

Channeling zum Thema „Zeitlinien“ vom 07.09.2019 im Anastasialand

Dieser Channeling-Text wird in der Originalfassung herausgegeben, ohne dass die komplexe Sprache und die langen Satzfolgen bereinigt wurden.

Wir grüßen Euch auch und freuen uns, wieder Eure Antworten zu erhalten auf unsere vielfältigen Fragen. Heute haben wir das Thema Zeitlinien und hätten gerne einen Fließtext zunächst von Euch.

Wir würden gerne zunächst an einen Teilnehmer dieser Runde eine direkte Ansprache halten. Es ist ein Teilnehmer, der in direkter Linie verwandt ist mit dieser Person, zu der wir zu Euch sprechen und wir möchten Euch mitteilen, dass wir niemals abwesend sind und das Muttersein und das andere stets eine Einheit bilden, wenn Euch das dient.

Wir bitten Euch, Eure Frage noch einmal an uns zu richten.

Wir haben heute das Thema Zeitlinien und wir möchten gerne einen Fließtext zunächst dazu haben.

Zunächst einmal möchten wir Euch ein bisschen darüber in Kenntnis setzen, dass wir den Begriff der Zeit differenziert von Euch betrachten. In Eurer Situation, die Ihr Menschen auf der Erde seid, betrachtet Ihr den Begriff der Zeit so, als sei es eine feststehende Bedinglichkeit, innerhalb derer Ihr Euch zurechtfinden müsst. D.h. also der Tag mit vielen Stunden, einer immer wiederkehrenden Einheit, Anzahl von Einheiten, von Stunden, ist etwas, dass Ihr wie ein Kleidungsstück betrachtet, einen Pullover vielleicht oder ein Gefährt, in das Ihr einsteigt und innerhalb dieser Form Ihr Euch zurechtfinden müsst, es bedienen müsst sozusagen.

Aus unserer Sicht ist es ganz anders. Aus unserer Sicht seid Ihr die Wesen, die Zeit überhaupt erst in das Leben bringen. Jeder Mensch, jedes Tier, jede Pflanze, jeder Ablauf, bringt auf seine ureigenste Weise Zeit in das eigene Leben und in die Gemeinschaft, so dass Zeit ein äußerst relativer Begriff ist. Da Euch relative Begriffe in derartigen Strukturen missfallen und Ihr in jedem Fall ein Korsett wünscht, innerhalb dessen Ihr Euch zurechtfinden mögt, habt Ihr Euch darauf verständigt,

dass Ihr eine Konstante oder verschiedene Konstanten wählt, die sich wiederholen, immer wieder wiederholen - wie beispielsweise ein Tag-und-Nacht-Rhythmus, den Ihr deshalb erlebt, weil Ihr stationär auf einem Planeten seid, wo in regelmäßigen Rhythmen Schatten über Eure Wohnhäuser fallen. Es ist keineswegs etwas Besonderes oder etwas anderes, es wäre das gleiche, wie wenn Ihr an einem Tag in der schönen Natur spazieren geht und plötzlich unter einem Baum verweilt, weil es jetzt Nacht ist in diesem Schatten. Es ist etwas, das Euch komisch vorkommen mag in diesem Beispiel, doch für unsere Seite ist es nichts anderes. Es ist eine Bewegtheit, Ihr entscheidet Euch für einen fixen Punkt in dieser Bewegtheit und von dort aus legt Ihr Situationen fest, die Ihr dann als Daten, als Datumsgrenzen, als Tag und Nacht, als Jahre festlegt. Gleichzeitig ist es so, dass Ihr Jahreszeiten festlegt. Würdet Ihr ein Wanderer sein und würdet Ihr mit den Jahreszeiten gehen, hättet Ihr niemals einen Wechsel. Ihr könntet beispielsweise als Wanderer immer mit den Jahreszeiten gehen, hättet Ihr niemals einen Wechsel. Ihr könntet beispielsweise als Wanderer immer mit dem Frühjahr gehen, ihr könntet auf der Welt immer dort weitergehen und weitergehen, wo gerade die Natur nach einem Winter beginnt, zu erblühen. Ihr würdet niemals den Sommer, den Herbst oder den Winter erleben. Ihr hättet keine Jahreszeiten. Und würdet Ihr auf diesem Planeten, wo Ihr lebt, ein derartiges Wanderleben eingerichtet haben und es nicht kennen, wüsstet Ihr nichts von derartigen Wechseln, wenn Ihr Euch nicht austauschen würdet beispielsweise mit jenen Wanderern, die nur im Winter sind, doch wir könnt Ihr - und nun begeben wir uns in die Faszination von Zeiträumen für Euch -, Ihr könntet niemals einen Wanderer finden oder begegnen, der stets nur dem Winter hinterherläuft oder mit dem Winter geht oder mit dem Sommer geht, denn Ihr würdet nicht zur Zeit des Winters oder des Sommers an dieser Stelle verweilen.

Habt Ihr dieses Bild verstanden?

Zustimmendes ‚Hmmm‘

So seid Ihr also stationär - Zeiten geschehen, weil Ihr durch Bewegungen, durch Rotationsbewegungen Veränderungen wahrnehmt und Tag und Nacht empfindet, aber aus einer sehr kleinen, minimalistischen Betrachtungsweise, so dass beispielsweise Wesenheiten, die tellurisch leben, also im tiefen Erdreich, eine zweidimensionale Aufgabe im Mineralienbereich haben, kennen kaum den

Unterschied zwischen Winter und Sommer auf ihre Weise. Es gibt Wesenheiten und auch Tiere, die in Höhlen leben, die keinen Unterschied in einem beständigen Kontinuum um sich herum von Tag und Nacht, von Sommer und Winter, erleben können und auch oft sehr alterslos sind aufgrund der langen Lebensdauer, die sie haben - hunderte von Jahren, tausende von Jahren können verschiedene Organismen überdauern, ohne sich auch nur einen Millimeter zu bewegen.

Und so seid Ihr also in Eurem Zeitgefüge Sklaven Eurer selbst, Sklaven Eurer Glaubenssätze und Sklaven Eurer Situationen. Wenn Ihr beispielsweise auf einem Stuhl verharrt oder auf einem gemütlichen Sitzmöbel verharrt und aus der beständigen Tätigkeit des Verstandes aussteigt, Euch also hinsetzt, gar nichts denkt, wenig fühlt und so vor Euch hindöst, so könntet Ihr es nennen, werdet Ihr nach einer Stunde kaum eine Aussage darüber tun können, wenn Ihr selbstvergessen seid, wie lange Ihr tatsächlich dort gesessen seid. Wenn Ihr aber an einer Bushaltestelle steht und der Bus kommt an und Ihr begeben Euch hinein und Ihr trefft die Entscheidung, einen Weg zurückzulegen und erkennt anhand der Veränderungen im Außen, Ihr fahrt um eine Kurve und eine nächste in eine Stadt hinein, geht dorthin und tut dieses und jenes, besorgt etwas und fahrt wieder zurück, so habt Ihr einen Ablauf erschaffen, der in minimalen Zeiteinheiten eine Verkettung von Entscheidungen bedeutet. Ihr habt Euch entschieden, an dieser Stelle zu sein, habt entschieden, hineinzusteigen in dieses Gefährt, habt entschieden, eine Weile darin zu bleiben, um dann auszusteigen aus diesem Gefährt - schon das sind sehr lange Zeitabläufe, die wir benennen. ...