

Zeit und Zeitlinien

[aus dem Englischen übersetzt]

--daniel

Die Natur der Zeit

Einer der vom Menschen am wenigsten verstandenen Begriffe ist der der *Zeit*. Hinsichtlich der Natur der Zeit hat es einen Riesenfortschritt gegeben, dank des Ingenieurs Dewey B. Larson und seines in 1959 veröffentlichten Buches, *The Structure of the Physical Universe* [dt. Der Aufbau des Physikalischen Universums].¹ Nach Larson sind Raum und Zeit einfach *Aspekte* eines reziproken Verhältnis, das er als *Bewegung*² bezeichnet, haben keine andere Bedeutung und können nicht unabhängig außerhalb dieser Beziehung existieren. Er stellte häufig eine Analogie zu einer Schachtel her, mit dem Äußeren als Raum, dem Inneren als Zeit, und der Schachtel als Bewegung. Hast du ein Inneres und ein Äußeres, dann hast du eine Schachtel. Hast du eine Schachtel, dann hast du ein Inneres und ein Äußeres. Hast du ein Äußeres, dann hast du ein Inneres; ein Inneres, sodann ein Äußeres. So ist es auch mit Raum (Äußeres), Zeit (Inneres) und Bewegung (Schachtel). Diese drei sind immer verbunden und können nicht unabhängig voneinander agieren. Larsons Theorie wurde letztendlich bekannt als die *Physikalische Theorie des Reziproken Systems*.

In der Reevaluation des Reziproken Systems, RS2,³ wird betont, dass das Prinzip von Raum-Zeit dem fernöstlichen Prinzip von Yin-Yang gleicht, in dem Raum der *Yang*- und Zeit der *Yin*-Aspekt sind. Wie im Taijitu-Symbolismus erklärt, können Yin-Yang nicht getrennt werden, genauso wie Larsons Verhältnis von Raum zu Zeit nicht getrennt werden kann.

Larson ging dann einen Schritt weiter und stellte fest, dass alle Charakteristiken vom Raum ebenfalls einen ähnlichen Charakter in der Zeit haben müssen. Im Raum sehen wir ein *3-dimensionales, koordinaten-räumliches Netz* mit *Uhr-Zeit*. Dann, von der reziproken Perspektive her, muss auch ein Reich existieren, das eine *3-dimensionale Koordinaten-Zeit* mit *Uhr-Raum* beinhaltet. Er nennt Ersteres den „materiellen Sektor“ und Letzteres den „kosmischen Sektor“, in konventioneller Physik bekannt als das *Universum der Antimaterie*.⁴

Der materielle Sektor ist unser gewöhnliches Bezugssystem, das die wahrnehmbaren und messbaren Strukturen des Universums beinhaltet. Der kosmische Sektor dagegen bleibt für unsere physischen Sinne nicht wahrnehmbar und nicht messbar. Wir können seine Auswirkungen jedoch insoweit sehen, als *Zeit den Raum verändert*. Die Auswirkungen nennen wir *Kraftfelder* (elektrische und magnetische Felder). Wir können eine magnetische Linie oder Kraft nicht sehen, bis sie mit einem materiellen Objekt wie Metallpulver interagiert und dessen Verhalten im Raum ändert.

Was wir also im *Reziproken-System-Modell* des Universums haben, sind zwei verschiedene Sektoren der Existenz: Der 3D räumliche, materielle Sektor aus unserer alltäglichen Erfahrung und ein 3D zeitlicher, kosmischer Sektor, den wir nicht direkt erkennen können, der aber dennoch da ist und den Raum beeinflusst.

Mit einem richtigen Verständnis von Zeit kann der Begriff der Zeitlinien verstanden werden als ein Weg durch eine 3-dimensionale, zeitliche Landschaft, in der die Ideen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft nur *Abstraktionen* dieses Weges in der zeitlichen Landschaft sind: Was hinter dir ist, ist die Vergangenheit; wo du gerade stehst, ist die Gegenwart; und was vor dir ist, ist die Zukunft.

1 *The Structure of the Physical Universe* ist ein unvollständiges Werk, zurzeit nicht mehr im Handel erhältlich, das durch folgende dreibändige Ausgabe ersetzt wurde: *Nothing But Motion, Basic Properties of Matter* und *Universe of Motion*

2 Larson nutzte ursprünglich den Begriff „Raum-Zeit“, änderte ihn aber dann zu „Bewegung“, um ihn nicht mit der üblichen Koordinatendarstellung von Raumzeit aus der konventionellen Physik zu verwechseln.

3 *The Reevaluation of the Reciprocal System of Theory* website: <http://rs2theory.org/>

4 Im Reziproken System ist es streng genommen „inverse Materie“, nicht Antimaterie, da die Beziehung vom Kehrwert abhängt, nicht von der Gegenzahl, wie das Präfix „anti-“ andeutet.

Phoenix III, eine Erforschung der Natur der Zeit

Dies war eine Serie von Emails des letzten Jahres (2012) an David Wilcock, in denen eine Reihe von Themen hinsichtlich der Zeit und Zeitlinien erörtert wurden.

Projekt Camelot Video: David Wilcock interviewt Bill Wood

Wie im Video „Bill Wood: Live Q&A“⁵ zu sehen ist, hat Wood anscheinend so ziemlich jedes Thema angerissen, aber ich kann einige der diskutierten Dinge näher erläutern.

Wie Wood bereits sagt, verstehen sie [die *Neue Weltordnung*, NWO] nicht die „Zeit“, insbesondere die Unterscheidung zwischen „Uhr-Zeit“ und „Koordinaten-Zeit“. Dreidimensionale Zeit hat, wie ihre räumliche Entsprechung, Koordinaten. In der Koordinaten-Zeit hat man „Uhr-Raum“ (unser Verständnis von Entfernung). Wilcock⁶ erwähnt dies nach ca. 45 Minuten, wenn er von einer Bewegung innerhalb der Koordinaten-Zeit redet, also dem Gehen einer Strecke (Entfernung), und wie das übersetzt wird im Koordinaten-Raum mit einem Erscheinen in einer anderen Uhr-Zeit. Das ist prinzipiell korrekt und gibt einen Einblick in das, was die „Uhr“ eigentlich ist—sie ist ein „Skalierungsfaktor“, den unser Bewusstsein nutzt, um die Koordinaten-Zeit maßstäblich zu bestimmen und als „zeitliche Entfernung“ erscheinen zu lassen—Zeitdauer. Es ist ein ähnlicher Mechanismus beim Raum, wo das Verdoppeln der Entfernung zum Objekt gleich aussieht wie das Halbieren der Größe des Objekts (Übersetzung vs. Skalierung). Die NWO Leute verstehen dies nicht und versuchen 1D zeitliche Vektoren in einem 3D zeitlichen System zu verwenden—das führte zur Notwendigkeit eines Geräts, das als *Temporal Vector Generator* [dt. zeitlicher Vektorgenerator] oder TVG bezeichnet wird.

Nach 58 Minuten sagt Wilcock, der Zweck des TVG sei gewesen, die Zeitlinien zu richten... nicht wirklich, obwohl es sie beeinträchtigen kann. Der TVG war ein Gerät zur *Navigation* der 3D Zeit, genauso wie du mit einer Schusswaffe ein Objekt im Raum anvisierst—außer, dass sie eine zeitliche Koordinate anvisierten. Sobald du die Koordinaten hast, wo du gerade bist und wo du hinwillst, lässt sich eine Route von einer zur anderen herstellen—der Tunnel.⁷ Der TVG selbst ist nicht viel mehr als ein Instrument eines Besichtigers für die zeitliche Landschaft.

Wenn du einen räumlichen Ort mit einer Schusswaffe anvisierst und auf etwas schießt, wird die räumliche Landschaft verändert. Genauso ist es, wenn du etwas zu einer anvisierten Koordinate in die *3D Zeit* sendest. Es ist das, was du *sendest*, das die Zeitlinie verändert... nicht die Orientierung der Vektoren. Noch einmal als räumliche Analogie, es ist einfach ein fernes Gebäude in die Luft zu jagen, aber sehr schwer eine „Rückgängigbombe“ zu schießen, um es wieder in den vorherigen Zustand zu versetzen. Gleiches auch in der zeitlichen Landschaft. Wenn du dort etwas in die Luft jagst, kannst du es nicht wieder in den vorherigen Zustand versetzen, weil „Vergangenheit“ und „Zukunft“ Abstraktionen sind, keine Wirklichkeiten. Du musst mit der Veränderung leben.

Strukturen in der zeitlichen Landschaft sind unberührt von dem, was wir als „Uhr-Zeit“ betrachten—dort ist es „Uhr-Raum“, das sich zu unserer konventionellen Uhr in einer analogen Weise verhält.⁸ Sobald sie anfangen in der koordinaten-zeitlichen Landschaft herumzuspielen, können sie nicht mehr rückgängig machen, was sie angerichtet haben und müssen weiterhin versuchen nahegelegene Regionen zu manipulieren, um den Fluss derart zu ändern, wie und wo sie die Dinge haben wollen. Das startet diese Schwingung, die von einer Seite zur nächsten prallt, wie Wood es beschreibt. Sie überkompensieren immer wieder und haben nahezu die Kontrolle verloren und im wahrsten Sinne des Wortes die Zukunft „zerstört“ (den fernen Teil der zeitlichen Landschaft, den sie anvisierten, nicht die Kausalität).

5 Youtube, „Bill Wood: Live Q&A“, <http://www.youtube.com/watch?v=9k7J0RWLFGo>

6 2005 stellte ich David Wilcock Larsons Theorien vor, Koordinaten-Zeit eingeschlossen. Er hat also ein fundiertes Verständnis des Reziproken Systems.

7 Genauso wie Daniel Jackson aus dem Film *Stargate* das 7. Chevron als den „Ursprungspunkt“ beschreibt.

8 Der materielle Sektor basiert auf die Raum/Zeit Beziehung, wie der Raum sich verändert in Bezug auf die Zeit. Im kosmischen Sektor ist die Situation umgekehrt: Die Struktur basiert auf eine Zeit/Raum Beziehung, wie die *Zeit* sich verändert in Bezug auf den Raum, daher „Uhr-Raum“.

Wie gesagt, du musst die Koordinaten dafür haben, wo du bist, bevor du eine Route zu einem anderen zeitlichen Ort herstellen kannst. Wie vor einigen Jahren mit Wilcock besprochen, war dies die ZTR, die *Zero Time Reference* [dt. Null-Zeit-Referenz]. Diese Referenz wurde für das *Phoenix III* Projekt während des *Philadelphia Experiments* hergestellt, als sie ein Schiff zurück nach 1943 sendeten—die ZTR für die künstlichen Realitäten ist zentriert auf 1943 und sie haben sozusagen eine ca. 50-jährige Schussweite. In der Zeit schießt du nicht räumliche Strukturen—du schießt „Wellen“, weil das koordinaten-zeitliche Reich *ätherisch* ist—die Zeit erscheint feststoffig, weil es das Gegenstück zum räumlichen, materiellen Sektor ist, welcher leer ist. Der Koordinaten-Raum ist „leer“, mit Orten gefüllt von der Zeit; die Koordinaten-Zeit ist „voll“, mit Orten geleert vom Raum.⁹

Für einen entfernten Beobachter sind ihre „Schusswaffen“ also im Prinzip wie zwei Leute, die Flöte spielen. Auch wenn sie beide die Note „C“ spielen, werden die Frequenzen nicht *exakt* die gleichen sein. Je weiter du also gehst, umso mehr sind die Wellen phasenverschoben. Weit genug, und sie könnten sich durch diese Phasenverschiebung sogar gegenseitig aufheben. Hier entstammt der Begriff der *Reichweite*. Mit ihrer Computerausstattung generieren sie diese Wellen durch eine digital-zu-analog Umsetzung. Selbst bei sehr hoher Auflösung ist es immer noch eine digitale Rekonstruktion... Fehler treten auf und werden schlimmer, je weiter es in die Zeit geht.

Durch den Spiegel

Kommen wir nun zum *Looking Glass* [dt. Spiegel]. Der *Orion Cube* [dt. Orion Würfel] ist SM¹⁰ Technologie. Aber *Looking Glass* ist eine Nachkonstruktion der *Golden Sun Disc of Mu* [dt. Goldene Sonnenscheibe aus Mu], die in George Hunt-Williamsons Büchern¹¹ erwähnt wird. Ich weiß nicht, wo das originale Gerät jetzt ist, aber es war ähnlich wie der „Ringtransporter“ aus *Stargate SG-1*. (Ich glaube, alle im Video erwähnten „Portale“ sind *Looking Glass* Ringtransporter—keine interplanetaren Sternentore [engl. Stargates]. Soweit ich weiß, hat die Erde nur eine einzige Toradresse und nur *ein* funktionierendes Gerät, unten in der Antarktis.) Die Sonnenscheibe hatte auch die Fähigkeit zur Fernwahrnehmung, was einem Priester ermöglichte einen Bestimmungsort festzulegen und sie zum Reisen zu nutzen. Mit Gesang, Mantra und Musik konnte der Priester das Gerät feinstimmen zu einem äußerst spezifischen Bestimmungsort, der im Gerät noch vor der eigentlichen Reise gesehen werden konnte. (Es funktioniert mit Koordinaten-Zeit, daher auch mit Wellenformen kontrolliert—Musik, Mantra, melodischer Sprechgesang u.Ä.)

Der *OBIT*¹², „das alles-sehende Auge“, war eine ähnliche Technologie. Sie fanden heraus, dass jeder Ort eine Art von DNA Resonanz hat. Früher waren es Tempel und Monumente—die großen, steinernen Konstruktionen besaßen eine sehr stabile Resonanz, die mit der Sonnenscheibe leicht aufzufinden war. Die Frequenzen hier waren auf dem „Innen-Band“ des leblosen Reiches. Sobald sie anfangen das System nachzukonstruieren, fanden sie heraus, dass sie es für das „Außen-Band“ des Biologischen einstellen konnten und gezielt DNA Resonanzen von *beliebigen Lebewesen* aufschnappen konnten, was ihnen die Möglichkeit gab, jeden überall zu lokalisieren.

Mit den nachkonstruierten Geräten, sowohl außerirdisch als auch antik, haben sie das Problem, dass die von Menschen entwickelten Geräte nur *leblose* Strukturen beinhalten—ausschließlich 3D Raum. Sie haben noch nicht verstanden, dass das „Wasser“, das sie für diese Geräte brauchen, „lebendes Wasser“¹³ sein muss—alles Leben hat eine Präsenz in der 3D Zeit und schafft einen natürlichen Übergang zwischen

9 Dieses Konzept vom „leeren Raum“ und „feststoffiger Zeit“ ist sehr wichtig, um den reziproken Aufbau des Universums zu verstehen. Atome sind buchstäblich „Feststoffe der Zeit“ positioniert im Koordinaten-Vakuum des Raums, was auch der Ursprung der Äthertheorien aus dem 19. Jahrhundert ist.

10 „SM“ ist eine Bezeichnung für *Saurian Men* oder *Space Men* [dt. Saurische Leute oder Raumfahrer], oft auch „Reptilien“ genannt. (Ihre eigentliche Spezies ist nicht in der taxonomischen Klassifikation des irdischen Lebens)

11 Brother Philip, *Secret of the Andes*, überarbeitet von Timothy Beckley und Brent Raynes, 1976

12 OBIT ist eine Abkürzung für *Outer Band Individuated Teletracer* [dt. Außen-Frequenzband unverwechselbarer Fernaufspürer]. Infos darüber wurden von den Machern aufgrund ethischer Gründe der Presse zugespielt. Dann wurde eine *Outer Limits* Folge mit demselben Namen wegen „glaubhafter Abstreitbarkeit“ ausgestrahlt, weil die ethischen Bedenken über die Nutzung dieses Geräts wirklich erschütternd waren.

13 Vgl. die Forschung von Viktor Schauberger und das Buch *Living Water* [dt. Lebendes Wasser] von Olaf Alexandersson.

den Sektoren. Die dritte Komponente ist das Bewusstsein des Betreibers—sie müssen koordinatenzeitliche Prinzipien *begreifen*. Die alten Priester schufen die Disziplin der *Hermetik* und die „Fluss der Zeit“-Analogie, um diese Funktion des Bewusstseins zu beschreiben. Wenn du versuchst die 3D Zeit von einer lediglich räumlichen Perspektive zu sehen, wechselst du von einem linearen Stufenmaß (gleiche Intervalle in einer geraden Linie) zu einem polaren Stufenmaß (gleiche Winkel, die zum größeren Maß führen) und dies *erscheint* als *endlose Serie*. Zeichne eine Linie auf ein Blatt Papier und einen Punkt über die Linie. Verbinde Punkt und Linie mit Radien... wenn du die Winkel zwischen den Radien mit gleichem Abstand einzeichnest, siehst du, wo die Radien die Linie auf *ungleichen* Abständen treffen—sie werden länger und länger, je größer die Entfernung zur Orthogonalen ist und breiten sich letztendlich zum Unendlichen aus, wenn sie parallel sind.

Der Grund, warum sie es *Looking Glass* nannten, war, neben Alice‘ Fähigkeit ins Wunderland zu gelangen, dass es ein *Spiegelsaal* war. Weil sie von einem linearen Maßstab in einem polaren, ätherischen Reich ausgingen, bekamen sie Reflektionen über Reflektionen über Reflektionen—alle sahen sich ähnlich und doch waren sie für den Beobachter geringfügig verzerrt. Dies gab den Eindruck von „Paralleluniversen“. Die Verzerrungen wurden durch das Bewusstsein des Beobachters eingeführt, aber in Wirklichkeit sahen diese nur eine verzerrte Rekursion des Koordinaten-Reichs.

Im Folgenden werde ich einige Kommentare zu den Zeitlinien geben und wie du sie änderst—und auch wie du deinen Hintern aus den vorherbestimmten herausbekommst.

Zeitlinien

Der Rückschlag, der in vielen dieser Projekte auftritt, ist auf das fehlende Verständnis über die Eigenschaften von *Zeit* zurückzuführen. Und zu unserem¹⁴ Glück sind sie immer zu arrogant zuzugeben, dass ihre Wissenschaft unzulänglich ist! Diejenigen, die für diese Projekte das Sagen haben, hören *immer* auf die „Experten“. Und meine Definition eines „Experten“: Eine Person, die mehr und mehr weiß über weniger und weniger, bis sie alles über nichts weiß.

Infolgedessen überwiegt in der Wissenschaft das unrichtige Verständnis über die Zeit, dass sie linear und vektoriell sei (das „Zeitpfeil“ Zeug)—und wird in allen Schulen unterrichtet, sodass die meisten Leute nie über den Tellerrand hinausschauen. Um die „Zeitlinien“ zu verstehen, muss man die 3D Zeit als eine *zeitliche Landschaft* verstehen und in der Landschaft ist die „Zukunft“, was *vor* dir ist, und die „Vergangenheit“, was *hinter* dir ist. Die „Gegenwart“ ist, wo du gerade in der zeitlichen Landschaft stehst. Und ich will das gerne verdeutlichen—die „Gegenwart“ **verändert sich nicht**. Würdest du deine Präsenz in den Moment einfrieren, den man „jetzt“ nennt, wärst du ewig. Aber es wäre auch recht langweilig, denn *nichts würde sich jemals verändern!* Wenn du also das Konzept von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft betrachtest, versuche es als eine Orientierung in einer 3-dimensionalen, zeitlichen Landschaft zu sehen—und deine Position verschiebt sich ständig, wenn auch noch so wenig, selbst wenn du glaubst, du seist „still“.

Betrachte die Auswirkungen dieses Szenarios: Genauso wie im Raum können keine zwei Leute am gleichen Punkt in der Koordinaten-Zeit existieren; es gibt immer eine Trennung. Daraus folgt, dass jede Person eine etwas *andere Sicht* von Vergangenheit und Zukunft hat... auf die allgemeinen Eigenschaften des Geländes (Berge, Flüsse, Täler, usw.) kann man sich einigen, aber Dinge von ganz nah betrachtet können eine völlig andere Perspektive haben. Wenn zwei Leute sich gegenüberstehen, dann sind sie dazu bestimmt, sich in der Zukunft zu treffen (was vor ihnen ist)—nur einige zeitliche Schritte entfernt.¹⁵

Jetzt betrachte die psionische Seite (die psychische, metaphysische oder übersinnliche Seite). Im Raum können wir ein Auto einen halben Kilometer entfernt sehen, das die Straße entlang in unsere Richtung

14 Mit „uns“ ist der *wissenschaftliche Untergrund* gemeint. Die Leute, die daran arbeiten, die antike und außerirdische Wissenschaft und Spiritualität zu entschlüsseln und zu verstehen ohne Wissen von Regierungen oder der Allgemeinheit.

15 So funktioniert auch das EPR-Paradoxon... *zeitliche Nähe*, nicht räumliche Nähe, also ganz gleich von der räumlichen Entfernung, beeinflussen sich die zwei Photonen gegenseitig in ihrer Orientierung wie ein paar Tänzer, die Ballett in der Zeit tanzen.

fährt und wir betrachten es als „normal“. In der Zeit, wenn jemand ein Auto in unsere Richtung in der zeitlichen Landschaft fahren sieht, nennen wir es „Präkognition“. Präkognition ist die Fähigkeit eine Entfernung (eigentlich eine „Dauer“) in der koordinaten-zeitlichen Landschaft zu sehen—Larsons Begriff von *Uhr-Raum*. Wenn du und ich in dieser zeitlichen Landschaft 10 Sekunden voneinander entfernt stünden, könnte dieses Auto dich treffen und mich verfehlen, obwohl wir einen „Aufschlag vorhersahen“, denn wir haben es beide in unsere Richtung kommen sehen. Wir könnten über das sich nähernde Auto reden und Leute aus dem räumlichen Reich würden denken, wir seien telepathisch—denn wir stehen in der Zeit direkt nebeneinander und unsere räumlichen Körper könnten kilometerweit entfernt sein. Die „Zeitlinien“ sind nur eine größere Ansicht des gleichen Systems—statt Leute in einer Landschaft, denke an Städte und Dörfer (Kollektive), die wegen ihrer zeitlichen Nähe eine ähnliche Vergangenheit und Zukunft teilen werden—aber nicht unbedingt *identische*.

Was beim Erstellen einer Zeitlinie passiert, ist, dass jemand eine zeitliche Planieraupe anheuert und das *Gelände* verändert. Mit einem TVG kannst du eine bestimmte Eigenschaft dieses Geländes anvisieren und mit passender Resonanz einen Hügel glätten, den Verlauf eines Flusses ändern oder einen Berg erschaffen. Du hast zwar nicht den Verlauf von Leuten geändert, die in dieser zeitlichen Landschaft *wohnen*, aber jetzt müssen sie um die modifizierten Eigenschaften dieser Landschaft herum arbeiten.

Stell dir vor, du fährst die Straße herunter zur Arbeit, aber heute hat jemand einen Baum quer über die Straße fallen lassen. Anstatt sich mit der Veränderung des Geländes zu beschäftigen, ist es wahrscheinlich, dass du einfach umdrehst und eine andere Route einschlägst. Und bei dieser Route werden dir viele neue Dinge und Situationen widerfahren, die nicht in der alten Route passiert wären.

Und hier ist die überraschende Konsequenz... es gibt kein *zeitliches Gesetz*, das sagt, du kannst nicht aus deinem Auto aussteigen, den Baum verschieben und weiterhin der Route folgen, die du ohnehin vorhattest zu fahren! Es stellt eine Unannehmlichkeit¹⁶ dar, aber sie ist nicht unüberwindlich. Sobald du weißt, was bevorsteht, musst du nicht mehr im Weg sein, wenn es dann kommt. Wenn du auf der Straße stündest, hochschautest und ein Klavier aus dem Fenster des 10. Stocks direkt über dir herunterfallen sähest, würdest du nur schreien „das Ende ist nah!“ und zerquetscht werden oder einfach aus dem Weg gehen?

Wenn du ignorant bleibst, *folgst* du einfach *der Menge* um das Hindernis herum, das von denjenigen platziert wurde, die die Zeitlinien bildeten, und gehst dorthin, wo **sie** dich haben wollen. Seien wir ehrlich, die *Leute sind faul* und werden normalerweise den einfachsten Weg gehen. Und das ist es, wie sie Kontrolle behalten—einfache „Wege“ anbieten, nicht nur in Zeitlinien, sondern in Politik, Gesetzlichkeit, Ökonomie, Essen, Treibstoff... so ziemlich alles, was es gibt. Wahrscheinlich wusstest du noch nicht einmal, dass es eine Wahl gibt. Diejenigen, die aufwachen, haben eine Wahl.

Die Wahl umzusetzen ist ein anderes Thema.

Die Illusion der Realität

David Wilcock erzählte in einem Gespräch:

Zwei verschiedene Insider sagten mir, dass die Realität, die wir erleben, ein Konsens ist, der mehr oder weniger von unserer Wahrnehmung und unseren Gedanken getrieben wird. Sie erklärten, dass es ein sehr strenges Geheimnis sei, dass sowohl *Spiegel* als auch *Lupen* da durchbrechen können. Wir können beispielsweise ein Gespenst in einem Spiegel sehen, obwohl unsere Wahrnehmung uns nicht erlaubt dieses in Wirklichkeit zu sehen, wenn es direkt vor uns ist. Ein anderer Insider sagte, dass, wenn du zwei Spiegel gegenüberstellst, es noch viel interessanter wird—und dass das „sehr, sehr sensible Informationen“ seien.

¹⁶ Viele dieser Zeitlinien sind „Unannehmlichkeiten“ wie Q’uo („gechannelt“ von Carla Rueckert) es hinsichtlich 2012 beschrieb.

Du musst daran denken, dass die meisten „Insider“ *nicht* Bescheid wissen, weil die Experten, von denen sie ihre Informationen bekommen, auch nicht Bescheid wissen. Delenns Kommentar über Nachrichtensprecher ist hier zutreffend: „Das, was du *weißt*, *verstehst du nicht*. Das, was du *nicht weißt*, *erfindest du*.“¹⁷

Ich „wusste“ nicht, bis ich ein *outsider* wurde und einige von uns früheren Insidern anfangen Notizen zu vergleichen und „Was zum Geier?“ ausriefen. Es brauchte Jahrzehnte lange Forschung, um zu den Punkt zu gelangen, wo wir ein tragfähiges Modell von dem hatten, was eigentlich los ist.

Es gibt eine Menge Verwirrung mit den Begriffen von Paralleluniversen oder Zeitlinien. Von dem, was wir herausfanden, wäre ein passenderer Ausdruck „potenzielle Universen“, die erzeugt werden durch eine Art von Konsensrealität. Aber man muss verstehen, dass es nicht ein allgemeiner Konsens ist—es erfordert Kenntnis darüber, wie Bioenergie funktioniert und Kenntnis über einige der Konzepte von Franz Mesmer¹⁸ aus dem späten 18. Jahrhundert. Wenn Leute der „Realität“ glauben, verstärkt es das Muster. Das ist der Grund, warum auf „soziale Normen“ heutzutage so viel Wert gelegt wird—eine Konsensbestärkung. Wenn Leute für sich selbst dächten, würden diese potenziellen Realitäten zusammenbrechen.

Was die Spiegel angeht, wurden diese Techniken früher als *Faery Stones* [dt. Feesteine] bezeichnet und bei Sachen wie Spiegeln hängt es stark von der Zusammensetzung ab. Die reflektierende Oberfläche muss ein schweres Metall sein wie die alten Silberspiegel. Die heute gängigen mit Aluminium beschichteten Spiegel (viel günstiger) funktionieren nicht wirklich. Das schwerere Isotop von Silber enthält eine ordentliche Menge von aufgenommenen Neutrinos, die im geladenen Zustand einen Teil von koordinaten-zeitlichen Strukturen in den Koordinaten-Raum reflektieren können.¹⁹ Du kannst zwei Silberspiegel gegenüberstellen, einen mit voller Reflektion und einen mit halber, und hast im Grunde genommen einen „Gespenst-Laser“. Dieses Aufbaumuster wird einer „Lichtverstärkung“ zwischen den beiden Spiegeln unterzogen wie im Laseraufbau von früher. Wenn Leute ein klares Verständnis vom „Leben nach dem Tod“ hätten, würden die Machthaber ihre Fähigkeit verlieren, durch Angst zu kontrollieren—darf nicht passieren, nicht wahr!

Projekt Camelot Video: Dan Burisch

Ich will einiges zum Projekt Camelot „Dan Burisch“ Video²⁰ sagen, in dem er über den *Orion Cube*, das *Looking Glass* und die *Zeitlinien* spricht.

Der *Orion Cube* war der *Kern* des Montauk-Stuhls und wurde zum Leiten der zeitlichen Experimente verwendet. Der Würfel ist eigentlich der Navigationscomputer aus einem SM-Raumschiff, wahrscheinlich eines der kleineren Erkundungsschiffe. Bedenke, dass es für ein Raumschiff, das ohne Zeitdilatation mit Überlichtgeschwindigkeit reist, möglich sein muss, erfolgreich durch den Koordinaten-Raum *und* der Koordinaten-Zeit zu navigieren, und zwar gleichzeitig. Im Grunde gibt der „Würfel“ dem Piloten ein Fenster zum Navigieren in beiden Reichen.

Was beim Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit passiert, ist folgendes: Sobald du die Lichtgeschwindigkeit (die EM-Barriere) überschreitest, wechselt die räumliche Dimension in Fahrtrichtung in das koordinaten-zeitliche Reich, denn Geschwindigkeit ist eine reziproke Beziehung zwischen Raum und Zeit—überschreite die Barriere und du beginnst eine zeitliche statt einer räumlichen Dimension zu haben. *Aber* weil die Zeit 3D ist, nicht ein 1D Vektor, musst du das Schiff stets gerade

17 Babylon 5 Folge, „The Deconstruction of Falling Stars“ [dt. In hundert Jahren, in tausend Jahren]

18 Die ganze Arbeit zu Mesmerismus und Ätherologie wurde widerlegt, weil es als Weg, die Masse zu manipulieren, tatsächlich zu gut funktioniert hat und die Elite dies für sich behalten wollte. Eine hervorragende Zusammenfassung findet sich im Buch von James Stanley Grime, aus 1850: *Etherology, and the Phreno-Philosophy of Mesmerism and Magic Eloquence, including a new philosophy of sleep and of consciousness, with a review of the pretensions of phreno-magnetism, electro-biology etc.*

19 Ein Verständnis von Larsons Atommodell plus die RS2 Forschung von Peret über quadrupolare Neutrinoladung wären notwendig, um zu verstehen, wie das eigentlich funktioniert.

20 Siehe http://projectcamelot.org/dan_burisch.html

im koordinaten-zeitlichen Reich bewegen, d.h. du musst in der Lage sein das Reich zu sehen, um darin richtig zu navigieren. Und das ist, was der *Orion Cube* macht. Beim Übergang zur Überlichtgeschwindigkeit wurde das Volumen des Schiffs geändert zu zwei räumlichen Dimensionen und einer zeitlichen—d.h. im Raum erscheint es als eine Fläche, nicht als ein Volumen, und hat normalerweise die Form einer flachen Scheibe oder einer Untertasse, abhängig von der Überlichtgeschwindigkeit. Es wird flacher, je schneller es jenseits der Lichtgeschwindigkeit reist (die reziproke Beziehung: mehr Zeit, weniger Raum). In der Zeit ist es zylindrisch oder strahlmäßig wie ein Meteor, der durch die zeitliche Landschaft streift. Es benötigt eine genaue Flugbahn, sodass es am korrekten Ort sowohl im Koordinaten-Raum als auch in der Koordinaten-Zeit ankommt.

Im *Phoenix III* Projekt hatten sie immer noch alle Teile des Navigationssystems vom Schiff: den Würfel, die Schnittstelle und den Pilotensitz—die Montauk-Stuhleinrichtung, wie sie von Preston Nichols, Al Bielek u.a. beschrieben wurde. Das war es, was wir letztendlich in die IBM Hauptgeräte angeschlossen haben, was im Grunde eine Simulation der Reaktionen des Raumfahrzeugs war (obwohl sie uns das nie gesagt haben). Sie wussten, dass das Schiff schneller als das Licht reiste, also wussten sie auch, dass das Gerät irgendwie die Zeit beeinflussen konnte und so ist das Projekt auf diesem Prinzip entstanden. Sie waren in der Lage, das Navigationssystem so auszutricksen, dass es dachte, es würde auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigen, sodass es das zeitliche Navigationsfenster öffnen würde—den Vortex—obwohl es fixiert im Raum blieb. Natürlich verursachte dies einige andere Probleme, wie es gelegentlich passiert mit Simulationen vs. Realität, wie z.B. die seltsame Wand, die einfach verschwindet und das merkwürdige Verhalten von Tieren aus der Umgebung.

Anscheinend hatten sie andere Würfel von anderen Fahrzeugen oder griffen zu dem aus Montauk vor Abbruch des Projekts im Jahr 1983. Ich wette, sie ersetzten lediglich den Raum voller IBM Hauptrechnern mit einem PC von heute—wahrscheinlich viel mehr Rechenpower, als wir damals hatten—was das Gerät weitaus portabler machte. Von dem, was Burisch erzählt, sieht es aus, als hätte sich nicht viel geändert—sie nutzen wahrscheinlich immer noch meine originale „Stuhl“-Treiber-Programmierung, die ich für IBM schrieb! Ich weiß nicht, was sie für die Schnittstelle machten, denn um den Stuhl zu nutzen, benötigte es eine Person mit psionischen Fähigkeiten. Ich nehme an, sie rekonstruierten einige Sensoren, die die allgemeine psycho-emotionale Aktivität aus der unmittelbaren Umgebung aufnehmen, um die Projektion in die Koordinaten-Zeit zu kontrollieren (ohne irgendeine Art von „Pilot“²¹ wäre es zufällig und nutzlos).

Das *Looking Glass* ist *nicht* die gleiche Technologie. Es hat immer noch alle Eigenschaften der *Sun Disc of Mu*, daher glaube ich immer noch, dass es diesem Artefakt nachkonstruiert wurde. Ich vermute, dass sie sich von der Looking-Glass-Technologie *nicht* der Menschheit zuliebe verabschiedet haben, sondern weil es *aufhörte zu funktionieren*... nach den peruanischen Aufzeichnungen der Alten Rasse [engl. Elder Race] machte die originale Sonnenscheibe Gebrauch von den natürlich auftretenden Gravitations-Nullknoten (auch Wirbel, „toter Punkt“ oder in konventioneller Wissenschaft „Wurmloch“ oder Einstein-Rosen-Brücke²² genannt). Dies erlaubte einen einfachen Zugang zum koordinaten-zeitlichen Reich mithilfe von vibrierender Kontrolle (Lied, Gesang, Mantra, Instrumente). Aber nachdem unsere konventionelle Technologie mehr und mehr auf Elektromagnetismus beruhte, was mit entsprechend starken EM-Feldern der Stromverteilung einherging, verschwanden diese Knoten buchstäblich von der Erdoberfläche—jedoch treten sie immer noch in der oberen Atmosphäre und im umliegenden Raum auf. Ohne einen naheliegenden Knoten als Fixpunkt *hörte das Looking Glass auf zu funktionieren*. Wenn natürlich etwas mit planetarem Ausmaß auf die Stromverteilung störend einwirkt, würden diese Geräte wieder funktionieren.

Was die Zeitlinien angeht, sind wir immer noch auf der Montauk-erzeugten Zeitlinie, die T1V83 heißt. Die ist gerade so gut wie zusammengebrochen (der Umweg in der zeitlichen Landschaft trifft wieder

21 Duncan Cameron war der beste der Montauk-„Piloten“

22 Ein weiteres falsch verstandenes Konzept der konventionellen Wissenschaft, das aber leicht zu erklären ist mit Prinzipien des kosmischen Sektors (Koordinaten-Zeit).

mit dem originalen Weg zusammen) einher mit der „Querzeit“, die von der Confederation²³ vor vielen Jahren auferlegt wurde. Wenn beide dieser Wege enden, was Ende dieses Jahres sein sollte, werden wir zurück auf der natürlichen Zeitlinie sein—mit anderen Worten, wir werden den Weg entlang gehen, der evolutionsgemäß für uns bestimmt ist, durch die 3-dimensionale Zeit—eine *Zeitlinie Null* (T0). Zeitlinie 1 (T1) und Zeitlinie 2 (T2) sind beide künstliche Umwege, in denen verschiedene Gruppen Barrikaden und Umweg-Schilder in der zeitlichen Landschaft aufstellen, um die Bevölkerung dazu zu verleiten, diese Pfade herunterzugehen.

Die Umweg-Schilder der *Zeitlinie 1* sind Umweltkatastrophen, die dafür gedacht sind, die globale Temperatur um einige Grade zu steigern. Das ist die bevorzugte Route der Neuen Weltordnung. Die Zeitlinie wurde dafür entworfen, zunächst die globale Temperatur zu steigern, indem Kohlenwasserstoffe in die Atmosphäre eingeführt werden—nicht von pupsenden Kühen, sondern etwas von viel größerem Maß, sagen wir mal etwas von ganz links wie z.B. ein Aufstechen der Erdkruste, wo sie ganz dünn ist auf dem Boden des Golfs von Mexiko, um die fast grenzenlosen in der Asthenosphäre eingeschlossenen Kohlenwasserstoffe (Öl, Gas) dabei zu helfen, in die Atmosphäre zu entweichen und einen gewaltigen Treibhauseffekt zu verursachen. Nicht dass so etwas jemals passieren könnte, nicht wahr? Die Petrochemikalien erhöhen die Temperaturen am Golf erheblich, ändern den natürlichen Verlauf von Wettersystemen in der Nordhalbkugel und erhöhen die globale Temperatur um 2-3° C, was der Nordhalbkugel zunächst eine reichere Ernte verschaffen wird—zu Kosten der Südhalbkugel, die ökologisch zerstört sein wird. Natürlich wird das Land dort dann richtig günstig und von den großen Öl-Leuten aufgekauft werden—wie viel von Chile und Argentinien hat BushCo gekauft? Ein weiterer „Unfall“ in der Nordhalbkugel, um die globalen Temperaturen um weitere 2° zu steigern, und die Nordhalbkugel wird zur Wüstenlandschaft mit wenigen Anwohnern, während die Südhalbkugel aufblühen wird—selbstverständlich werden es alle Machthaber in ihrem neuen Paradies in der Südhalbkugel nett und gemütlich haben. Einfache Lösung, um zunächst die „Unerwünschten“ aus der dritten Welt loszuwerden und dann die Weltbevölkerung signifikant zu senken (denn der Großteil der Bevölkerung befindet sich in der Nordhalbkugel).

Die *Zeitlinie 2* läuft aufgrund der Sonnenwandlung²⁴ in einen großen Sturm in der zeitlichen Landschaft. T0 und T1 streifen nur so gerade noch die Ecke des Sturms—T2 läuft genau durch die Mitte des Sturms. Das ist der Moment, wo die Erde eine „Kerneruption“²⁵ erfährt, was Menschen als eine Art galaktisches oder solares „Mikro-Wurmloch“ interpretiert haben. Es hat eigentlich mit der solaren magnetischen Ionisierungsstufe zu tun, nicht mit Wurmlochern, die einen erheblichen Schlag einstecken wird, wenn unser Sonnensystem die galaktische, neutrale, magnetische Platte durchquert.

Falls du bemerkt hast, in den T1 und T2 Szenarien sind zeitreisende Menschen anwesend, von Burisch als P24, P45 und P52 bezeichnet (die J-Rod). Schau es dir genau an—beide Gruppen sind immer noch in der 3. Dichte und *nicht mehr auf der Erde*. Das sollte dir etwas darüber sagen, wofür T1 und T2 auf lange Sicht gedacht sind—die Menschheit in einen weiteren Zyklus in der 3. Dichte zu bringen anstatt sie zur 4. Dichte voranzubringen—was die Route der Zeitlinie Null ist.

Das Reich der Koordinaten-Zeit

Eines der ersten Projekte in Montauk hatte zum Ziel, die Kraft eines Psychers zu verstärken, um Emotionen und Reaktionen von Leuten aus der Entfernung zu kontrollieren. Das wurde zufällig entdeckt, denn die Auswirkung auf die lokalen Leute war in der gegensätzlichen Richtung, als die SAGE Radarantenne gezeigt hat. Der Großteil der Radioenergie wurde vorwärts reflektiert (in Richtung der Versuchspersonen auf einem Schiff auf dem Meer) und was nicht reflektiert wurde—and oft in die Stadt gelangte—brachte einige merkwürdigen Eigenschaften mit sich. Tiere sowie Menschen haben die Emotionen der im Stuhl befindlichen Person aufgeschnappt und entsprechend reagiert, als wenn jemand

23 *The Confederation of Planets* wie im Werk *Law of One* [dt. Gesetz des Einen] erwähnt, auch bekannt als *Divine Council* oder *Andromeda Council* [dt. Das Bündnis der Planeten, Gesetz des Einen, Göttlicher Rat, Andromeda-Rat].

24 Siehe mein Dokument zu *Geoengineering*

25 Peret, Bruce, „[At the Earth's Core: The Geophysics of Planetary Evolution](#)“, *Reciprocity* XXVII, № 1 (1998).

bei ihnen da gewesen wäre, der sie hervorgerufen hat. Das einzige Problem war, dass es eine nichtlineare Antwort war.

Alles, was im Stuhl vor sich ging, wurde dokumentiert. Der Psyker konnte nicht einmal rülpsen ohne die Aufmerksamkeit der Sicherheitsleute auf sich zu ziehen. Und sie mussten immer sagen, woran sie gedacht haben und jede starke Emotion beschreiben, weil diese Variablen das Experiment beeinflusst haben und wir keine Möglichkeit hatten, dies auszugleichen. Als diese Informationen mit dem Verhalten der Leute und Tiere aus der Nähe in Beziehung gesetzt wurden, fanden sie heraus, dass der emotionale Inhalt *zeitlich* versetzt war. Er verschob sich in die Vergangenheit oder in die Zukunft, je nachdem, ob der Psyker gerade an die Vergangenheit dachte (Mist, hab‘ vergessen das Buch in die Bücherei zu bringen) oder an die Zukunft (hmm, was mache ich mir heute Abend zum Essen?). Aber das Ausmaß war größer. Bei einem Gedanken, wenige Stunden in die Zukunft, wie z.B. das Abendessen, konnte es eine Woche oder länger dauern, bis es merkbare Auswirkungen gegeben hat.²⁶

Damals hatten sie kein Verständnis von der Koordinaten-Zeit, aber sie hatten Zugang zu einer „geheimen Wissenschaft“, die sie sich anscheinend von den Deutschen nach dem 2. Weltkrieg beschafften. Sie basierte auf einige der Äthertheorien aus dem 19. Jh. (Ich erinnere mich, dass gelegentlich von Maxwell die Rede war und von Einsteins einheitlicher Feldtheorie—welches er in den 20ern anscheinend versuchte zu veröffentlichen, was man ihm aber aus dem einen oder anderen Grunde abriet). Aber sie wussten, dass die Lichtgeschwindigkeit keine *Höchstgrenze* war, wie es heutzutage gesagt wird, sondern eine *Bereichsgrenze*, die das Tor zum ätherischen Reich war, welches irgendwie die Zeit veränderte.

Erst nachdem das Projekt abgebrochen wurde, veröffentlichte Dewey Larson genug zur Natur seines *kosmischen Sektors*—ein Reich mit 3-dimensionaler Zeit—das jede Menge Wissenslücken gefüllt hat. Rückblickend auf die vielen Anomalien, jetzt mit dem neuen Wissen über den kosmischen Sektor... machen die Dinge viel mehr Sinn.

Als sie die Experimente mit dem Stuhl damals auf dem Stützpunkt durchführten, sind immer seltsame Dinge passiert, und zwar so häufig, dass die Leute sie schon fast ignorierten. Dinge wie z.B., dass beim Essen in der Kantine auf einmal eine ganze Wand schimmerte und sich komplett auflöste und sich dann nach wenigen Minuten wieder zurück zum Urzustand verfestigte. Wenn solche Sachen passiert sind, haben die Leute einfach ihr Tablett genommen und sind zur anderen Seite des Raums gegangen, um dann weiter zu essen. Gespenster (Menschen, die man sieht, aber nicht da sind) und Poltergeist-ähnliche Ereignisse waren sehr üblich. Sachen sind ohne Warnung hoch in die Luft und quer über den Raum geflogen... das sorgte für eine interessante Arbeitszeit. Sie hatten sogar ein Team von paranormalen Experten aus einem parapsychologischen Institut, die untersucht haben, was vor sich ging, und die Leute ausgefragt haben. Hin und wieder mussten wir an einer Präsentation von ihnen teilnehmen, die wahrscheinlich dafür gedacht war, um Leute davor zu bewahren, in Panik zu geraten und an die Öffentlichkeit zu gehen.

Es sind aber auch schlimme Dinge passiert. Ich glaube, vieles davon wurde in den Aufzeichnungen zum Philadelphia Projekt dokumentiert. Ab und zu, anstatt, dass eine Wand verschwand, hat es eine oder mehrere Personen erwischt und diese würden dann „*schnell gehen*“, „*im Grünen steckenbleiben*“ oder „*ausblenden*“. Vielleicht sollte ich einige dieser Begriffe näher erläutern:

- Das erste, was du spürst, wenn die Zeit anfängt in den Raum einzudringen, ist das „Schnellgehen“. Es ist ein Gefühl, dass die Zeit durch dich rast, obwohl alles um dich herum im normalen Tempo erscheint. Wenn du so etwas spürst, RENN. Du bist dabei „im Grünen steckenbleiben“. Ich glaube, es ist ein Warnsignal der Natur, das dir sagt, aus dem Weg zu gehen.
- Was als nächstes passiert, ist, dass die Luft *grün* wird. Erbsensuppen-grün. Wenn du jemals in einem unterirdischen Schutzraum warst, als ein Wirbelsturm darüber zog, weißt du genau,

26 Larson erklärt diese Differenz in seiner Theorie als „inter-regional ratio“ [dt. inter-regionales Verhältnis], was eine Normalisierung der Koordinaten-Zeit zur Uhr-Zeit ist, indem der Maßstab für den Raum gesetzt wird.

wovon ich rede. Die Luft wird grün und beginnt eine gewisse „Schwere“ anzunehmen, bis letztendlich das Gefühl da ist, sich im Wackelpudding zu bewegen. Du kannst aus dem Weg gehen, wenn es gerade beginnt. Wenn nicht, „bleibst du im Grünen stecken“. Die *Zeit* wird im Raum als *Feststoff* wahrgenommen—die Kehrseite des räumlichen Vakuums—oder als „Äther“, das ein dickes Suppen-Gefühl mit sich trägt, wie das Rennen in einem Schwimmbecken.

- Das Grün verschwindet nach und nach und die Objekte im Umfeld fangen an zu schimmern, wie es die Hitzewellen in einer Wüste mit Dingen aus der Entfernung tun. Die Luft schimmert nicht—sondern die Objekte tun es. Es sieht aus, als würden Wellen durch sie hindurchgehen. Es dauert nur einige Sekunden an, dann „blenden sie aus“. Sie werden sozusagen *unsichtbar*, obwohl sie physikalisch immer noch da sind, z.B. eine Wand, die zu einer klaren Flüssigkeit wird. Das ist es, was sie ursprünglich versucht haben zu erreichen—Optische Unsichtbarkeit im DE 173 (USS Eldridge, *Rainbow Project* [dt. Regenbogen Projekt]).
- Wenn Personen ausblenden, musst du schnell handeln und ihre Position markieren und sie mit den Händen berühren, weil sie nicht einfach zu sehen sind. Normalerweise wurde jemand, der neu auf dem Stützpunkt war, befohlen, dies zu tun. Denn man fand heraus, dass das Ausgesetztsein dieser Feldauswirkungen kumulativ war, und wenn du einmal zu oft versucht hast, jemanden zu retten, bist *du* ausgeblendet, sobald du ihn berührt hast. Und du musstest von Haut-zu-Haut berühren—wenn du deren Haut finden konntest (wenn jemand im Winter ausgeblendet war, komplett eingepackt in seiner Kleidung, war die so ziemlich einzige freiliegende Hautfläche die Nase—nicht einfach zu finden). Sie waren zwar immer noch da, allerdings in einer verzerrten Form, sodass du herumtasten und warten musstest, ob irgendetwas passiert. Wenn der Kontakt hergestellt war, Haut-zu-Haut, fingen sie an, wieder ihre übliche Form anzunehmen und es wurden normalerweise noch andere Leute um Hilfe gerufen, und die Person kam wieder zurück, wie sie war. Wenn leblose Objekte ausblendeten, kamen sie seltsamerweise einfach zurück, sobald das Feld abgeschaltet wurde (wie in der Eldridge). Nur biologische Organismen brauchten Hilfestellung.
- Wenn eine Person ausblendet und keiner zum Helfen da ist, ist die Wahrscheinlich groß, dass sie „stecken bleiben“ wird. Steckenbleiben heißt, dass eine Person *voll* bei Bewusstsein und *komplett* gelähmt ist. Du kannst nicht einmal mit deinen Augenlidern blinzeln. Es ist, als wenn die Uhr-Zeit für den Körper zum Stillstand gekommen ist und nicht einmal die Korpuskeln in deinem Blut sich im Blutkreislauf fortbewegen können. Leute, die „stecken bleiben“, geraten sehr schnell in Panik, mit gutem Grund. Diejenigen, die stecken blieben, bezeichnen es als „HELL, Incorporated“ [dt. HÖLLE, verkörpert]. Es verursacht ein beträchtliches psychisches Trauma. Der Hautkontakt kann eine Person „befreien“ und zurückkommen lassen—jedoch nicht immer zurück zur „Normalität“. Es ist eine grauenvolle Erfahrung.
- Abhängig von der Stärke des Feldes und der Zeit, die du stecken bleibst, kannst du auch „Einfrieren“. Die schimmernde Form verschwindet und es gibt keinen physikalischen Hinweis, dass irgendetwas oder irgendjemand da ist. Wenn die Position nicht sorgfältig markiert wurde, gibt es kein Zurück vom Einfrieren. Wenn eine Person den Zustand des Einfrierens annimmt, wird die Fläche abgesperrt und jeder hält sich davon fern außer einigen Spezialisten mit entmagnetisierender Ausstattung, die sie nutzen, um jemanden zu „entfrieren“. In diesem Zustand herrscht eine hohe Empfindlichkeit zu lokalisiertem Magnetismus. Kommt eine Person mit einem Taschenkompass zu nah, erleidet die eingefrorene Person eine *spontane Selbstentzündung*—und wird dort für Stunden oder sogar Tage brennen. Diejenigen, die zurückgebracht wurden, sagen, dass die Wahrnehmung gewaltig verzerrt ist und ihnen der Verlauf der Zeit überaus gewahr wurde—Minuten fühlen sich an wie Tage. Du kannst deine Umwelt nicht begreifen; sie wird gespenstisch und verzerrt, als wenn du dich zwischen Leben und Tod befindest und beide Reiche um dich herum vermischt sind. Und du kannst dich nicht bewegen, reden oder irgendetwas dagegen tun.
- Eine Person kann auch in ein „tiefes Einfrieren“ gedrückt werden, wo der Sinn von Zeit vollständig *verloren* ist. Es ist unmöglich zu sagen, ob eine Minute oder ein Jahrhundert

vergangen ist. Die wenigen, die aus einem tiefen Einfrieren zurückgebracht wurden, sagen, es gebe da draußen eine andere Welt. Eine Welt, die unbeschreiblich ist—und sie sind gewöhnlich vom Wahnsinn befallen, eine Folge ihrer Unfähigkeit zu beschreiben, was passiert ist. (Wir vermuten jetzt, dass sie in den kosmischen Sektor übergegangen sind, wo ihre physischen und motorischen Fähigkeiten nutzlos sind und alles vom menschlichen Bewusstsein verkehrt herum, also von innen nach außen verdreht, gesehen wird.)

Das sind nur einige spaßige Dinge, die sich ereignen, wenn man mit der Koordinaten-Zeit herumspielt. Beim Versuch, mit dem kosmischen Sektor (Larsons Bezeichnung für die Koordinaten-Zeit) umzugehen, sind uns eine Menge Probleme begegnet, weil jede Einwirkung auf ihn—ganz gleich wie peinlich genau berechnet—willkürliche Konsequenzen hatte. Wie sich herausstellt, ist die Koordinaten-Zeit nicht dieser leere Hohlraum, den die Forscher des Äthers aus dem 19. Jh. die Menschen glauben lassen haben—es ist ein ganzes *Universum* für sich selbst, mit Sternen, Planeten und *Leben*.

Die Schamanen aus alten Traditionen waren sich des ätherischen Lebens in diesem koordinatenzeitlichen Reich vollkommen bewusst. Sie entwickelten Fähigkeiten, die dortigen Lebensformen und deren Interaktion mit den Menschen wirklich zu sehen. Viele der niedrigeren Lebensformen sind von parasitischer Natur und fühlen sich angezogen vom *Qi*²⁷ einer Person—leckerer Essen! Wir ernähren uns von Essen, um Energie zu bekommen; sie ernähren sich von Energie, um Form anzunehmen. Sie werden angezogen von starken Emotionen, insbesondere die negativen wie Angst—was in Montauk reichlich vorhanden war. Es war die Anwesenheit dieser zeitlichen Wesen, die eine Menge der Berechnungen durcheinander brachten und wir waren uns zu der Zeit nicht einmal dessen bewusst (Hätten wir es bemerkt, hätten wir wahrscheinlich den einen oder anderen Exorzisten angerufen!) Wir wussten zwar, dass etwas vor sich ging, das willkürlich in der Natur erscheint (die Bewegung dieser ätherischen Lebensformen), aber wir hatten kein Verständnis über das Reich, in dem wir ein Signal hineinschlugen und auch nicht darüber, dass dort nicht-körperliche Formen leben könnten.

In der Literatur über Montauk stand, dass Duncan Cameron eine Kreatur aus dem Es [engl. creature from the Id] heraufbeschwor, ein Monster aus dem Unbewussten. Nun—unser Unbewusstes ist das Bewusstsein der Koordinaten-Zeit, weil sie in reziproker Beziehung stehen. Was Cameron eigentlich heraufbeschwor, war wahrscheinlich eines dieser ätherischen Lebensformen, ähnlich mit einem unserer Menschenaffen, und er zog es hinreichend durch, sodass es direkt mit der Körperlichkeit unseres koordinaten-räumlichen Reiches interagieren konnte und dann den Stützpunkt zerstörte. Sobald einmal die ganze Übertragungsausstattung zerstört war (ich glaube Nichols tat das—ich war in dieser Nacht nicht da), kehrte das Wesen zurück und war in Phase (Einklang) mit seinem Reich und verschwand aus unserem. Aber solch eine Energiespur hinterlässt Fußabdrücke—die Menschen sehen immer noch einige seltsame Dinge aus ihren Hummer-Schiffen draußen an „The Point“²⁸ [dt. Der Punkt“].

Nach 20 Jahren

Wie ich schon öfters erwähnt habe, hatten die Leute aus dem *Phoenix III* Projekt wirklich keinen Schimmer, was sie eigentlich tun. Es war gewöhnlich ein praktisches Herumprobieren, „Versuch und Irrtum“, hauptsächlich Irrtum. Sie hatten einige hochentwickelte Technologien, die sie als „ausländische Technologie“ bekanntgaben, sodass du glaubtest sie kämen aus Russland oder China—aber selbst russische und chinesische Technologien basieren auf der gleichen Physik, die jeder in der Schule lernt. Dieses Zeug hat Sachen gemacht, die „nicht von dieser Welt“ waren und offensichtlich waren sie es nicht. Sobald sie anfangen von „ausländischer Technologie“ zu reden, schauten wir, die ganz unten auf der Leiter standen, uns gegenseitig an mit dem Ausdruck „jaja...was immer du sagst“. Keiner von uns hatte so wirklich Ahnung vom größeren Bild, weil wir nur in Abteilungen des Projektes arbeiteten. Aber mit all den Informationen, die seitdem herausgekommen sind, kann ein größeres Bild aus den Einzelteilen zusammengesetzt werden.

27 Qi ist ein chinesischer Begriff für Bioenergie, auch bekannt als *prana* oder *ch'i*.

28 „The Point“ ist ein lokaler Begriff für Montauk Point, das Ende von Long Island, New York.

Was wir allerdings herausfanden, war, dass es zwei verschiedene Arten von „Technologien“ gibt, die genutzt werden. Die elektromagnetische Technologie, die wir heute nutzen, kommt von den SMs. Es gibt auch noch eine andere Art von Technologie, die von den Feinden der SMs, den LMs oder „Little Men“²⁹ [dt. Kleine Leute] genutzt wird. Sie haben eine mechanische Technologie, die ähnlich mit der „Schwingungsphysik“ ist, die in der Äthertheorie erörtert wird, insbesondere die Forschung von John Worrel Keely.³⁰ Die zwei Technologien neigen dazu, gegenseitig ausschließend zu sein; in der Gegenwart voneinander hören sie auf zu funktionieren.

Es hat auch sehr große Probleme mit der LM-Technologie gegeben, denn der Mensch hat nicht die physischen Sinne, um sie korrekt zu benutzen. Du würdest einen Stein hochheben und sagen „wiegt ungefähr ein Kilo“. Einer der LMs würde denselben Stein hochheben und sagen „es ist ein B-Dur“. Ihre Sinnesorgane funktionieren anders als unsere. Unsere physischen Sinne sind eher so wie die der Rasse, mit der wir eine genetische Ähnlichkeit haben: Die SMs. Wir können die SM-Technologie spielend leicht verwenden, aber die LM-Technologie lässt sich eher von Sängern und Musikern bedienen, denn sie handelt mehr mit dem kosmischen / koordinaten-zeitlichen Aspekt der Dinge. Die SM-Technologie ist vollkommen räumlich, was auch der Grund dafür war, dass sie die bevorzugte Technologie für die Phoenix Projekte gewesen ist.

Um diese Technologien zu verstehen, muss man zunächst vertraut sein mit dem Konzept, dass die 3-dimensionale Koordinaten-Zeit ein Universum für sich selbst bildet, und dass dieses Universum gleichzeitig mit unserem eigenen 3-dimensionalen, koordinaten-räumlichen Reich existiert. Es ist *kein* Paralleluniversum und nicht in irgendeiner Ecke des Universums versteckt—es ist genau hier, genau jetzt, nur mit unserer räumlichen Realität phasenverschoben, sodass unsere physischen Sinne es nicht entdecken können. Aber unsere nicht-physischen Sinne *können* es entdecken, und darauf einwirken, was Anlass zu „psychischen“ Fähigkeiten gibt.

- *Präkognition*: Nichts anderes als etwas in der zeitlichen Landschaft aus der Entfernung zu sehen.
- *Telepathie*: Zwei Leute, die in der Zeit nebeneinander stehen und quatschen, ganz gleich wie weit voneinander sie im Raum entfernt sind.
- *Telekinese*: Du manipulierst die zeitliche Komponente eines Objekts mit deinem zeitlichen Arm und siehst, wie „die Zeit den Raum verändert“.
- *Hellsehen*: Ein zeitliches Fernglas
- *Hellhören*: Eine entfernte Person in der zeitlichen Landschaft anschreiben.
- *Hellriechen*: Eine Grillparty in der zeitlichen Landschaft.

Praktisch *jede* der übersinnlichen Fähigkeiten ist leicht verständlich,³¹ sobald dir einmal klar ist, dass du in zwei verschiedenen Reichen existierst, einem räumlichen, materiellen für den Körper, und einem zeitlichen, kosmischen für die Seele.³² Und das Lustige ist, sie sind in keiner Weise übersinnlich“, magisch oder metaphysisch—nur eine natürliche Konsequenz des biologischen Lebens, was wir entweder entscheiden können zu lernen und zu nutzen oder zu ignorieren.

29 Die LMs sind eine weitere intelligente Spezies, einheimisch auf der Erde, reichlich vorhanden in Legenden und der Mythologie als Elfen, Naturgeister und Pixies, heutzutage bezeichnet als *LaMerians* (nicht Lemurians—ein franz. Wort für *die Leute vom Meer*), *Wasserkinder* an der Westküste Amerikas, oder die *Nøkk* in Skandinavien (Die *Nox* aus *Stargate SG-1*, eine Rasse von friedlichen Außerirdischen, sind den LMs außerordentlich ähnlich).

30 Keely hatte es schwer, seine Technologien funktionsfähig zu halten, denn er hat sie während der industriellen Revolution erbaut—umgeben von unverträglicher Technologie. Außerdem arbeitet der Großteil der laufenden Forschung der Schwingungsphysik unter einer falschen Auffassung... wie im Dokument *Geoengineering* erwähnt, haben sie alles verkehrt herum! Um ein Schwingungsgerät funktionsfähig zu machen, muss beim Einstimmen die Schwingung *neutralisiert* werden—nicht erzeugt werden. Wie bei Keely, basiert die LM-Technologie auf das *neutrale Zentrum*.

31 Larson, Dewey B., *Beyond Space and Time*, diverse Kapitel.

32 Für die *Seele* gibt es unterschiedliche Bezeichnungen: manchmal *Verstand*, *ätherischer Körper*, *Astralkörper* oder *Geist*. Für die Forscher im wissenschaftlichen Untergrund gibt es eine klare Unterscheidung: Die *Seele* ist der *kosmische Körper*, die Anhäufung von kosmischen Atomen, die die unsichtbare Hälfte einer Lebenseinheit sind, von gleicher Größe und Komplexität wie der räumliche, physische Körper. Der *Geist* ist jenseits von Raum und Zeit zugewiesen.

Zum Abschluss verrate ich ein kleines Geheimnis... denke zurück an den Matheunterricht aus der Schule und dem eher lästigen Thema über die *imaginäre Zahl*. Eine Zahl, die sich wie eine Rotation verhält und nirgends im Raum als Quantität auftritt. Aus der Sicht eines Schülers sind imaginäre Zahlen schwerer zu verstehen als Brüche!

Aus unserer Sicht ist die Zeit ein polares Reich—die Rotation tritt ganz natürlich auf. Der materielle und kosmische Sektor sind besser beschrieben mit: *Komplexe Konjugation* voneinander.³³ Der Raum ist *real* und die Zeit ist *imaginär*—aber nicht im Sinne von „Phantasie“, sondern im Sinne von der imaginären Zahl. Verstehe die *komplexe Zahl*, eine Kombination aus realer und imaginärer Zahl, und du verstehst die Verbindung zwischen Raum und Zeit; yang und yin; Körper und Seele.

Jetzt, wo du weißt, dass die Koordinaten-Zeit nicht imaginär ist, zeigen diese lustigen kleinen imaginären Zahlen wirklich eine Wechselbeziehung zwischen dem Physischen und Metaphysischen... und mit einem Fuß in beiden Reichen öffnet es die Tür zu den Dingen, die jenseits von Raum und Zeit sind.

³³ Larson betrachtete die Sektoren als Kehrwerte, aber Prof. KVK Nehru legte in den 80ern dar, dass die Bezeichnung *Konjugation* passender ist, um die dimensionale Beziehungen zu bewahren.