wird uns immer fehlen. Mit der realen Zeugung des Menschen fängt die Uhr des EGO*Spiels* gnadenlos an zu ticken und wird mit jedem Tag immer lauter und lauter, sodass unsere Entscheidungen immer schneller und schneller vonstattengehen müssen, nur um dem uns alle fröstelnden Hauch des Todes ausweichen zu können, daher haben wir im Alter auch den Eindruck, dass die Zeit als unser kostbarstes Gut wie im Fluge vergeht.

Die polar abgestiegene Erinnerungsteilung der Materie wurde durch den zweiten Schöpfungsakt des ersten Tages bewirkt, denn es steht geschrieben: „*Und Gott sprach: Es werde Licht und es ward Licht.*“ Weiter heißt es: „*Und Gott nannte das Licht - Tag und die Finsternis nannte er - Nacht. Und es ward Abend und es ward Morgen.*“ Diese polare, ausschließlich materielle Ebene unseres *SEINs* bedarf nun einer Spielfigur, die das EGO*Spiel* in der Welt der Materie (*ungeteilter Adam*) unter der scheinbaren Führung des Spielers, welcher den uns allen bekannten Namen Gott trägt, an dessen Stelle in Erfahrung bringen muss. Am sechsten Tag steht geschrieben: „*Gott schuf den Menschen als sein Abbild - als Abbild Gottes schuf er ihn. Als Mann und Frau erschuf er sie ...*“

Bei der Erschaffung von *Himmel* und *Erde*, welche ich mit den formlosen *Spielregeln* (*Geist*) und dem physischen *Spielbrett* (*AntiGeist*), dem irdischen, polar geteilten Ort des Geschehens assoziiere, geht es in der Teilung der Materie eigentlich nur darum, die *Spielfigur* Mensch wieder an seine bei der polaren Teilung verloren gegangene, dual unbedürftige Geistigkeit zu erinnern. Zuvor muss die Schöpfung jedoch die Struktur der *Dualität*, ähnlich einer Blaupause, in die Materie übertragen, damit diese die Grundlage der materiellen Existenz als solche sinngemäß darstellen kann. Die Leitplanken der polar geteilten Materie, welche durch den Schöpfer als Tag und Nacht erwirkt wurden, mussten den Weg von der dualen *Gleichzeitigkeit* hinunter in die Ebene des *Entweder-oder* im Fluss der Zeit antreten, damit sich Adam darin selbst erkennen kann. Dieser Abstieg in die Ebene der geteilten Materie will ich im nun folgenden Kapitel *Die Polarität - Ort des Geschehens* eingehender beschreiben.



