



### 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 trägt. 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 Zeit-spanne 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 Spieleerfinder*, 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

*Spielerfinder*, 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 Spielerfinder, 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 aufgezümmten Gaul, da ich mit meinen Ausgrabungsarbeiten mit der Ebene drei, dem Spielerfinder 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 *CLAVIpolare* 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-kultivierte 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*“.

---

