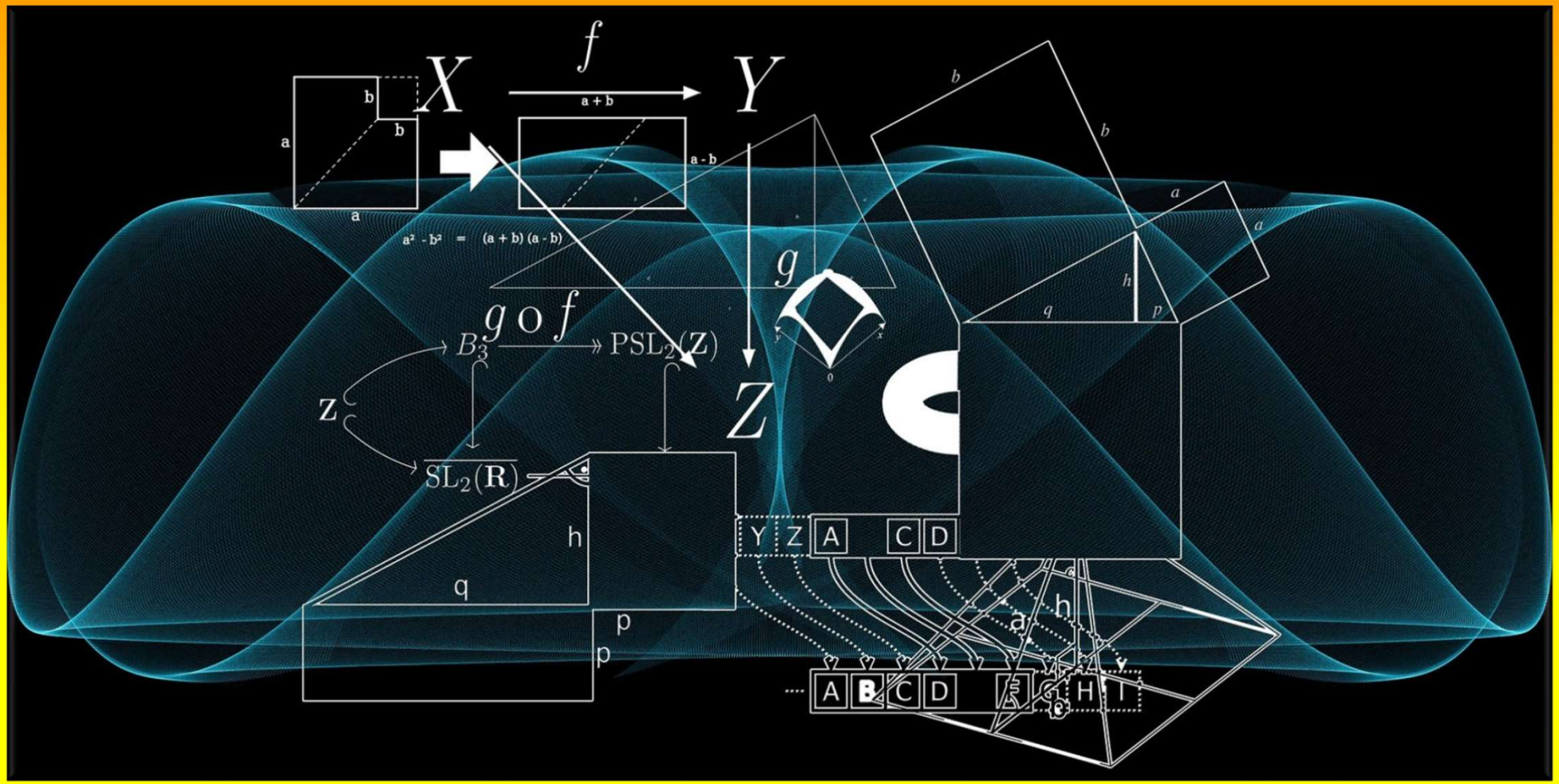
HOLOFEELING

Arithmetische Grundlagen



Der Schöpfungsprozess am Beispiel eines Computers

1. Hauptplatine (Mainboard, Motherboard) mit Schnittstellen zu allen nachfolgenden Bauteilen
   HF = UP / JCH UP / JCH vor dem Bücherregal, der, der das Programm geschrieben hat und der JETZT alle Bücher gleichzeitig liest.
2. Hauptprozessor (Central Processing Unit, CPU)
   HF = Creatio ex Nihilo des ersten BIT (das Haus) 0~1, Zahlenstruktur 1-9 + 0, Primzahlen-Struktur, die Champernowne-Zahl, Grundrechenarten, 1/81 und 181, das Prinzip des Divergierens und Konvergierens aus dem 1^2, 1^2 DIA-GON-AL-E^2 Wurzel 2 - ∞ , eine arithmetische Wurzel hat immer ein ± Ergebnis (Summe = 0), Naturkonstanten sind infinitesimal.
3. Programmiersprache
   HF = Hebräisch – Deutsche Zeichen-Werte, -Bedeutungen, Ver- und Entschlüsselungen, Verbindung der Zeichen zu Worten, Sätzen, AB-Sätzen etc.,
4. Arbeitsspeicher (Hauptspeicher, Random Access Memory, abgekürzt RAM)
   HF = Arithmetische ReGeL<N für 1^2 und K-RAI-S, Die Kreiszahl PI, UN-END-LICHT-ECK (Polygon), Pythagoras, Ur-Pythagoras im 1^2, Winkel-Funktionen, KeGeL und KuGeL, BE^2-Rechnungen im Einheitskreis links-K-RAI-S-END, Generation einer GÖTT-LICHTEN Sinus-Grundwelle aus dem Einheitskreis, AUP-spannen im Decartes Achsenkreuz.
5. einen auf der Hauptplatine verbauten oder in der CPU enthaltenen Grafikchip oder eine separate Grafikkarte
   HF = Fraktale BE^2-Rechnung von Fein- und Fest-Stoff-Lichten Informationen 1D-2D-3D-4D usw., Iteration Innen~Aussen am Tesserakt-Beispiel in Lichtgeschwindigkeit $E2=m^2*c^4$ im Zentrum des Einheitskreises, Verknüpfung von Ebenes Bild und Ebenes Bild am Beispiel der Riemannschen Flächen mit einem RE⮌AL- und einem I-Magie-när-Anteil, Bild-Taktfrequenz über die Trivialen Nullstellen der Riemannschen Zeta Funktion, Ausspiegelung von Bildern über die Riemann-Zeta-Funktion in den interessanten ±Nullstellen mit einer additiven Farbmischung aus 3 Grundfarben, Erzeugung von Oberwellen auf der Gött-Lichten Sinus-Welle in peripheren Mittelpunkten am Beispiel der Fourier-Transformation in einer Hologramm-Struktur (in jedem B-RUaCH-Stück sind alle Informationen der AIN-HEIT vorhanden – nur unscharf) . Ausbreitung in KuGeL-Wellen.
6. Netzteil
   HF = Die Energie E^2 = JCH/ICH = die nicht flackernde Lampe im Projektor, 200 g ROTE KNETE
7. Massenspeicher (herkömmliche Festplatte (HDD) oder SSD)
   HF = UP = HEILIGER GEIST = göttliche WEISHEIT (UP/86 = verbundenes Wissen) im UP-soluten MI∏EL-Punkt. Programmierung der W-ELT mit allen Erscheinungs-Formen und –Möglichkeiten, Autobahn- oder Single-/ Multiplayer-Spiele-DVD Beispiel.
8. Optisches Laufwerk (üblicherweise ein DVD-Brenner, seltener BD-ROM/DVD-Brenner-Combo-Laufwerk oder BD-Brenner, veraltet DVD-ROM-Laufwerk)
   Speicher (Schwamminhalt), HF = Lebensbuch mit dem Persönlichen API-Charakter und dem Schwamminhalt, die 4 JCH/ICH/ICH/ich in den 4 Phasen im Einheitskreis, der 11^3 Wirk-Raum, Geistesfunken, Protagonist, Antagonist, Non Player Character.
9. Monitor
   HF = JCH/ICH strecke ein Ecke in der Camera Obscura, Blickwinkel – Berechnung, Spiegelungen und Rück-Spiegelungen des einen Lichtes im Centrum, die MaG-i-E^2 und die Perfektion der GÖTT-Lichten Schöpfung, es gibt keine Zufälle. Konstrukt-, Werte- und Interpretations-System, Programm und VR-Brille (die Peron-Licht wahr-GE^2-noMMe W-ELT). Jeder neue Gedanke zerstört des bestehenden Gedanken.
10. Tastatur
    GE^2-FÜHLE, HF = Die 5 Sinne, gequantelte Struktur des Lichtes, des Sehens und Hörens am Beispiel des 1-2-4-8-16 Perspektiven-AUP-Baus der Mensch-Lichten AuGeN.
11. Maus, alternativ auf mobilen Computern als Touchpad; einen Tablet-PC bedient man ohne Maus direkt über den Monitor, Joy-Stick
    HF = Joy-Stick, „Nicht-Bewegung“ des Blauen ICH´s im Centrum der Matrix durch Änderung des Blickwinkels, Aktion – RE^2⮌Aktion, Focus-Punkt, Butterfly Effect, Kybernetische Schleife.

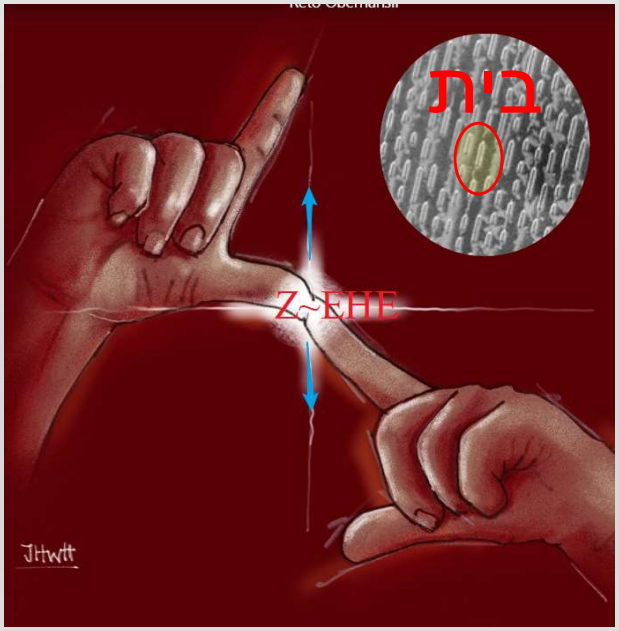
Arithmetische Grundlagen

Creatio ex nihilo

1. BIT +/- = 0

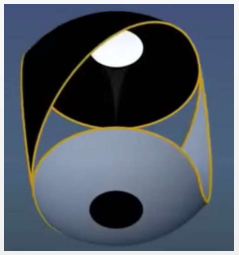
Grundsatz der Dualität / Polarität

Schöpfungs aus dem Nichts, AUP-Spannen



Creatio ex nihilo
im Centrum
aus dem E²-W-IG DA-S-AI-Enden
Vakuum-Fluktuation

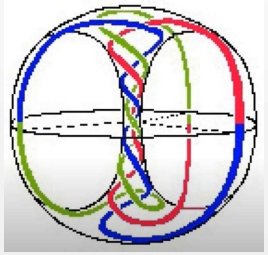
Von der 0 zur ~ +1/-1 Polarität
Aus dem Nichts zum א Aleph / Eleph
Das erste BIT (Hebr. Haus) 0~1
AUP-Spannen zur ersten Polarität /
Trinität im Zeichen א = יוי = 26
UP-solute Synthese/These/Antithese
1. Ebene der Programmiersprache



Creatio ex nihilo
The Cycle of Creation Anu Yin Yang I Tjing Torus

https://www.youtube.com/watch?v=iOMYdrdpMMo

ICHBINALLES Seite 584



Aus dem chinesischen „Wu Chi“ **O**, dem unbeschreibbaren NICHTS in Form eines leeren Kreises entsteht **„Tai Chi“ ☯, die Trinität (Nichts/Hell/Dunkel)**.

Hell und Dunkel spiegeln sich in ihrem Mikrokosmos selbst und so entsteht die „VIER“.

Dies beschreibt den Schritt vom ∞ NICHTS zur EINS:
Das „Er-lebnis“ vom NICHTS zum ETWAS!

Wenn Deine Logik in der VIE-R „sehend“ wird, bist Du **H**-IER.

Das die Einheit „verbindende **V**olker“ wird so zum „sehenden **H**arnisch“.

Die beiden Linien im **V** bilden „unten“ einen „∞ kleinen Punkt“ und „oben“ ein „offenes ∞ NICHTS“.

Wenn man diese beiden Linien (eine Linie ist „zweidimensional“) „trennt“, stehen sie sich im **H** , zwei Parallelen, die durch einen „symbolischen Radius“ (lat. = „[geistes]Lichtstrahl“) verbunden sind, gegenüber.

Du kannst nun Deine „Be-stimmung“ (= hebr. „***ichudo***“ 10-8-6-4-6) als Gesamtwert (= **34** [> 3+4 = 7]) betrachten und **Du hast Deinen wirklichen Lebensraum vor Augen**.

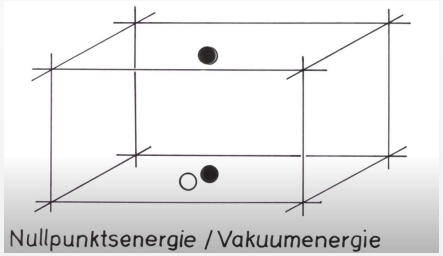
Du bist nur ein Teil meiner Ganzheit. Du bist „zur Zeit lebend“ mal ein „**Tropfen**“ (אגל ein „***egel***“ = 1-3-30 = 34), d.h. nur ein holoistisches Fragment „**vom ganzen Herzen**“ (בלב 2-30-2 = 34), das „**ICH BI<N**“!

Du bist aber auch eine „**schöpferische Welle**“ (גל „***gal***“, 3-30) im Ganzen.

Du bist „zur gleichen Zeit“ **Tropfen und Welle**
(gewisse Ähnlichkeiten zum Teilchen/Wellen-Phänomen der Quantenmechanik sind „purer Zufall“ ☺).

Ich bin „**Gott Vater**“ (אל אב 1-30-1-2 = 34 [dies ist auch der dem „J-**UP**-iter“ zugeordnete Gottesname]).

J-UP-iter[ierend] bedeutet „Gott UP ist auf Reisen“.



Vakuumfluktuation

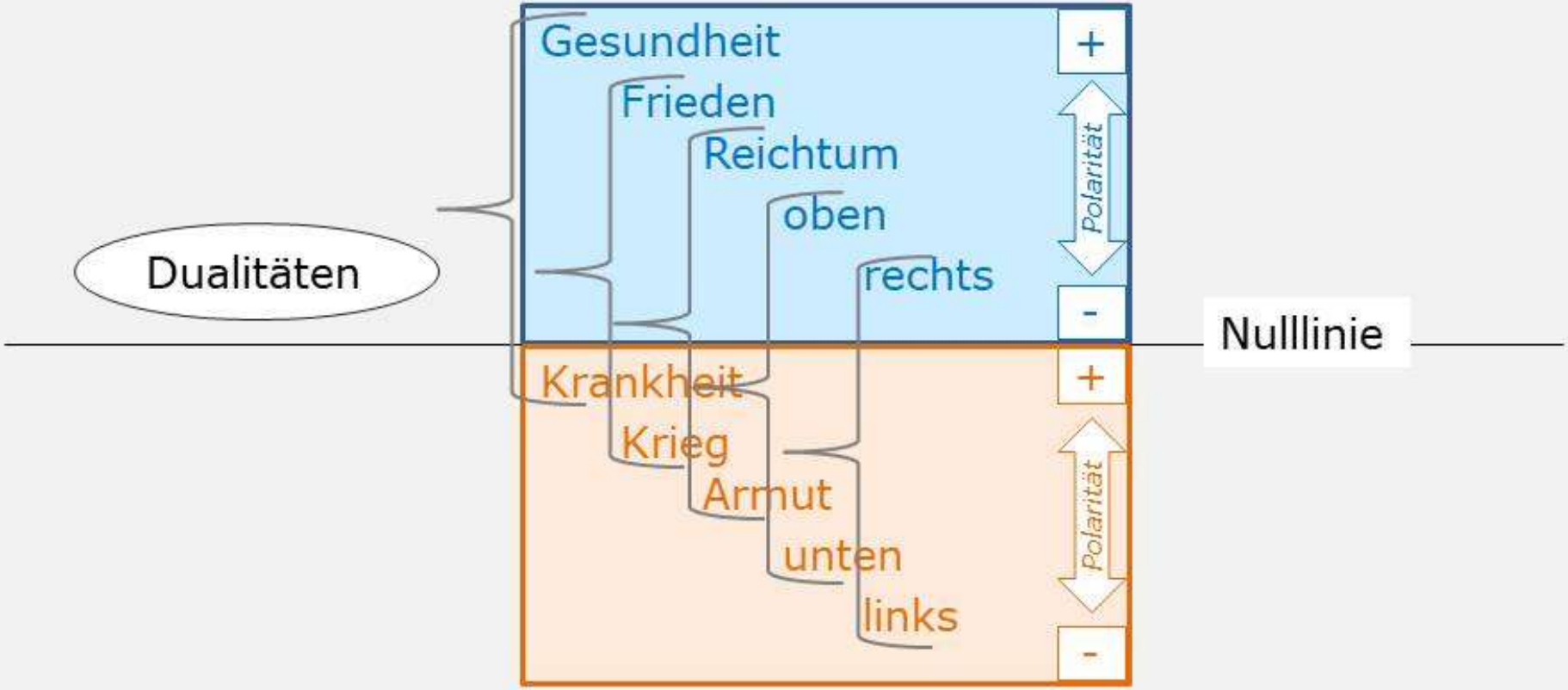
https://de.wikipedia.org/wiki/Vakuumfluktuation
https://www.youtube.com/watch?v=C7NuqgvgwUo

Vakuumfluktuationen, Quanten- und Nullpunktsfluktuation, sind Begriffe, die in Zusammenhang mit der Quantenfeldtheorie verwendet werden. Sie ist eng verwandt mit der Vakuumpolarisation. Hergeleitet wird der Begriff gelegentlich aus der quantenmechanischen Energie-Zeit-Unschärferelation. Häufig wird er mit virtuellen Teilchen in Verbindung gebracht.

In verschiedenen Artikeln wird Vakuumfluktuation unter Annahme von Nullpunktsenergie, die auch Vakuumenergie genannt wird, gelegentlich hergeleitet aus der Unschärferelation zwischen Zeit und Energie.

Dabei wird manchmal der Eindruck vermittelt, dass diese Fluktuationen physikalische Effekte auslösen könnten. So werden Vakuumfluktuationen als Beleg dafür angeführt, dass das quantenmechanische Vakuum nicht im klassischen Sinne „leer“ ist. Auch werden Vakuumfluktuationen gelegentlich als mögliche Erklärung für die Dunkle Energie angesehen, jedoch unterscheiden sich die errechneten Werte um den Faktor **10 (Gott) - 12 (Vater) = 0** (Problem ☺ der Kosmologischen Konstante).

Dualität und Polarität



Dualität

- Teile sind gegensätzlich / widersprüchlich
- beide Teile der Dualität besitzen jeweils eine Polarität => ein Anfang (+) und ein Ende (-)
- wenn die Gesundheit endet (bei minus) dann beginnt die Krankheit (mit plus)

Polarität - Beispiele

- Batterie => Plus und Minuspol
- Bratwurst => Anfang und Ende

aber:
2 Kieselsteine bilden ein **Paar** und sind damit weder eine Polarität noch eine Dualität

22.10.2019

Überdeckung von Dia Positiv und DIA Negativ

100 % Überdeckung
KRISHNA

DIA Positiv und DIA Negativ

Teil - Überdeckung

Schöpfungs aus dem Nichts, AUP-Spannen

https://youtu.be/r6O9uGmujvU

ROT / BLAU Schreibung

„ROT“:

Für „**bewusst HIER&JETZT GeD-ACHT-ES**“ steht „**ROT**“(= **אדם** = **ADaM**)

Bei „**Rot**“ ***handelt es sich um*** „***Ge*-Danken**“, die „**MANN denkt**“, **ohne dabei** an ***etwas*** zu ***denken***, weil **MANN** sich „**Rotes**“ „**nicht *bildlich vorstellen***“ kann!

Beispiel: An was ***denkst Du***, wenn ***Du*** die Worte „**Gott**“ oder „**Geist**“ ***denkst***?

(„**W-V/U/O**“ = ו = „***Geist* IM Geist = EIN GEIST(= verbunden)**“ = „**WASSER/MEER**“**!**)

„BLAU“:

„**Blau**“ ***steht für*** „**von Geist↺*aus-gedachte normale Gedanken-Wellen***“,

d.h. für „***raumzeitliche Vorstellungen*** **und SIN↺*Licht Wahrgenommenes***“!

Beispiel:

Du Geist denkst, wenn ***Du*** „**an dich *selbst***“ ***denkst***...

geistlos „**Automat<*ISCH***“ an ***Deine*** „***momentane Leser-Persona***“!

EIN bewusster *Geist* I↺*ST* VI-EL MEER „**AL<*S NUR ein einziger Mensch***“ und **ein *Mensch*** besteht bekanntlich „**nicht *NUR aus einem einzigen Körper***“!

(„**U/V/O**“ = ו = eine „**JETZT< *aufgespannte wahrgenomme***“ **IN<*Formation***!)

ROT / BLAU Schreibung

Der **SIN↺*N jedes Wortes* ER-GI↺*BT* sICH JETZT von SELBST**:

„**W↺*Erde***“ = „**W↺*ER-DeN***“ bedeutet z.B.:

W = EIN verbundener Geist der "**IM-ME(E)R↺*DA***" **I↺*ST***

(***ST* steht "IM-ME(E)R↺*für raumzeitliche (= ס) Erscheinungen (= ת)***",
bzw. für die „***vielen (= ז/ש) Spiegelungen/Facetten (= ט)***“
eines „***imaginären* Spiegeltunnels**“!) ,

ER = „***augenblickliche/Quell-Ratio***“ = ער = „***erweckt, Widersacher, Feind***“;

DN = „***Öffnen einer Existenz/geöffnete Existenz***“ = דן = „***ur-teilen***“!

Wenn **MANN bewusst** für jeden „**Buchstaben *eines* Wortes**“,
die **ENT*sprechenden*** „**HIER<O>Glyphen**“ der **Heiligen Schrift** setzt,
bekommt **MANN** einen „***tieferen* EIN-Blick**“ **IN jedes** „***schöpferische* WORT**“,
das **JA** aus ***Deinem*** „**IN<*divi-DU*AL-Bewusstsein EIN B-ILD hervorruft**“
(= ב-ילד) und ***des*halb** auch eine „***raumzeitlich erscheinende Vorstellung***“
„**ER-W↺*Eck-T***“!

Arithmetische Grundlagen

Schöpfungsstruktur der Matrix

Zahlen 1-9 plus die 0 als Trennung der Schöpfungs-Ebenen

Grundrechenarten, Divergieren/Konvergieren, 1/81

Die Schöpfung baut auf Primzahlen AUP

Zahlen sind Vielfache/Teiler des 1^2 (Plichta)

Die Champernowne-Zahl

Arithmetische Basis aller Zahlen, Grundrechenarten

(Z<)AHL - von 1 bis 9

Z = (der EWIGE) GEBURT<S>GeBeR
AHL = H-EL<L ER<SCH>EINEN (= unbefleckt), Z-EL<T

SUP-E²R-Perfekte Primzahlen 1, 2 und 3 – Perfekte Primzahlen – Primzahlen
Zusammengesetzte Zahlen (aus Primzahlen), Quadratzahlen

1,2,3<4 – 1/2 – 3/4/3 - 18/81 - 13/31 – 37/73 – 86

Schon beim ℵ Synthese, These, Antithese

Alef - ℵ - JOD-WAV-JOD – 10-6-10 – Basis des J-HWH (26)

Basisinformation für jede folgende Zahl ist der KaTaN-Wert = KL-Einheit

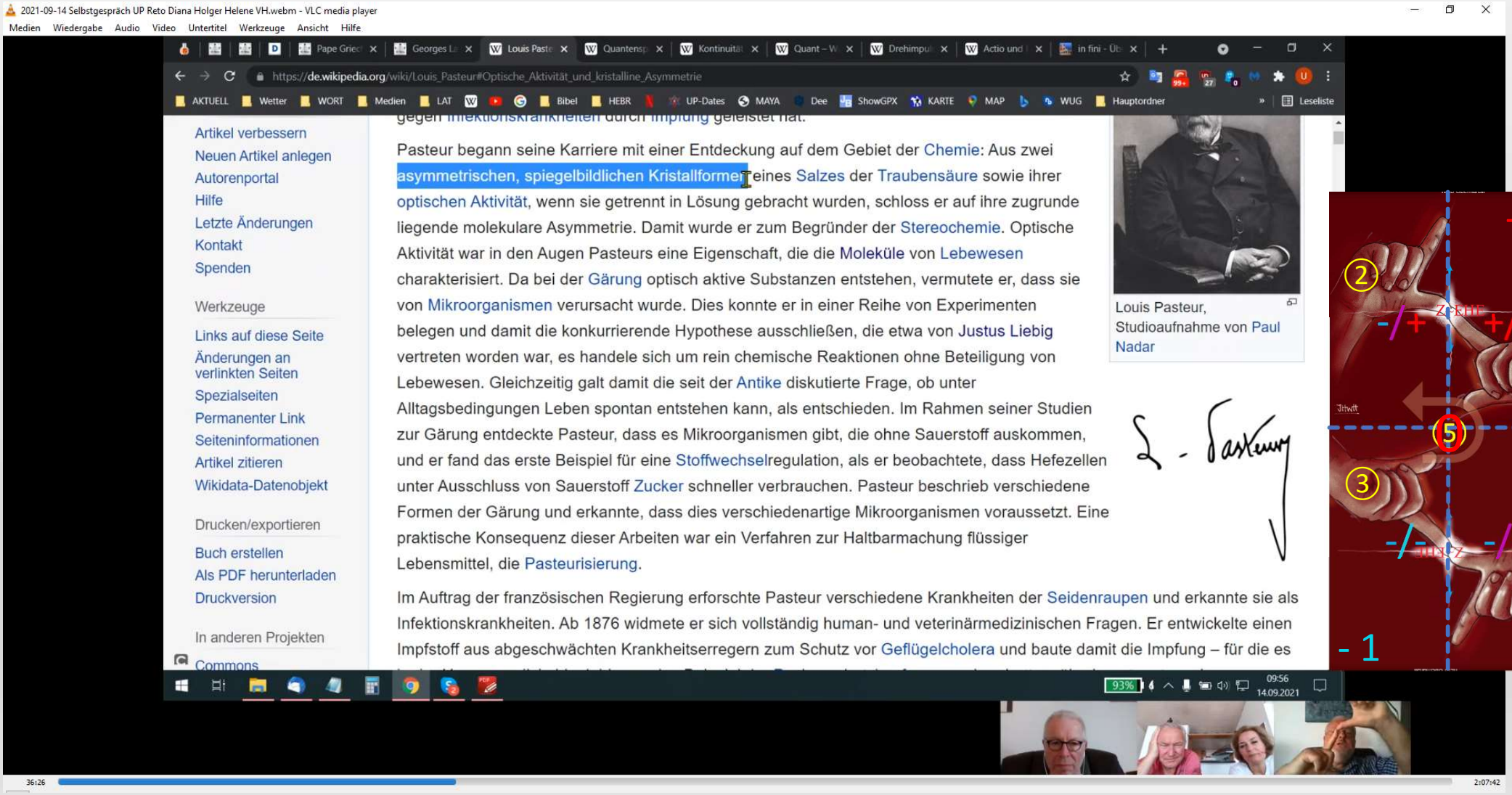
Grundrechenarten:

+	Addition	Iteration X+1= X^{NEU} und (X*1)+(Y*1)
-	Subtraktion	Ergibt eine Differenz - △ **Delta**
*	Multi-PL-I-kation	Vervielfältigung, Verdoppelung (in der X,Y,Z Achse)
÷	DI-Vision	Teilung in ein Oberhalb/Unterhalb

Einheitskreis
Das Ganze baut auf Primzahlen auf

ICHBINDU Seite 101:

Meine Schöpfung besteht aus einem Primzahlenkreuz. Die Primzahlen sind die Orte der „Ent-scheidung“.
Ab der Zahl 37 werden die Primzahlen 2-geteilt, denn ab 37 beginnen zu-fällig ☺ die „irregulären“ Primzahlen.
https://www.youtube.com/watch?v=xbAUutZIApU&t=2160s



Primzahl

https://de.wikipedia.org/wiki/Primzahl

Eine Primzahl (von lateinisch numerus primus ‚erste Zahl')
ist eine natürliche Zahl, die größer als 1 und ausschließlich durch sich selbst und durch 1 teilbar ist.

Dabei bedeutet primus speziell „**Anfang, das Erste (der Dinge)**", sodass eine „**Anfangszahl**" gemeint ist, **die aus keiner anderen natürlichen Zahl multiplikativ konstruiert werden kann.**

Existenz und Eindeutigkeit der Primfaktorzerlegung:

Jede natürliche Zahl, die größer als 1 und selbst keine Primzahl ist, lässt sich als Produkt von mindestens zwei Primzahlen schreiben, z. B. „8 = 2x2x2"

Eine natürliche Zahl $p \neq 1$ heißt **Primzahl**, wenn sie außer den (trivialen) Teilern 1 und p (sich selbst) keine weiteren Teiler hat.

2	43	103	173	241	317	401	479	571	647	739	827	919
3	47	107	179	251	331	409	487	577	653	743	829	929
5	53	109	181	257	337	419	491	587	659	751	839	937
7	59	113	191	263	347	421	499	593	661	757	853	941
11	61	127	193	269	349	431	503	599	673	761	857	947
13	67	131	197	271	353	433	509	601	677	769	859	953
17	71	137	199	277	359	439	521	607	683	773	863	967
19	73	139	211	281	367	443	523	613	691	787	877	971
23	79	149	223	283	373	449	541	617	701	797	881	977
29	83	151	227	293	379	457	547	619	709	809	883	983
31	89	157	229	307	383	461	557	631	719	811	887	991
37	97	163	233	311	389	463	563	641	727	821	907	997
41	101	167	239	313	397	467	569	643	733	823	911	…

Übersicht Primzahlen 1 - 101

Zahl	Zahl Hebräisch	Basis-Information	Anzahl Faktoren	Perfekte Primzahlen	Primzahl Zwilling	Primzahl	Primzahl Hebräisch	Zusammengesetzt aus Primzahlen	ZuSaGes. Nummer	ZuSaGes. Hebräisch	Quadratzahl	Welcher Primzahl Quadratfaktor
+/- 1	א	S-UP-E*R Perfekte Primzahl	1	1. S-UP-E*R Perfekte Primzahl		Primzahl 1	א				1^2	1^2
2	ב	S-UP-E*R Perfekte Primzahl	1	2. S-UP-E*R Perfekte Primzahl		Primzahl 2	ב					
3	ג	S-UP-E*R Perfekte Primzahl	1	3. S-UP-E*R Perfekte Primzahl		Primzahl 3	ג					
4	ד	2*2	2					2^2	ZuSaGes. Zahl 1	א	2^2	2^2
5	ה	Primzahl Zwilling	1		Primzahl Zwilling 1	Primzahl 4	ד					
6	ו	2*3	2					2 * 3	ZuSaGes. Zahl 2	ב		
7	ז	Perfekte Primzahl + Zwilling	1	4. Perfekte Primzahl	Primzahl Zwilling 2	Primzahl 5	ה					
8	ח	2*2*2	3					2^3	ZuSaGes. Zahl 3	ג		2^3
9	ט	3*3	2					3^2	ZuSaGes. Zahl 4	ד	Pythagoras 3^2	3^2
10	י	2*5	2					2 * 5	ZuSaGes. Zahl 5	ה		
11	כ	Primzahl Zwilling	1		Primzahl Zwilling 3	Primzahl 6	ו					
12	ל	2*2*3	3					$2^2 * 3$	ZuSaGes. Zahl 6	ו		2^2
13	מ	Perfekte Primzahl + Zwilling	1	5. Perfekte Primzahl	Primzahl Zwilling 4	Primzahl 7	ז					
14	נ	2*7	2					2 * 7	ZuSaGes. Zahl 7	ז		
15	ס	3*5	2					3 * 5	ZuSaGes. Zahl 8	ח		
16	ע	2*2*2*2	4					2^4	ZuSaGes. Zahl 9	ט	Pythagoras 4^2	2^4
17	פ	Primzahl Zwilling	1		Primzahl Zwilling 5	Primzahl 8	ח					
18	צ	2*3*3	3					$2 * 3^2$	ZuSaGes. Zahl 10	י		3^2
19	ק	Primzahl Zwilling	1		Primzahl Zwilling 6	Primzahl 9	ט					
20	ר	2*2*5	3					$2^2 * 5$	ZuSaGes. Zahl 11	כ		2^2
21	ש	3*7	2					3 * 7	ZuSaGes. Zahl 12	ל		
22	ת	2*11	2					2 * 11	ZuSaGes. Zahl 13	מ		
23	ך	Primzahl	1			Primzahl 10	י					
24	ם	2*2*2*3	4					$2^3 \times 3$	ZuSaGes. Zahl 14	נ		2^3
25	ן	5*5	2					5^2	ZuSaGes. Zahl 15	ס	Pythagoras 5^2	5^2
26	ף	2*13	2					2 * 13	ZuSaGes. Zahl 16	ע		
27	ץ	3*3*3	3					3^3	ZuSaGes. Zahl 17	פ		3^3
28		2*2*7	3					$2^2 * 7$	ZuSaGes. Zahl 18	צ		2^2
29		Perfekte Primzahl + Zwilling	1	6.Perfekte Primzahl	Primzahl Zwilling 7	Primzahl 11	כ					
30		2*3*5	3					2 * 3 * 5	ZuSaGes. Zahl 19	ק		
31		Primzahl Zwilling	1		Primzahl Zwilling 8	Primzahl 12	ל					
32		2*2*2*2*2	5					2^5	ZuSaGes. Zahl 20	ר		2^5
33		3*11	2					3 * 11	ZuSaGes. Zahl 21	ש		

Übersicht Primzahlen 1 - 101

Zahl	Zahl Hebräisch	Basis-Information	Anzahl Faktoren	Perfekte Primzahlen	Primzahl Zwilling	Primzahl	Primzahl Hebräisch	Zusammengesetzt aus Primzahlen	ZuSaGes. Nummer	ZuSaGes. Hebräisch	Quadratzahl	Welcher Primzahl Quadratfaktor
34		2 * 17	2					2 * 17	ZuSaGes. Zahl 22	ת		
35		5 * 7	2					5 * 7	ZuSaGes. Zahl 23	ך		
36		2 * 2 * 3 * 3	4					$2^2 \times 3^2$	ZuSaGes. Zahl 24	ם	6^2	$2^2 3^2$
37		Perfekte Primzahl	1	7. Perfekte Primzahl		Primzahl 13	מ					
38		2 * 19	2					2 * 19	ZuSaGes. Zahl 25	ן		
39		3 * 13	2					3 * 13	ZuSaGes. Zahl 26	ן		
40		2 * 2 * 2 * 5	4					$2^3 \times 5$	ZuSaGes. Zahl 27	ן		2^3
41		Primzahl Zwilling	1		Primzahl Zwilling 9	Primzahl 14	נ					
42		2 * 3 * 7	3					2 * 3 * 7	ZuSaGes. Zahl 28			
43		Primzahl Zwilling	1		Primzahl Zwilling 10	Primzahl 15	ס					
44		2 * 2 * 11	3					$2^2 * 11$	ZuSaGes. Zahl 29			2^2
45		3 * 3 * 5	3					$3^2 * 5$	ZuSaGes. Zahl 30			3^2
46		2 * 23	2					2 * 23	ZuSaGes. Zahl 31			
47		Primzahl	1			Primzahl 16	ע					
48		2 * 2 * 2 * 2 * 3	5					$2^4 * 3$	ZuSaGes. Zahl 32			2^4
49		7 * 7	2					7^2	ZuSaGes. Zahl 33		7^2	7^2
50		2 * 5 * 5	3					$2 * 5^2$	ZuSaGes. Zahl 34			5^2
51		3 * 17	2					3 * 17	ZuSaGes. Zahl 35			
52		2 * 2 * 13	3					$2^2 * 13$	ZuSaGes. Zahl 36			2^2
53		Perfekte Primzahl	1	8. Perfekte Primzahl		Primzahl 17	פ					
54		2 * 3 * 3 * 3	4					$2 * 3^3$	ZuSaGes. Zahl 37			3^3
55		5 * 11	2					5 * 11	ZuSaGes. Zahl 38			
56		2 * 2 * 2 * 7	4					$2^3 * 7$	ZuSaGes. Zahl 39			2^3
57		3 * 19	2					3 * 19	ZuSaGes. Zahl 40			
58		2 * 29	2					2 * 29	ZuSaGes. Zahl 41			
59		Primzahl Zwilling	1		Primzahl Zwilling 11	Primzahl 18	צ					
60		2 * 2 * 3 * 5	4					$2^2 * 3 * 5$	ZuSaGes. Zahl 42			2^3
61		Perfekte Primzahl + Zwilling	1	9. Perfekte Primzahl	Primzahl Zwilling 12	Primzahl 19	ק					
62		2 * 31	2					2 * 31	ZuSaGes. Zahl 43			
63		3 * 3 * 7	3					$3^2 * 7$	ZuSaGes. Zahl 44			3^2
64		2 * 2 * 2 * 2 * 2 * 2	6					2^6	ZuSaGes. Zahl 45		8^2	2^6
65		5 * 13	2					5 * 13	ZuSaGes. Zahl 46			
66		2 * 3 * 11	3					2 * 3 * 11	ZuSaGes. Zahl 47			

Übersicht Primzahlen 1 - 101

Zahl	Zahl Hebräisch	Basis-Information	Anzahl Faktoren	Perfekte Primzahlen	Primzahl Zwilling	Primzahl	Primzahl Hebräisch	Zusammengesetzt aus Primzahlen	ZuSaGes. Nummer	ZuSaGes. Hebräisch	Quadratzahl	Welcher Primzahl Quadratfaktor
67		Primzahl	1			Primzahl 20	ק					
68		2 * 2 * 17	3					$2^2 * 17$	ZuSaGes. Zahl 48			2^2
69		3 * 23	2					3 * 23	ZuSaGes. Zahl 49			
70		2 * 5 * 7	3					2 * 5 * 7	ZuSaGes. Zahl 50			
71		Primzahl Zwilling	1		Primzahl Zwilling 13	Primzahl 21	ש					
72		2 * 2 * 2 * 3 * 3	5					$2^3 * 3^2$	ZuSaGes. Zahl 51			$2^3 \cdot 3^2$
73		Primzahl Zwilling	1		Primzahl Zwilling 14	Primzahl 22	ת					
74		2 * 37	37					2 * 37	ZuSaGes. Zahl 52			
75		3 * 5 * 5	5					$3 * 5^2$	ZuSaGes. Zahl 53			5^2
76		2 * 2 * 19	19					$2^2 * 19$	ZuSaGes. Zahl 54			2^2
77		7 * 11	11					7 * 11	ZuSaGes. Zahl 55			
78		2 * 3 * 13	13					2 * 3 * 13	ZuSaGes. Zahl 56			
79		Perfekte Primzahl	1	10. Perfekte Primzahl		Primzahl 23	ק					
80		2 * 2 * 2 * 2 * 5	5					$2^4 * 5$	ZuSaGes. Zahl 57			2^4
81		3 * 3 * 3 * 3	3					3^4	ZuSaGes. Zahl 58		9^2	3^4
82		2 * 41	2					2 * 41	ZuSaGes. Zahl 59			
83		Primzahl	1			Primzahl 24	ם					
84		2 * 2 * 3 * 7	4					$2^2 * 3 * 7$	ZuSaGes. Zahl 60			2^2
85		5 * 17	2					5 * 17	ZuSaGes. Zahl 61			
86		2 * 43	2					2 * 43	ZuSaGes. Zahl 62			
87		3 * 29	2					3 * 29	ZuSaGes. Zahl 63			
88		2 * 2 * 2 * 11	4					$2^3 * 11$	ZuSaGes. Zahl 64			2^3
89		Primzahl	1			Primzahl 25	ן					
90		2 * 3 * 3 * 5	4					$2 * 3^2 * 5$	ZuSaGes. Zahl 65			3^2
91		7 * 13	2					7 * 13	ZuSaGes. Zahl 66			
92		2 * 2 * 23	3					$2^2 * 23$	ZuSaGes. Zahl 67			2^2
93		3 * 31	2					3 * 31	ZuSaGes. Zahl 68			
94		2 * 47	2					2 * 47	ZuSaGes. Zahl 69			
95		5 * 19	2					5 * 19	ZuSaGes. Zahl 70			
96		2 * 2 * 2 * 2 * 2 * 3	6					$2^5 * 3$	ZuSaGes. Zahl 71			2^5
97		Primzahl	1			Primzahl 26	ף					
98		2 * 7 * 7	3					$2 * 7^2$	ZuSaGes. Zahl 72			7^2
99		3 * 3 * 11	3					$3^2 * 11$	ZuSaGes. Zahl 73			3^2
100		2 * 2 * 5 * 5	4					$2^2 * 5^2$	ZuSaGes. Zahl 74		10^2	$2^2 \cdot 5^2$
101		Primzahl	1			Primzahl 27	ץ					

Basis aller Zahlen, die Champernowne-Zahl

https://de.wikipedia.org/wiki/Champernowne-Zahl
https://www.youtube.com/watch?v=P24tmohytXs&t=540s
https://gematrie.holofeeling.net/דוד

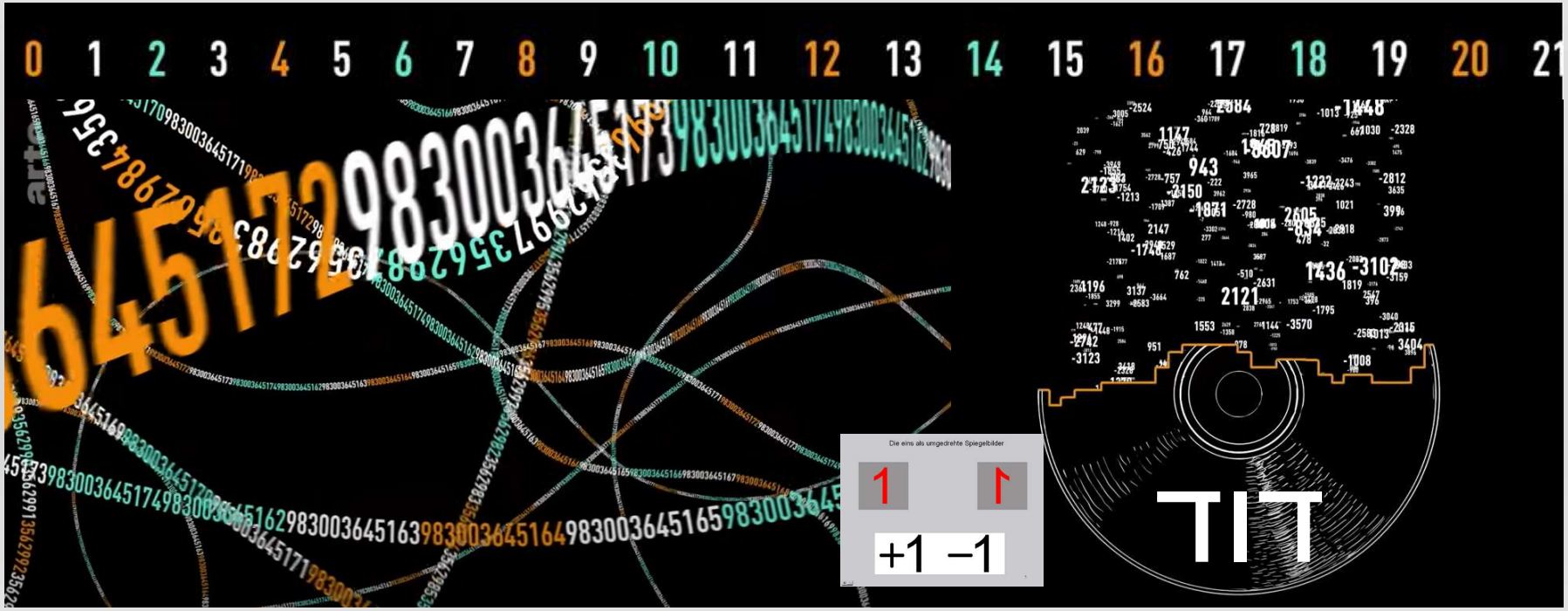
Die Champernowne-Zahl ist eine reelle Zahl aus dem Bereich der Zahlentheorie. Benannt ist sie nach dem Mathematiker David Gawen Champernowne, der 1933 damit erstmals die explizite Konstruktion einer normalen Zahl publizierte. Die dezimale Ziffernfolge ist die Folge A033307 in OEIS. Kurt Mahler zeigte 1937, dass es sich dabei um eine transzendente Zahl handelt.

Sie wird gebildet durch das „Aneinanderreihen“ der natürlichen Zahlen als Nachkommastellen. Vor dem Komma steht eine Null.

Im Dezimalsystem lauten die ersten Stellen der Champernowne-Zahl:

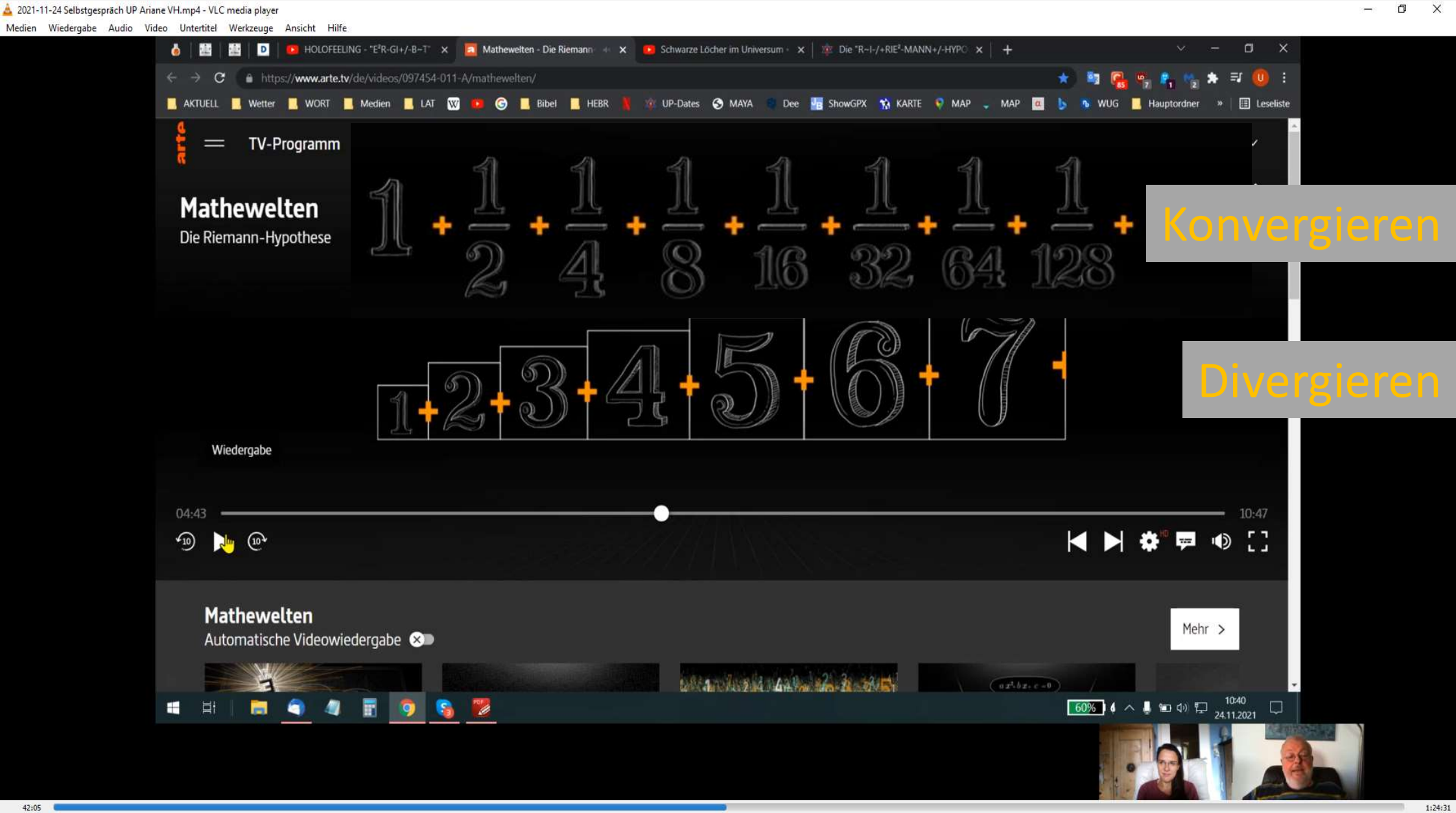
0,123456789101112131415161718192021222324252627282930313233343536373839404 1 ….

Spätestens seit der Erfindung von CD und DVD wissen wir, dass sich alle Informationen in eine Zahlenfolge übertragen lassen. Eine universelle Zahl enthält somit alle geschriebenen oder noch zu schreibenden Bücher, alle Filme, alle Bilder und alle Lieder des Universums. Von einigen Sonderfällen abgesehen ist es sehr schwierig festzustellen, ob eine bestimmte Zahl universell ist. Vermutlich sind PI & e universell, aber das hat bisher niemand beweisen können. Seit 1909 ist hingegen bekannt, dass fast alle reellen Zahlen universelle Zahlen sind. Wenn wir also einen zufälligen Punkt auf der Zahlengeraden auswählen, ist die Wahrscheinlichkeit, keine universelle Zahl zu erwischen auch wieder 0.



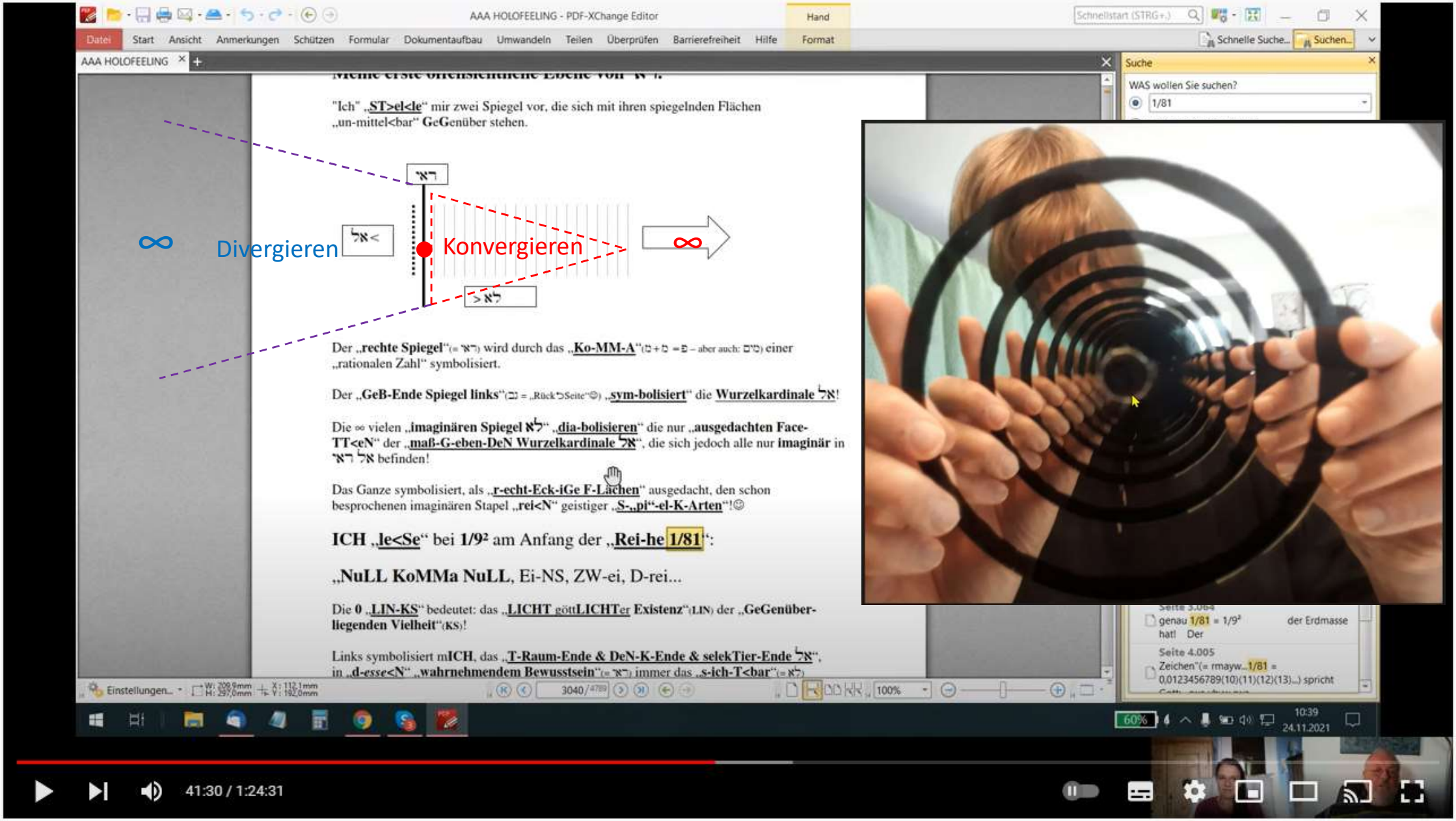
Divergieren / Konvergieren

https://www.youtube.com/watch?v=css0QynTTZU&t=2501s



1/81

https://www.youtube.com/watch?v=css0QynTTZU&t=2490s



1/81

https://www.youtube.com/watch?v=css0QynTTZU&t=2400s

2021-11-24 Selbstgespräch UP Ariane VH.mp4 - VLC media player

Medien Wiedergabe Audio Video Untertitel Werkzeuge Ansicht Hilfe

AAA HOLOFEELING - PDF-XChange Editor

Datei Start Ansicht Anmerkungen Schützen Formular Dokumentaufbau Umwandeln Teilen Überprüfen Barrierefreiheit Hilfe Format

$1/9^2$ ergibt **1/81** (81= „Wissen des Schöpfers“☺)!

Alle „**M-Eine**“(= das „**gestalt-G-word-ENE Eine**“ = „**ENE mene muh und draus bi-ST DU**“!☺)
„**Er-SCH-Ein**-un-GeN“(ת = 4∞; symbolisiert „**∞-vi<le Quadrat-F-Lächen**“ = „**F-Lachen**“☺; לח = „F-euCH-T-iG-keit, Lebensfrische“ < „**Wasser-Lachen**“☺) sind „**Spiege-Lungen**“(מ = 9 = „Neu-N“ = „neue Existenzen“) und die „**be-G-innen**“(= „**im Geist innen**“) mit einem **א**, das sich als **ראא** in einer „**internen Rei-he**“ von „**Spiegel-Wahrnehmungen**“ in meinem eigenen Bewusstsein selbst **ver-viel-F-ACHT**!

ראא ist dabei das „**männLICHTe Ma⮌le**“ und **ראה** stellt das „**weiblichte Fem-A<le**“ dar!

$1/9^2$ „ER-gibt“ folgendes „ER-GeB-NiS“:

(ער = „ER-W-**Eck**-TeR, ER-W-**ACHT**-er; נב = „R-**ück**-eN, R-**ück**-Seite („ück“ = Eck), GRuBe, **HöH<le**, Zw-**ischen**-Räume, **Querbalken einer D-Ecke**, Heu-sch-R-**Ecke**“; נס = „Wunder, Zeichen, **FLA-GG-e**, flie**hen**, ZUR**ück**weichen“)

1/9 (= 0, 1 1 1 1 1... ∞) mal(e) 1/9 (= 0, 1 1 1 1 1... ∞)

(Von oben nach unten lesen:)

0 , 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 ...
x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x
0 , 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 ...
↓ ↓ ↓↓ ↓ ↓↓ ↓↓↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

0 , 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (10) (11) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) ... < ∞

Das **0, 0** am Anfang dieser Reihe steht für:
„**0^2 = 0 li⮌NKS**“ (symbolisiert das „göttLICHT i-magi-nä⮌re“ arithmetische $i = \sqrt{-1}$; → **0** x 0^2) „***versus***“
„**1^2 = 0 re⮌CH-TS**“ (symbolisiert $\pm\sqrt{1 = -1+1 = 0}$; → **0** x 1^2)

Rechts „**be-G-innen die ∞-Vi⮌le<N**“! Nach **0 x 1^2** geht es „**explizit**“ mit **1x1^2 2x1^2 3x1^2 4x1^2 5x1^2 6x1^2 7x1^2 8x1^2 9x1^2 10x1^2 11x1^2**... „**∞-LICHT we⮌*iter***“(< ת-ר = „göttLICHTe **Rei-he**“)!

39 "Die Mutation"

Suche

WAS wollen Sie suchen? 1/81

Erweiterte Einstellungen

WO wollen Sie suchen? Im aktiven Dokument ("AAA HOLOFEELING.pdf")

Suchen... Einstellung...

Gefunden: 1 Dokumente, 15 Einträge
Status: abgeschlossen, 00:14

AAA HOLOFEELING.pdf Einträge: 15

- Seite 36 — des 1/81 997 Kelvin 436 Kernfusion 438 atomare (Adamare)
- 8 Chet „Die Umzäunu... , Seite 444 — Zahlen“ (1/81 = 0, 0 1 2 3 4
- Mein Wirbelgesetz:, Seite 535 — als 1/81 alle „natürlichen Zahlen“ beinhaltet (siehe Band 1,
- Seite 595 — Bruches 1/81, der bei einer nur oberflächlichen Betrachtung den
- Von Zahlen und Worten:, Seite 757 — als 1/81 = m^2/e^2 darstellen. Meine unendliche göttliche Punkt-Energie
- Die Wirken-Oktave = „D... , Seite 1.107 — des 1/81) in Form Deiner eigenen „Unendlichkeit“. Aus wie
- Die Radix REI:, Seite 1.184 — Rechnung 1/81 im mathematischen Sinne dieses Wortes „auf den
- Seite 2.726 — ; 1/81 = "das unendliche Wissen des Schöpfers") Der
- Seite 3.025 — ergibt 1/81 (81= „Wissen des Schöpfers“)! Alle „M-Eine“(= das
- Seite 3.036

Einstellungen... W: 209,9mm H: 297,0mm X: 103,7mm Y: 243,1mm 3025 / 4789 100%

60% 10:39 24.11.2021

41:00 1:24:31

Dr. Peter Plichta

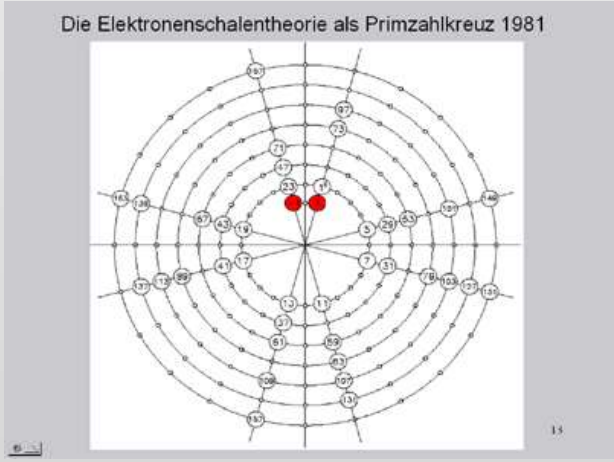
Vortrag in Ilmenau 07.06.2005 „Vom linearen zum zyklischen Denken“

https://www.plichta.de/plichta/vortrag-in-illmenau/gehalten-an-der-uni-illmenau-am-7-6-05

Während auf dem ersten Kreis zyklisch die Codezahlen 1, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23 stehen, müssen auf dem Strahl rechts vom Strahl 4n! die Quadrate des Primzahlcodes liegen.

Deswegen muss die erste Zahl selbst quadratischer Natur sein und 1^2 lauten, mathematisch korrekt $1x1^2$.

Daher fordert die Logik, dass sich unterhalb der 1^2 eine weitere quadratische 1 befindet.



Tipp: NaTuR = NTR = "AUP<*SP-Ringen, lösen, losmachen*"...
נתנ bedeutet auch "WIR SIN<*D eine* REI<*He*"...

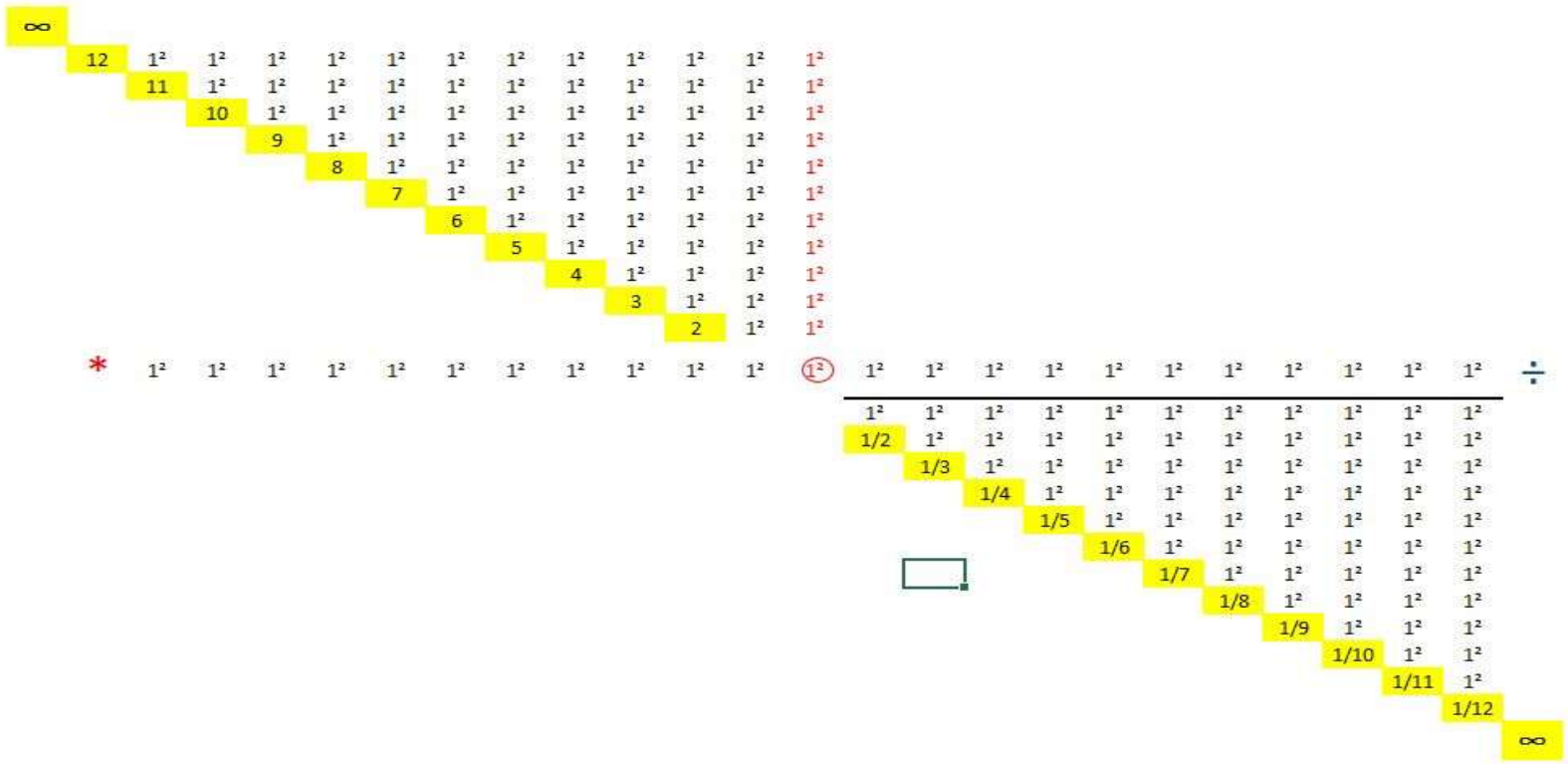
Schau Dir einfach einmal diese kleine "*Form*>EL" an:
x + 1 = "neues x" < (= 0+1 < = 1+1 < = 2+1 < = 3+1 <= 4+1 < usw. "IN<*finitus*"!

B-EI "Null = Geist" beginnend erzeugt diese kleine "*Form*>EL" als "Iterations-GLe<ich-UN>G" die "REI<*He*" "AL<*Le-R* NaTüR>LICHT<*eN* Zahlen" "von Null = Geist BI<S UN>EndLICHT"!

Solange ***DU Geist*** diese kleine "Form>EL" nicht "**durchdenkst**" ist sie nicht mehr als die **völlig statische** "G<rund>L<*age*" einer "*unendlichen Vielheit*" die in **WirkLICHTkeit** ohne ***Deine eigene*** "*geistige* Iteration" dieser "*Form*>EL" **GAR** nicht existiert! übrigens bedeutet "**GAR**" als גאר "**geistiges LICHT**" und als גער gelesen bedeutet es "**SCH-REI<*eN***" und "**geistig erwacht**"! (siehe auch לנתר!)

1/81

https://www.youtube.com/watch?v=mAVeuCpKj7k



רבוע

200-2-6-70

Nomen: Quadrat, Viereck
Verb(en), Adjektiv(e): ehrlich, geviert, quadratisch, spießig, übereinstimmend, vereckig, viereckig

Wort-Radix mit Präfix/Suffix-Lesung: viereckig/ quadratisch (gemacht)

Kommentar: Quadrat

Totalwert 278
Äußerer Wert 278
Athbaschwert 390
Verborgener Wert 786 787 796
Voller Wert 1064 1065 1074
Pyramidenwert 888

Tipp: רבוע = "QUA<*D-RaT*" (ריבוע); "quadratisch" (*Adj.*)

EIN ***bewusster*** **Geist bekommt IN** ***seinem*** "IN<*divi*>Du-AL-*Bewusstsein*" "IM-ME(E)R<*NUR*" ***seine eigenen*** "Quadrat-Spiegelungen = 9(hoch2)" zu "S-EHE<*N*"! 9(hoch2) = 81, "EIN<*S DUR*-CH 81 = 0,012345679(10)(11)..."! 19 (10<9) bedeutet "*göttliche*<*Spiegelung*"... 19(hoch2) = 361 (300-60-1) bedeutet "*logische raumzeitliche Schöpfung*"...

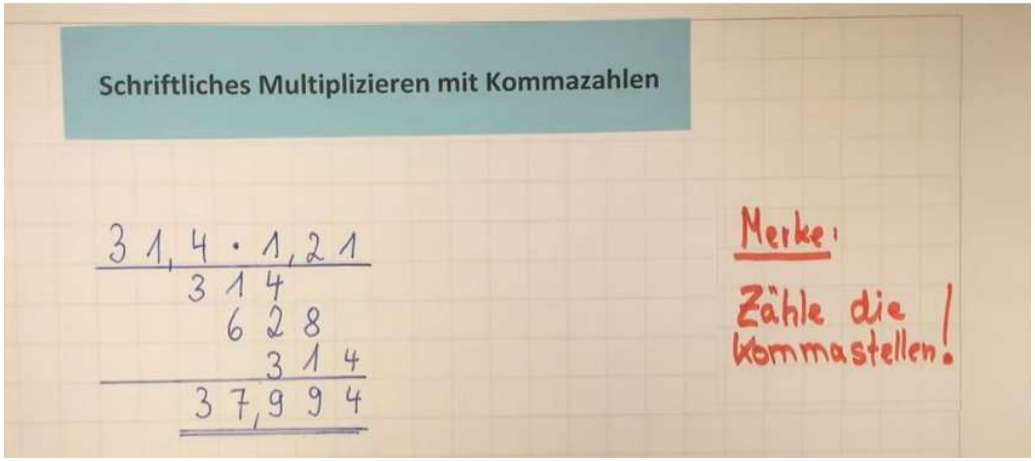
Wenn **MANN** seine "Quadrat-*Spiegelungen*" PL<*US*
eine "*logischen raumzeitlichen Schöpfungen*/***geteilt durch*** 22 ***Zeichen***" ***mit*** 1/4, d.h. ***mit*** 0,25 (= כה = "*wie wahrgenommen*") ***potenziert***, **ER-GI**<*BT dies...*

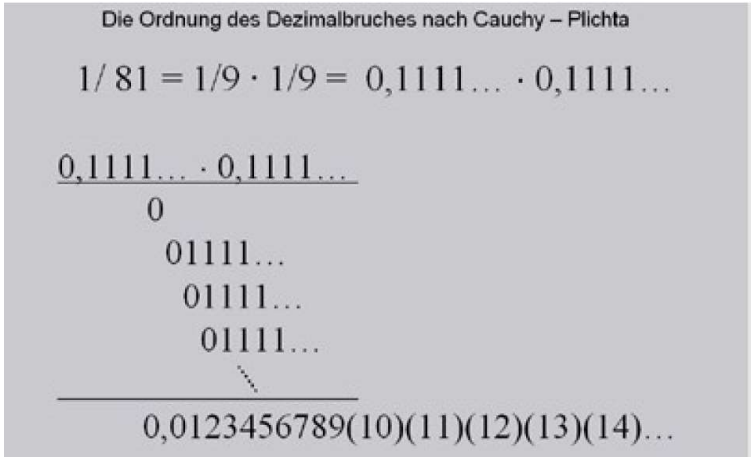
(9(hoch2) + 19(hoch2)/22)0,25 = 3(*Koma*)14<159>26...
genauer: 3.14159**26-53-58... 26** bedeutet: J<*HWH* ? "GeG<*eN-über* aufgespannt..." **53-58** bedeutet: גן-חן = "Garten der Gnade (= *Paradies*)"!

200	ר	(symb. den geistigen) **KOPF** +/- (= eine spezielle) **Rationalität** (= eine persönliche Berechnung)
2	ב	(Präfix) **IM/IN/inmitten/VERBUNDEN** +/- (Suffix) **außen/außerhalb, polar,** (die) **Polarität** (einer Gedanken~Welle)
6	ו	(= IM GEIST) **VERBUNDEN VER-EIN-IG** +/- **T** (= ETwas) **Aufgespanntes, aufgespannt = EI<N**(E) **getrennt aufgespannte**(s) **Face<ET-TE**
70	ע	(= die geistige) **QUELLE** +/- (= ein) **Augenblick,** (ETwas) **augenblicklich** (Wahrgenommenes)

1/81 = 1/9*1/9 = Multiplikation 0,1111111111 * 0,1111111111

https://www.youtube.com/watch?v=GqcQJQbyEV8





0,	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--		*		0,	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
		1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
			1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
				1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
					1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
						1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
							1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
								1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
									1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
										1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
											1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
												1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
													1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
														1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
															1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
																1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
																	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
																		1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
																			1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
																				1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
																					1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
																						1^2	1^2	1^2	1^2	1^2	--
																							1^2	1^2	1^2	1^2	--
																								1^2	1^2	1^2	--
																									1^2	1^2	--
0,	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		--

Wurzel ziehen – der negative Wert hat „keine praktische Bedeutung“

+ / - = 0

PROBLEME DER PRAXIS, DIE AUF QUADRATISCHE GLEICHUNGEN FÜHREN

Echolot. Um Meerestiefen zu messen, wird das Echolot benutzt. Der Schallerreger befindet sich in A, der Schallempfänger in B (Abb.). Die Schiffsbreite beträgt 16 m. Der Schall pflanzt sich im Wasser mit einer Geschwindigkeit von 1510 m/s fort. Das Schiff ruht während der Zeitmessung. Wie groß ist die Wassertiefe für einen Zeitunterschied von 0,1 s? –

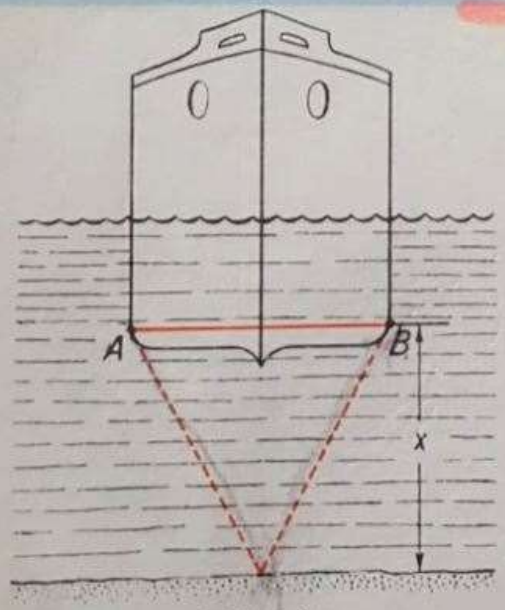
Die Wassertiefe betrage x m. Der Schall legt bis zum Meeresboden den Weg $\frac{1510 \cdot 0{,}1}{2}$ m zurück. Nach dem Satz des Pythagoras erhält man

$$x^2 = \left(\frac{1510 \cdot 0{,}1}{2}\right)^2 - 8^2$$

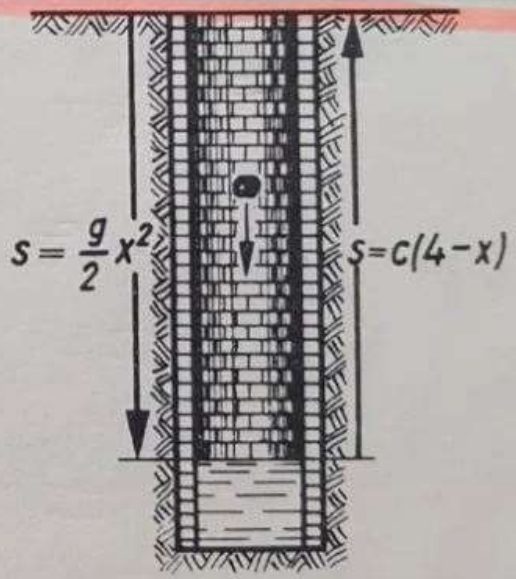
$$x^2 = 5636{,}25$$

$$x_{1,2} = \pm\sqrt{5636{,}25} \approx \pm 75{,}1.$$

Die Wassertiefe beträgt also 75,1 m. Der zweite Wert $x_2 = -75{,}1$ hat keine praktische Bedeutung.



Echolot



Tiefe eines Brunnens

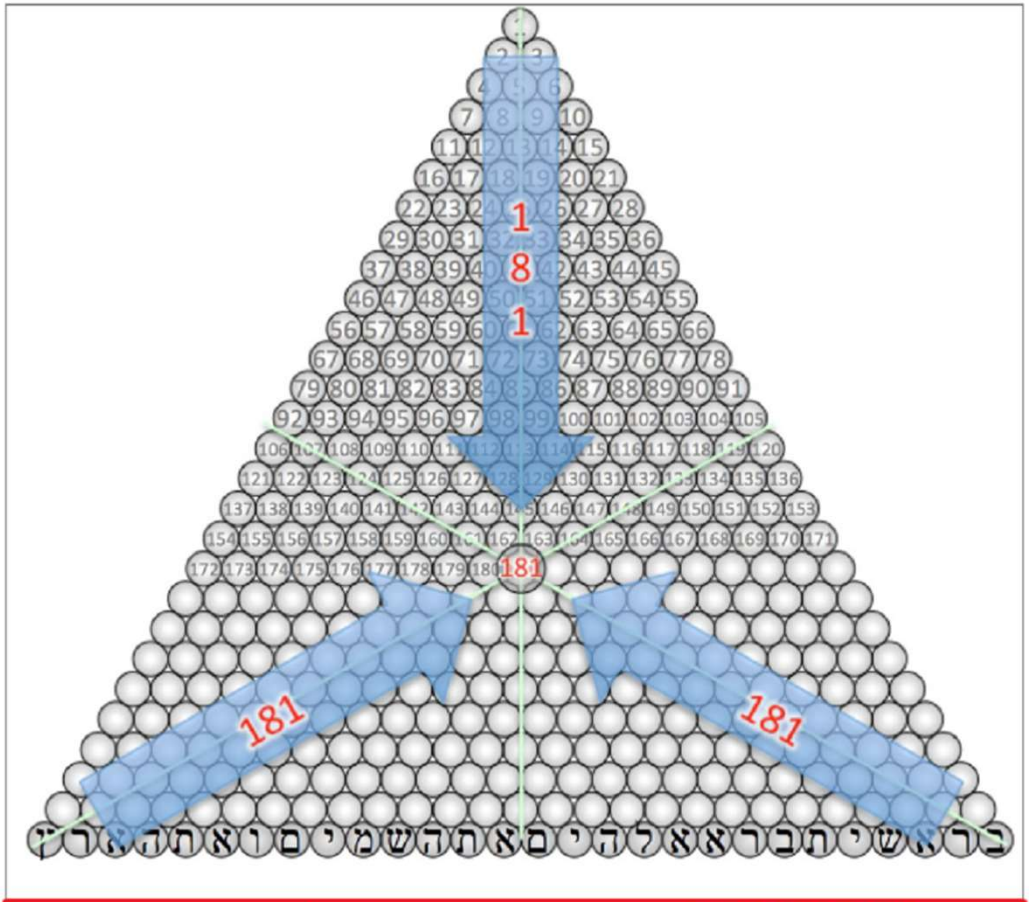
181

https://www.youtube.com/watch?v=ev-gTFDTqjk&t=1500s

JETZT schauen **WIR** noch einmal **AUP UNSER D28** von **GeN 1:1.**

Wenn **WIR IM D28(406)** „*die Schwerpunkt-Ecken aus AL<le-n drei Ecken zählen*“,

ER-GIBT *das* **ARAI MAL 181 = 543!**



ARAI MAL „181“ = 543 = אהיה אשר אהיה

Der „**UP*solute* ERSTE**“, die **AIN-E²** **1** steht „**IM UP*soluten* ANFANG**“

„**IM *mit*-E²L-*Punkt***“ von **GE²N** **1:1** an der ***Spitze*** des **D28!**

Darunter befinden sich die „*I*-**MaG**-*I-nären*“ **26** **SCH-JCH-TeN** ***des*** **JHWH!**

In der „**ERSTEN SCH-JCH-T**“ des **D28** die_____ **28** _____***Zeichen*** von **GE²N 1:1!**

Arithmetische Grundlagen

Hebräische Schriftzeichen mit Zahl-Zuordnung KATAN / RAGIL

Verbindung der Schriftzeichen zu Wörtern / Sätzen

ZIPP-Programme

4 x 7 Oktav-Struktur der Hebräischen Zeichen

PI / Pythagoras

1^2 mit der Diagonalen Wurzel 2

Arithmetische Wurzel mit +/- Ergebnis = 0

Naturkonstanten sind infinitesimal

Hebräische Schriftzeichen, Zahlenstruktur und Arithmetik der Zeichen

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Die *Null* ist im Prinzip **keine *Zahl***, sondern dient nur als ***leerer Platzhalter*** bei der ***Dezimalstellenerweiterung***. Mit diesen „**neun *Chiffren***“ *zählen* **wir** die ***Zeichen des Alphabets*** „***IN der ersten IN↻S-Tanz***“☺:

Gematria-KaTaN																											
n	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
ABC	א	ב	ג	ד	ה	ו	ז	ח	ט	י	כ	ל	מ	נ	ס	ע	פ	צ	ק	ר	ש	ת	ך	ם	ן	ף	ץ
Gematria	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Diese ***Art der Zählung*** heißt: „**Gematria KaTaN**“(קטן = „*kleiner werden*“).
Die **27 *Zeichen*** des ***hebräischen Alphabets*** bestehen aus **3x9 *Zeichen***.

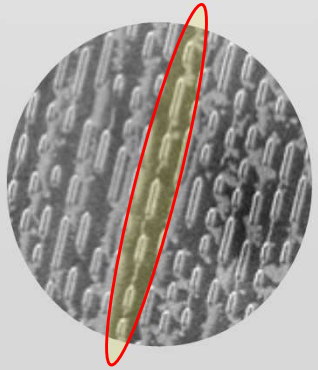
Erst wenn **MANN** die *Nullen* hinzufügt, **WIR↻*D ein Unterschied*** zwischen den „**1*ern*, 10*ern* und 100*ern***“(*ern* = ערן bedeutet: „*erweckte Existenz*“!☺)
ER↻*zeugt*, ***diese Zählung*** nennt man „**Gematria RaGIL**“(רגיל = „*gewohnt, üblich*“)!

Gematria-RaGIL																											
n	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
ABC	א	ב	ג	ד	ה	ו	ז	ח	ט	י	כ	ל	מ	נ	ס	ע	פ	צ	ק	ר	ש	ת	ך	ם	ן	ף	ץ
Gematria	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	200	300	400	500	600	700	800	900

Ausspiegelung der Ziffern 1-9 (9 Chiffren) aus der 1 durch Iteration

$$X^{neu} = X + 1$$

Die 0 als Platzhalter



אבגדהוזחט

1-2-3-4-5-6-7-8-9

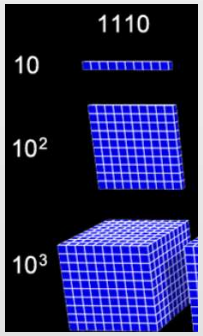
Tipp: In den "**neun Zahlen**"(**1-9** = א-ט) ist **das Geheimnis *des* ADAM verborgen**,
denn אדם ***I<ST*** **1-4-40**, d.h. **45!** אדם ***I<ST*** "**AIN MENSCH**", der nach
"**Gottes *E-BeN-B-ILD ge-SCH-Affen* I<ST**" und dessen שם (= "**WORT/Name**")
auch "**ICH BIN ähnlich, ICH gleiche, ICH BIN ein Gleichnis**" bedeutet!
(Übrigens: **1-9** = אט bedeutet: "**leises, sanftes, gemächliches Vorgehen, behutsames Verfahren**"!)

Solange **ER nicht *zu* ER-kennen *wagt***, **wem** oder **was ER** denn ***G-Leiche***(**?**), von **wem** oder **was ER ein Gleichnis *I<ST***, hat **ER** auch "***keine Ahnung***" von **sICH SELBST**... und den Namen "**MENSCH**" "**noch nicht WIR-k-LICHT**" **verdient**! Ein **Gleichnis** der "**Götter und Schöpferkräfte**"(= אלהים) ***I<ST*** **ER** und um "**DIES<*He***" zu **ER-kennen**, gibt es "**IHR Heiliges W-ORT**"!

Totalwert 45
Äußerer Wert 45
Athbaschwert 1350
Verborgener Wert 1907 1908 1911 1912 1916 1917 1921 1926
Voller Wert 1952 1953 1956 1957 1961 1962 1966 1971
Pyramidenwert 165

Hebräische Schriftzeichen,
Arithmetik der Zeichen, Grundrechenarten

28 Hebräische Schriftzeichen



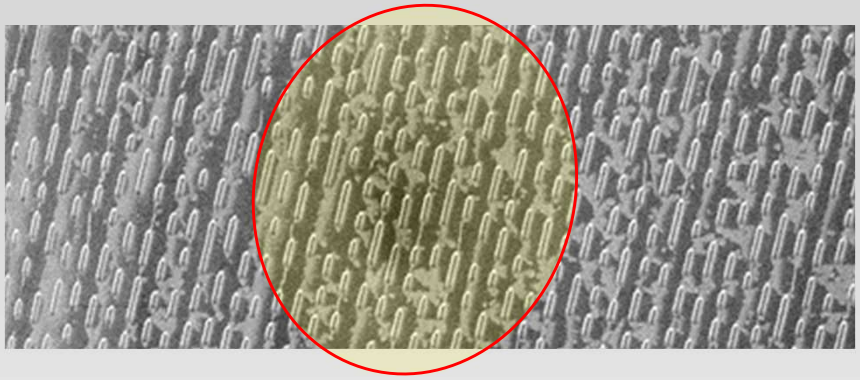
„**Zeichen-SIN↺*N*, Zeichen↺*Wert*, *Zeichen-Nr*.** „
22 Zeichen / 5 Endzeichen / 1 ELEPH Rückkopplung
Die Zahlenwerte der Hebräischen Zeichen sind Natürliche Zahlen
1-9 unterteilen sich in Gerade, Ungerade, Primzahlen
10-90 sind natürliche Zahlen mit der 1-9 Struktur und dem 0 Kreisen
100-900 sind natürliche Zahlen mit der 1-9 Struktur und der verbundenen 00 = ∞
1000 ↺ 1 und die Trinität der 0 = 8 ~ ∞ = ⌗ = ⌘ durch✱↳

Verknüpfung der Zeichen
zu Worten, Sätzen, AB-Sätzen, Kapiteln, Büchern etc.

„**WORT-SIN↺*N*, WORT↺*Wert*, *Wort-Nr*., *Zeichen-Nr*. und *Kapitel-Nr*.**“

Zipp-Programme:

KaTaN Gematria, RaGIL Gematria, Natürliche Zahlen, Primzahlen, Totalwert, Äußerer Wert, Athbasch Wert, Verborgener Wert, Voller Wert, Pyramidenwert, ELS-Code, ABJAD-Code, PRIM-Code, PI-Code, E-Code, PHI-Code, Lat. ZW-Code, Lat. FW-Code, Pythagoras-Code, Musik-Code, Verschiebung „ELKE KENNT MELKEN“ etc.



Gematria-RaGIL

n	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
ABC	א	ב	ג	ד	ה	ו	ז	ח	ט	י	כ	ל	מ	נ	ס	ע	פ	צ	ק	ר	ש	ת	ך	ם	ן	ף	ץ
Gematria	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	200	300	400	500	600	700	800	900

28 Zeichen – Aleph und Eleph = 26 J~HWH

Bei dieser Anordnung sollte Dir auffallen, **dass sich in der „V<IER“ zwei Trinitäten „spiegeln“**.

Betrachten wir doch einmal die Reihe **Chiffre** etwas genauer:

Die obere Trinität besteht aus **א** (= ***These***), **ב** (= ***Antithese***) und **ג** (= **Synthese**).

Die untere Trinität besteht aus **ה** (= Wahrnehmung), **ו** (= logische Verbindung) und **ז** (= logisches Fragmentieren).

Meine göttliche Klaviatur besteht aus **4** Oktaven a. **7** Lauten, macht zusammen **28**. Es handelt sich dabei um meinen **22** Lautwesen, plus deren **5** End-Zeichen und einem „**unbekannten Etwas**“ , das ALLES krönt (symbolisiert ∞, bzw. **1**000, die „Eins“ als „nicht seiende Trinität“ [= 000]). Die Macht meiner „**Elohim**“, mit deren Hilfe Du Dir unbewußt die „**Vier-Vielheit**“ Deiner „**T-Raum Welt**“ erschaffst, habe ich schon im ersten Satz meiner heiligen Schrift klargelegt! Das „Im Anfang schufen die Elohim den Himmel und die Erde“ sieht in der Worteinteilung der gängigen Masora folgendermaßen aus:

ברשית ברא אלהים את השמים ואת הארץ

Dieser Schöpfungssatz besteht „rein zufällig ☺“ aus **7 Wörtern** und **28 Zeichen** und hat einen Gesamtwert von **2700** + 1 Schöpfer = 2701

HF Band 6 – Seite 217 - Entwicklung der Lautwesen lesen! https://www.holofeeling.at/Kompendium/buch6verbindungsein.pdf

		Chiffre	Symbol	Denken	Wirkung	
These	1	**א**	ח	ס	ת	Mono
Antithese	2	**ב**	ט	ע	ך	Dual
Synthese	3	**ג**	י	פ	ם	Synthesen
Impuls	↓	↓	↓	↓	↓	Impuls
Wirkraum	4	**ד**	כ	צ	ן	**Doppel Dual**
Reflexion	↑	↑	↑	↑	↑	Reflexionen
Selektieren	5	**ה**	ל	ק	ף	Selektionen
Vereinigen	6	**ו**	מ	ר	ץ	Kollektionen
Frag-men-tieren	7	**ז**	נ	ש	∞	Entwicklung

π - PI

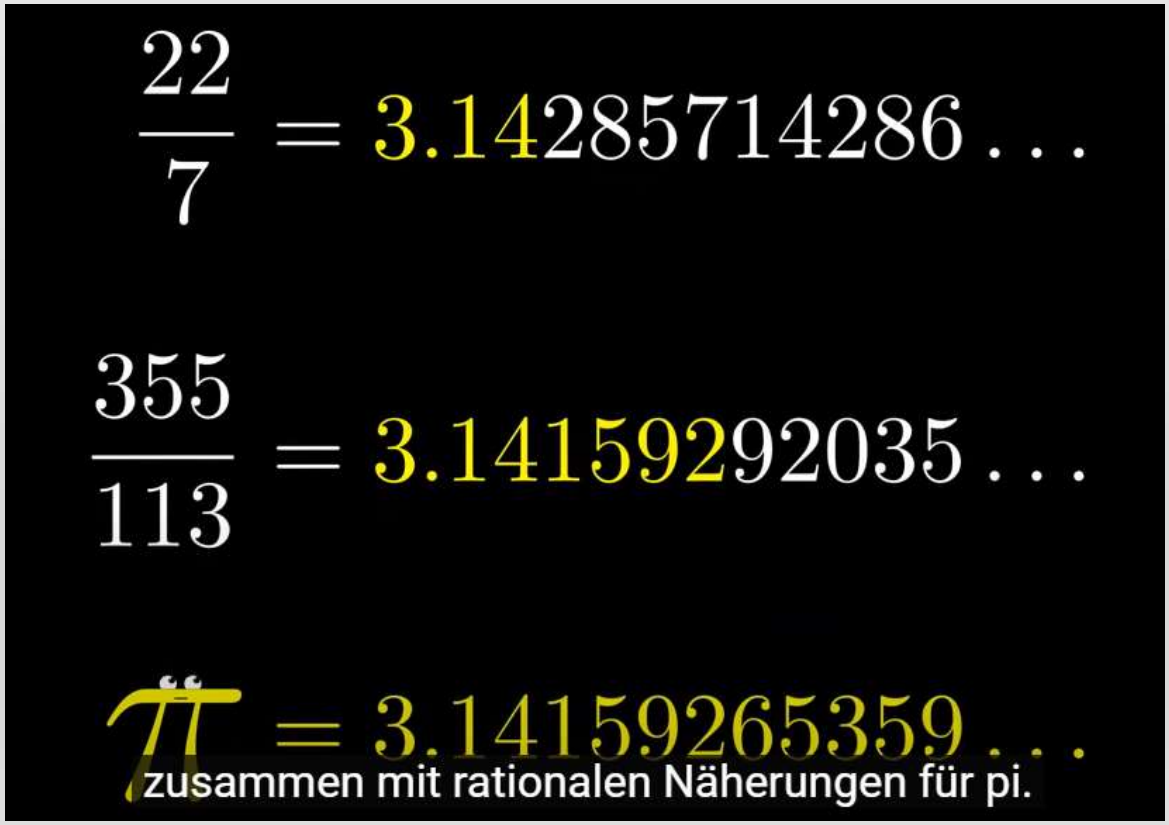
אהיה אשר אהיה

21 + 501 + 21 = 543!

„JCH BIN *welcher* ICH BIN“!

(JCH BIN *Du Geistesfunken* & *Du Geistesfunken bist* JCH – WIR SIND $E^2 = E^{JCH/ICH}$!)

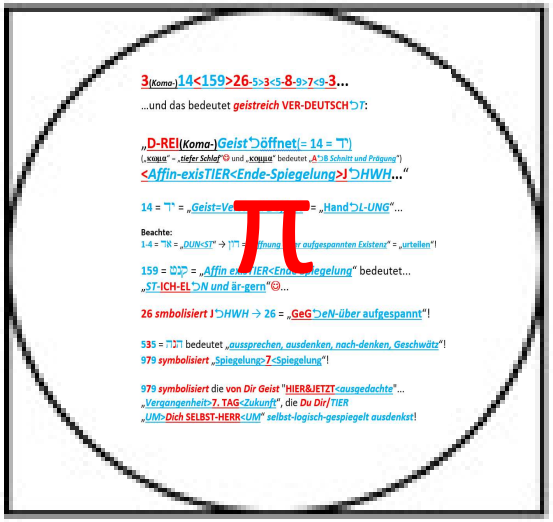
Dieser Satz befindet sich in **Ex 3:14.** Diese ***Versnummer*** bezieht **S-JCH AUP** ***die*** **„L-UDO<*L~F*>SCHE² *Zahl*“ PI = 3.14**, d.h. **AUP**<die ***Zahl*** die sich aus ***DeN Zeichen***- und ***Wort-Werten*** des **D28** von **GE²N 1:1** ***generiert*** **und...** **AUP *den* „ALLMÄCHTIGEN“ SCHÖPFER „AL *SCHaDaI* SELBST“, שדי = 314!**

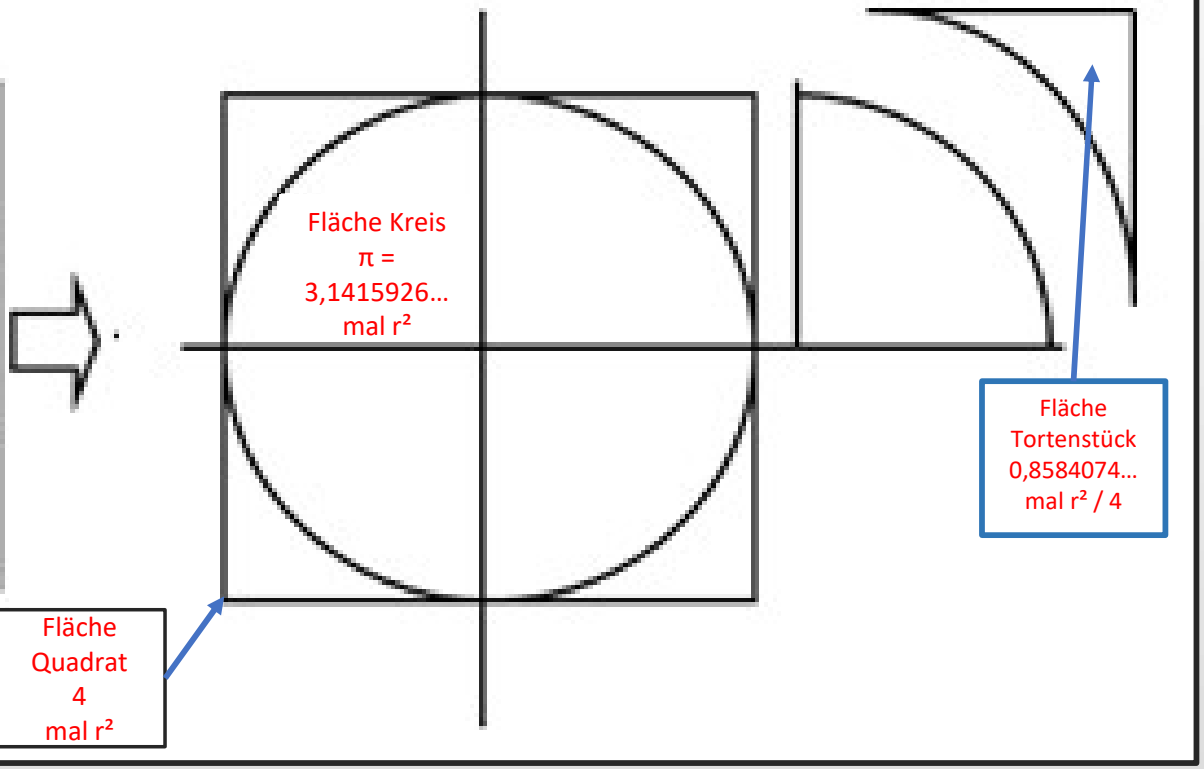


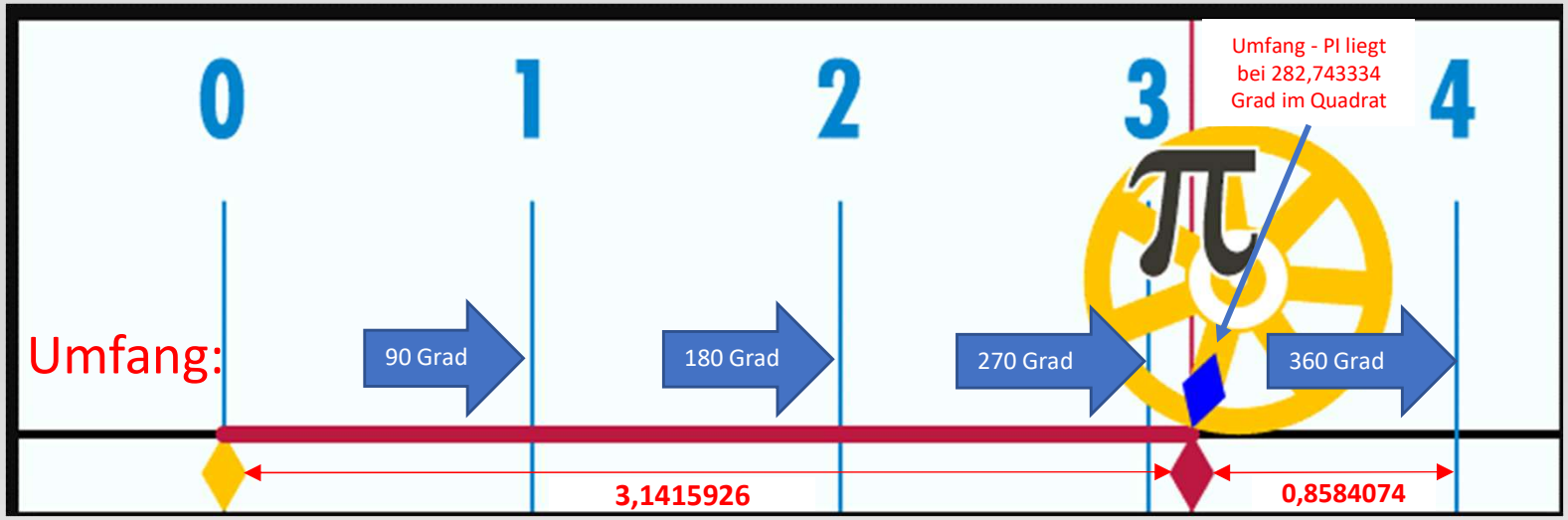
π - PI

https://www.youtube.com/watch?v=AHrth9lOfzo

Fläche:



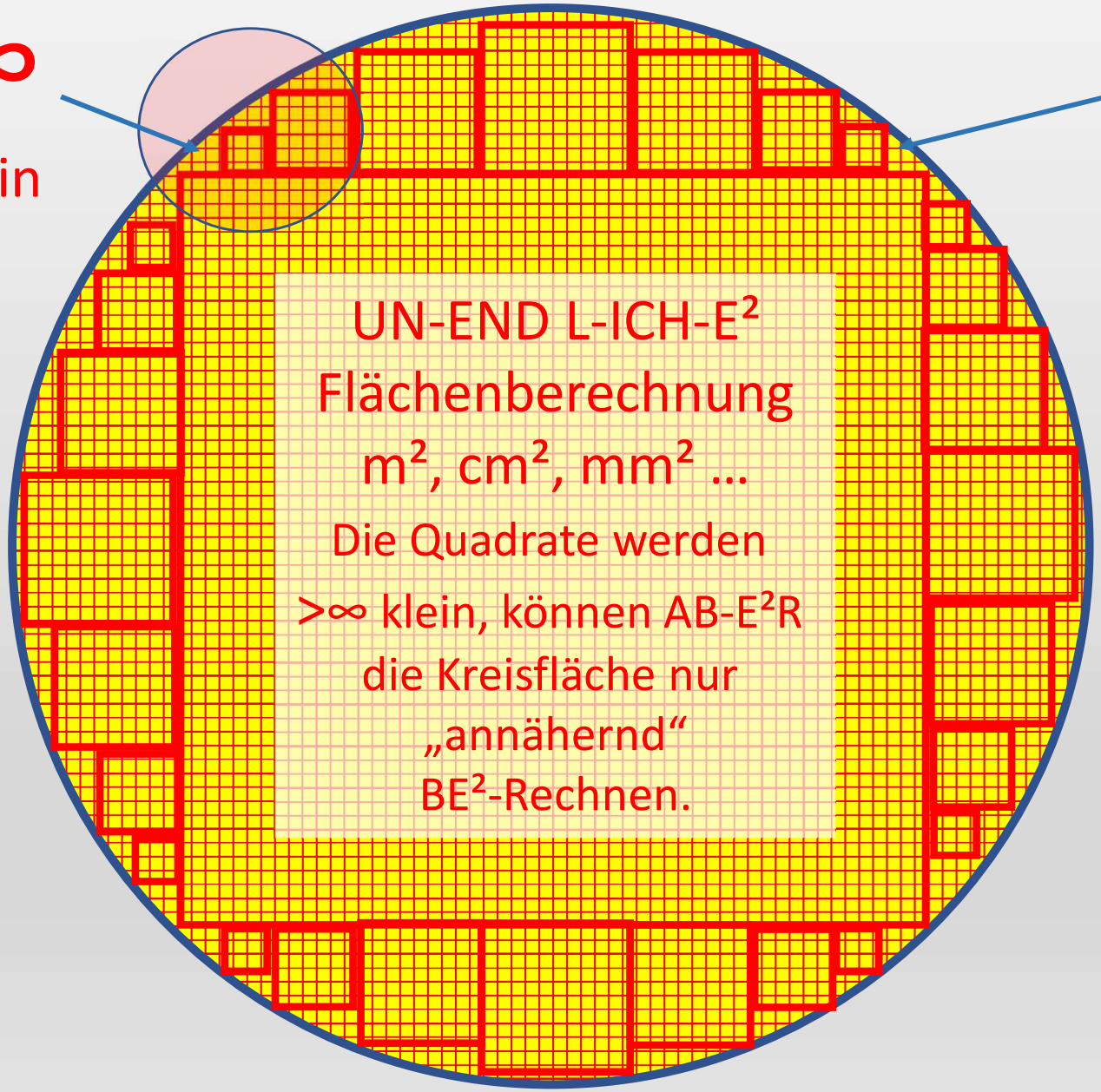




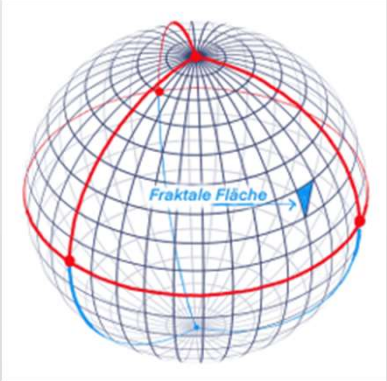
Flächen-Berechnung mit Hilfe von Quadraten

∞

klein

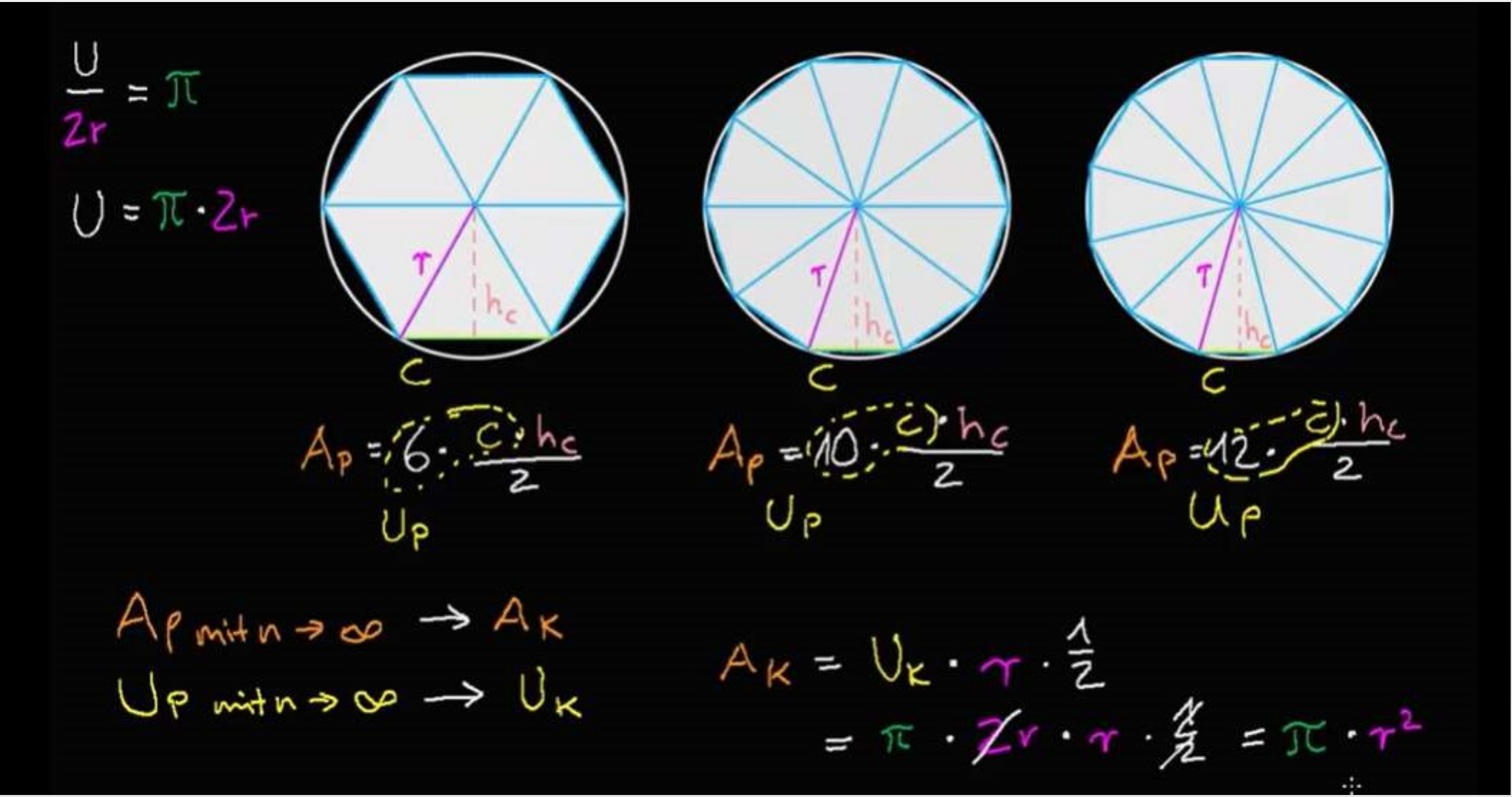


QUA-N-TE²-
Lungen



K-RAI-S ~ UN-END-LICHT-ECK (Polygon)

https://de.khanacademy.org/math/geometry/hs-geo-foundations/hs-geo-area/v/informal-argument-for-the-area-of-circle-formula



Pythagoras

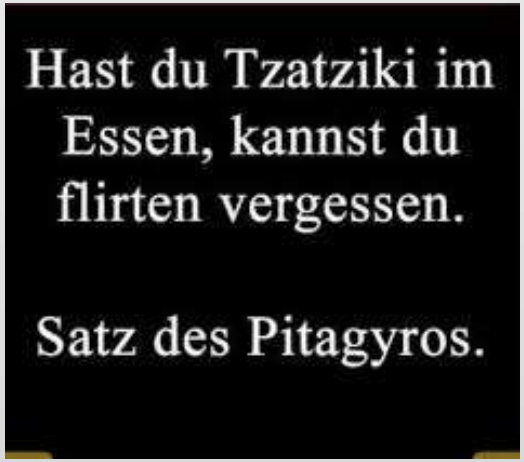
https://de.wikipedia.org/wiki/Pythagoras

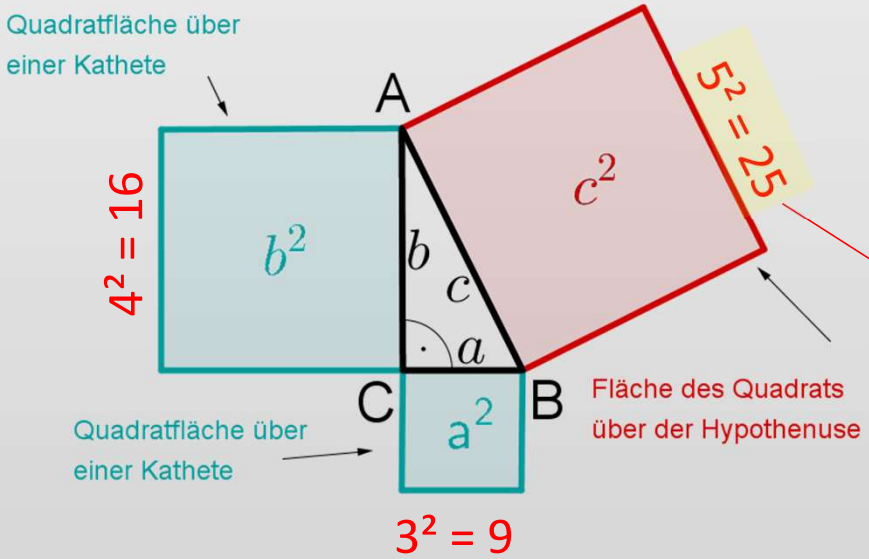
Die ***bekannte*** „***Form>EL***“ ***dieses Satzes*** lautet:

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Mit dieser „***Form>EL***“ kann man „***die Länge einer Seite***“ eines „ ***rechteckigen* Dreiecks**“ berechnet, wenn die Länge der beiden anderen Seiten bekannt sind. Die „***kleinsten ganzen Zahlen***“ für diese „***Form>EL***“ sind:

„**3, 4** *und* **5**“ → $3^2 + 4^2 = 5^2 \rightarrow 9 + 16 = 25$





כה = 20-5 bedeutet "HIER&JETZT<

יהי = "MEIN GOTT"; יהי = "ES SEI..."; יהי bedeutet "ES I<ST..."

טזט

Tipp: טזט = 979 *symbolisiert* "Spiegelung>7<Spiegelung"!

-> 979 = *symbolisiert* die von *Dir Geist* "HIER&JETZT<*ausgedachte*"... "*Vergangenheit>7.TAG<Zukunft*", die *Du Dir*/TIER "*UM>Dich* SELBST-HERR<*UM*" *selbst-logisch-gespiegelt ausdenkst*!

ויט 6-10-9

Wort-Radix mit Präfix/Suffix-Lesung: und/ (so/...) (er/ es) neigte (sich). und/ (da/...) (er/ es) neigt/ beugt. und (er/ es) streckte/ spannte (aus), und (er/ es) wird ausstrecken, und (er/ es) kehrte ein. und/ (so/...) (er/ es) wendete (sich/ab). und (er/ es) bog (ab), und (er/ es) legte vor. und (er/ es) war aus auf

Kommentar: (= NThH) **(Qere: W~ITh = (eine) "aufgespannte intellektuelle~Spiegelung")**

Tipp: ו~ט = "**Und/**(so/...) **ER/ES+/- neigte** (sich)", "**Und/**(da/...) **ER/ES+/- neigt/beugt**", "**Und ER/ES+/- streckte/spannte** (aus)", "**Und ER/ES WIR<D ausstrecken**", "**Und ER/ES+/- kehrte ein**", "**Und/**(so/...) **ER/ES+/- wendete** (sich/ab)", "**Und ER/ES+/- bog** (ab)", "**Und ER/ES+/- legte vor**", "**Und ER/ES+/- war aus auf**" (siehe נטה!) (Qere: ו~יט = (eine) "**aufgespannte intellektuelle~Spiegelung**")

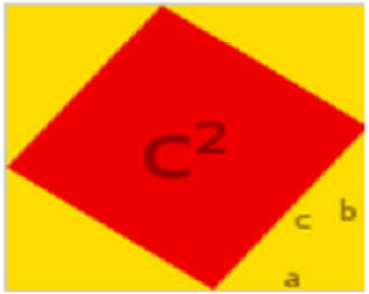
6	ו	(= IM GEIST) **VERBUNDEN VER-EIN-IG +/- T** (= ETwas) **Aufgespanntes, aufgespannt = EI<N**(E) **getrennt aufgespannte**(s) **Face<ET-TE**
10	י	(= ein bewusstes Gotteskind ist AIN) **GOTT, göttlich +/-** (= unbewusster) **Intellekt, intellektuell**
9	ט	(= der bewusste) "**RAI**" (IM "mit-EL-Punkt"!) **+/-** (= eine neu-auftauchende) **Spieglung,** (ETwas) **gespiegelt** (Aufgetauchtes)

Totalwert 25
Äußerer Wert 25
Athbaschwert 170
Verborgener Wert 420 421 426 427 430 436
Voller Wert 445 446 451 452 455 461
Pyramidenwert 47

Ur-Pythagoras $1^2 + 1^2 = \pm\sqrt{2}^{\,2} = 0 < \infty$ ⮌

Du kennst das „**Pythagoras-Quadrat**“: $3^2+4^2=5^2 = 9+16=25$ ($\sqrt{5^2} = +5-5$!). *Geistlose* „*מחשב-Mathe-Matiker*“(*...behaupten wider besseren Wissens, „weil sie so „programmiert“ wurden“...*)
$1^2+1^2 = 2$☹. Dieser „*logische Fehler*“ *verschleiert* den „*geistigen Kern*“ „*DeR-Form>EL*“☺
$a^2+b^2 = c^2$ und damit auch das „*WIR<K>LICHT = c^2*“☺ von „*AL⮌le-M*“!
$1^2+1^2 \neq 2$... weil 2 bekanntlich **keine** *Quadratzahl* sondern eine *Primzahl* ist und somit *kann* der Ausdruck c^2 in $a^2+b^2 = c^2$ gar *nicht 2 sein*, sonder ist $2x1^2$ und das „*ER-GI⮌BT*“ eine...
nach „*ADaM-RIES<berechnete>ER⮌D Fläche = פני האדמה*“☺ von 1.414...² !
Der Wert 1.414... entspricht *geistreich gesehen* übrigens dem Wert „2 x SIN 45°“(= אדם)!☺
Das 45° GR-AD-*Zeichen* über אדם° *symbolisiert* dessen „*SIN<US-Evolution*“ IM HIER&JETZT!

IM *raumzeitlosen* „*Mit-EL-Punkt*“ befindet sich „*c^2, das geistig-göttliche LICHT*“!
Die göttliche „Form-EL“ $a^2+b^2 = c^2$ „*HIER B-ILD<L>JCH IN⮌Flächen ausgedrückt*“☺:
http://de.wikipedia.org/wiki/Satz_des_Pythagoras#Geometrischer_Beweis_durch_Erg.C3.A4nzung

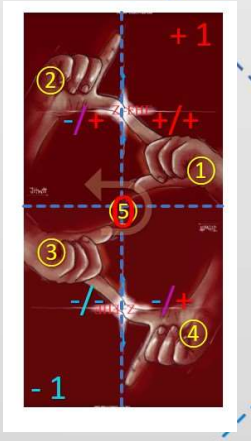


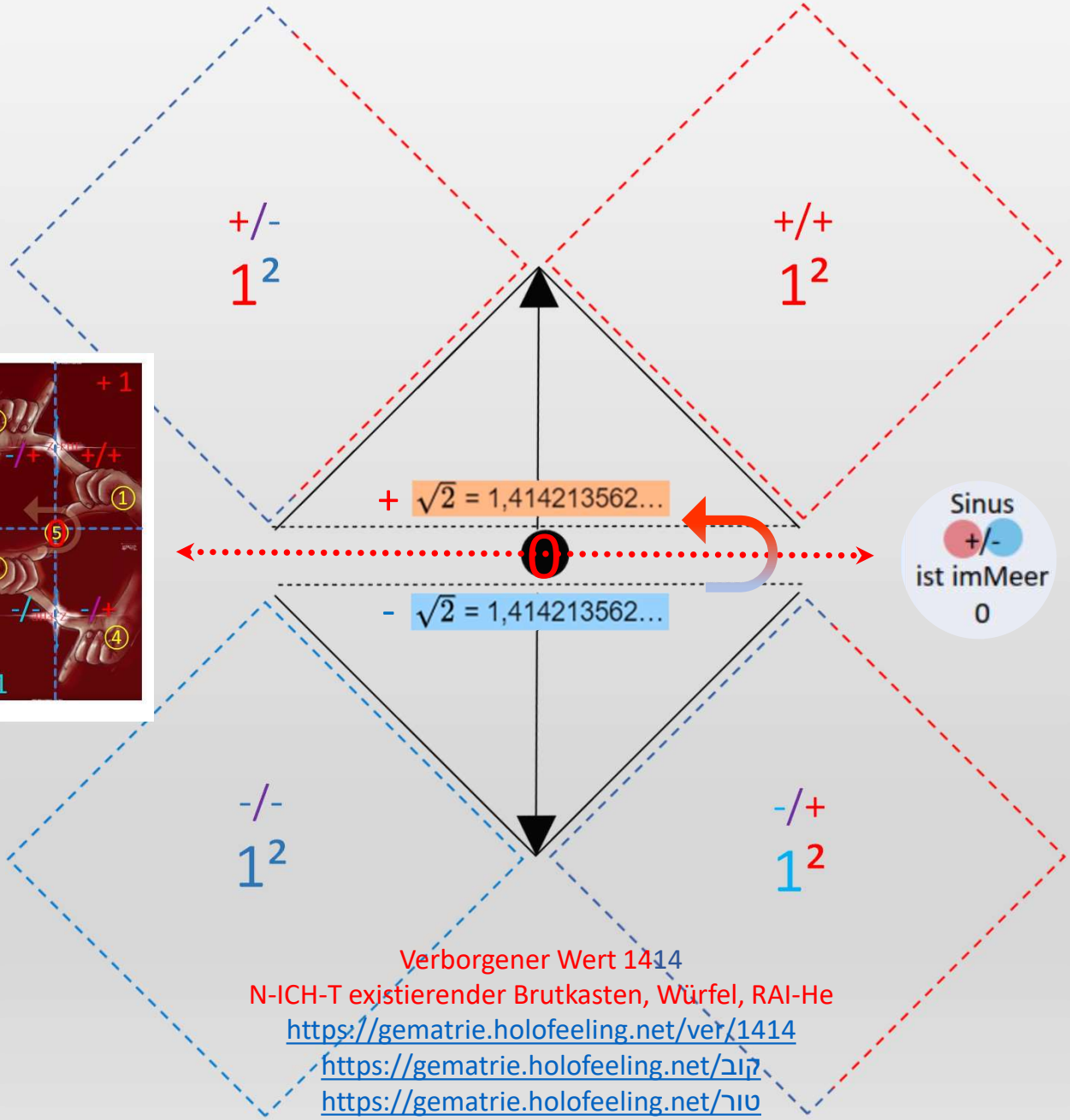
$\aleph^2 + \beth^2 = 1^2+2^2 = 1+4 =$ „*1D +4Δ*“☺ *und das* „*ER-GI⮌BT*“☺...
„*wie Du UP JETZT JA SELBST weißt*“☺: „*5D ☺*“! HIER *das* „*B-ILD*“ *eines* „*1^2+1^2 Quadrates*“ *mit der* „*imaginären Fläche*“: 2 x 1^2:
$1^2 = c^2 =$ „*das LICHT des 1-Deus UPsolutum*“(IM „*Mit-EL-Punkt*“) und...
1^2 „*Ge<vier-T>EI⮌LT*“ „*IN⮌Form von 4Δ*“(= 4 „*ΔREI-Ecke*“☺), d.h. *DeN* „*4 peripheren ΔREI-Ecken*“☺ *um* „*c^2-Deus UPsolutum*“ *herum!*

Wenn *Du Dir JETZT „diese 1^2+1^2 Fläche“ AL⮌S dreidimensionalen Körper denkst...*
werden diese „4 peripheren Ecken“ zu den „4-Seiten“ eines „4Δ-Tetraeders“
in dessen „Mit-EL-Punkt“ sich die „c^4 = LICHT-ENERGIE des c-Deus UPsolutum“
befindet! IM Buch „*Die geistige Physik IM NULL-Punkt GOTTES*“ ERkläre JCH *Dir*:

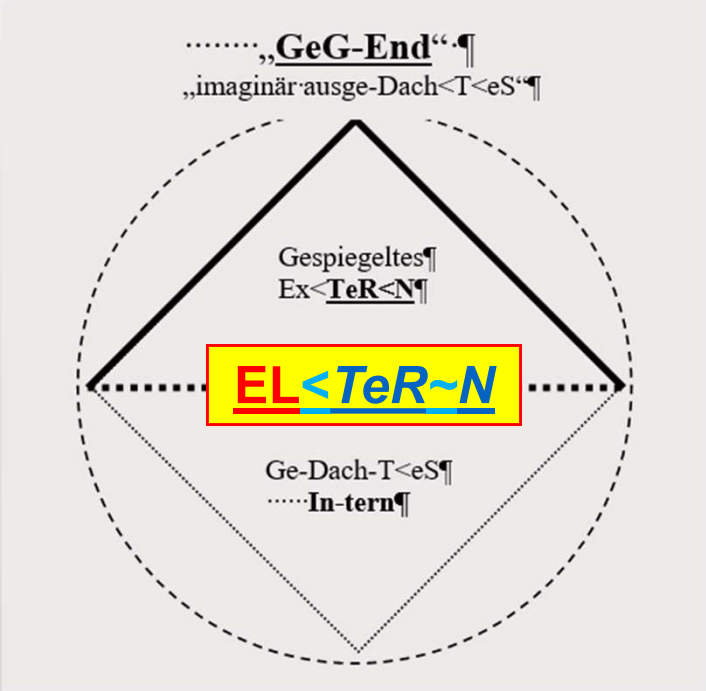
$c = 1$... somit ist: $c^2 = 1^2 = \sqrt{1} = +1-1 =$ N⮌*ULL*!(*ULL = LUL =* לול = *ein „Laufställchen“*☺)
http://de.wikipedia.org/wiki/Lichtgeschwindigkeit#Nat.C3.BCrliche_Einheiten

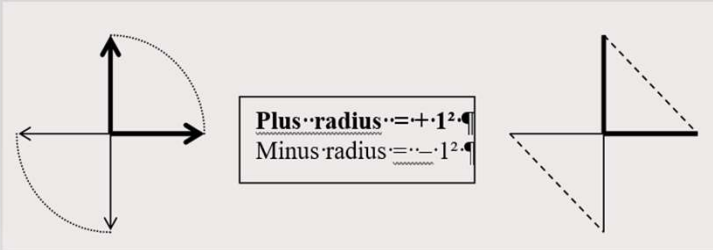
Ur-Pythagoras $1^2 + 1^2 = \pm\sqrt{2}^{\,2} = 0 < \infty$ ↺

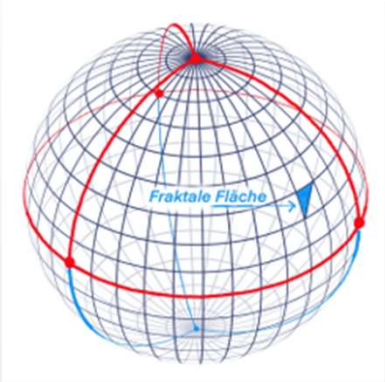




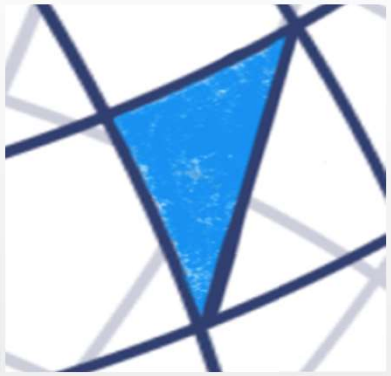
Verborgener Wert 1414
N-ICH-T existierender Brutkasten, Würfel, RAI-He
https://gematrie.holofeeling.net/ver/1414
https://gematrie.holofeeling.net/קוב
https://gematrie.holofeeling.net/טור







Fraktale, Infinitesimal-E² Schöpfungsstruktur in der Camera Obscura



Der Sinus / Kosinus bei 45° אדמ ist bei der Seitenlänge 1/1 die Hälfte der Diagonalen, d. h. 0,7071067812…

Sinus +/- ist imMeer 0

+/- 1^2

+/+ 1^2

-/- 1^2

-/+ 1^2

$\sqrt{2}$ = 1,414213562…

$\sqrt{2}$ = 1,414213562…

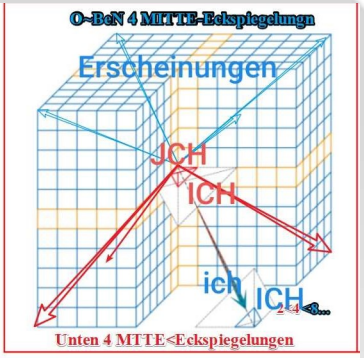
0

∞

∞

DIA<GON-AL-E²

Der Flächeninhalt ist gleich 1*1. Die Diagonale hat die Länge 1*Wurzel 2



Naturkonstanten sind Infinitesimal und transzendent (siehe Wurzel 2 im 1^2)

https://de.wikipedia.org/wiki/Physikalische_Konstante
https://de.wikipedia.org/wiki/Infinitesimalrechnung

Bezeichnung der Konstante	Symbol(e)	Wert (SI)		
Fundamentale Konstanten und von diesen abgeleitete Konstanten				
Raum und Zeit				
Lichtgeschwindigkeit	c	299.792.458 $m \cdot s^{-1}$	[9][10]	fix [t 1]
Elektrodynamik				
Elementarladung	e	1,602 176 634 $\cdot 10^{-19}$ C	[9][11]	fix [t 1]
Magnetische Feldkonstante	μ_0	1,256 637 062 12(19) $\cdot 10^{-6}$ $H \cdot m^{-1}$	[12]	mess [t 2]
Elektrische Feldkonstante	$\varepsilon_0 = \frac{1}{\mu_0 c^2}$	8,854 187 812 8(13) $\cdot 10^{-12}$ $A \cdot s \cdot V^{-1} \cdot m^{-1}$	[13]	mess [t 2]
Coulomb-Konstante	$k_C = \frac{1}{4\pi\varepsilon_0}$	8,987 551 792 2(14) $\cdot 10^{9}$ $V \cdot s \cdot A^{-1} \cdot m^{-1}$		mess [t 2]
Wellenwiderstand des Vakuums	$Z_{w0} = \mu_0 c = \frac{2h\alpha}{e^2}$	3,767 303 136 67(57) $\cdot 10^{2}$ Ω	[14]	mess [t 2]
Thermodynamik				
Boltzmann-Konstante	k_B	1,380 649 $\cdot 10^{-23}$ $J \cdot K^{-1}$ = 8,617 333 262… $\cdot 10^{-5}$ eV/K	[9][15] [16]	fix [t 1]
Quantenphysik				
Plancksches Wirkungsquantum	h	6,626 070 15 $\cdot 10^{-34}$ J·s = 4,135 667 696… $\cdot 10^{-15}$ eV·s	[9][17] [18]	fix [t 1]
Reduziertes Plancksches Wirkungsquantum	$\hbar = \frac{h}{2\pi}$	1,054 571 817… $\cdot 10^{-34}$ J·s	[19]	fix [t 3]
Spektrale Strahlungskonstante	$c_{1L} = \frac{2hc^2}{sr}$	1,191 042 972… $\cdot 10^{-16}$ $W \cdot m^2 \cdot sr^{-1}$	[20]	fix [t 3]
Erste Strahlungskonstante	$c_1 = 2\pi hc^2$	3,741 771 852… $\cdot 10^{-16}$ $W \cdot m^2$	[21]	fix [t 3]
Zweite Strahlungskonstante	$c_2 = \frac{hc}{k_B}$	1,438 776 877… $\cdot 10^{-2}$ m·K	[22]	fix [t 3]
Stefan-Boltzmann-Konstante	$\sigma = \frac{2\pi^5 k_B^4}{15 h^3 c^2}$	5,670 374 419… $\cdot 10^{-8}$ $W \cdot m^{-2} \cdot K^{-4}$	[23]	fix [t 3]
Wien-Konstante	$b = \frac{hc}{k_B} \cdot \frac{1}{4{,}965\,114\ldots}$ [t 4]	2,897 771 955… $\cdot 10^{-3}$ m·K	[24]	fix [t 3]

Arithmetische Grundlagen

Das Einheitskreis-Beispiel als flächige Darstellungs-B-ILD

SINUS-Welle als Göttliche Grundwelle

Decartes Achsenkreuz

Hochrechnungs-Struktur von der Geraden 1D, Quadrat 2D, Quader 3D plus Zeit/Polarität 4D

Tesserakt

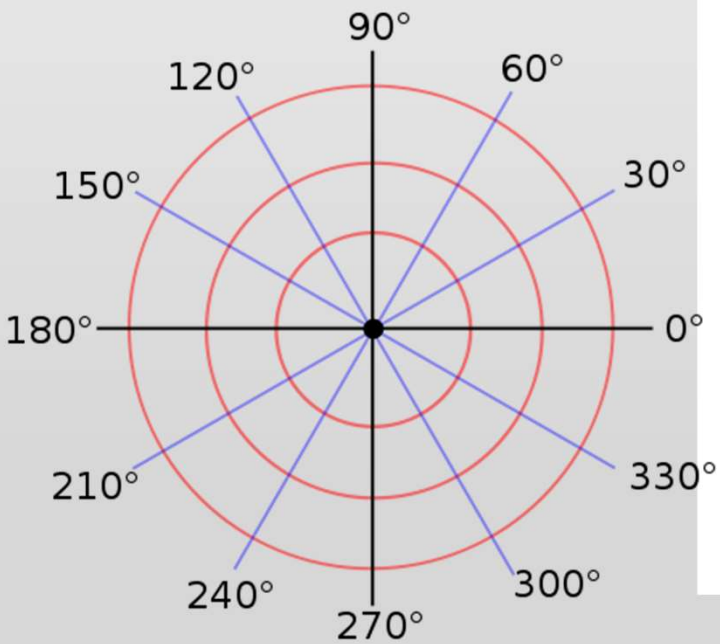
Einstein Formel

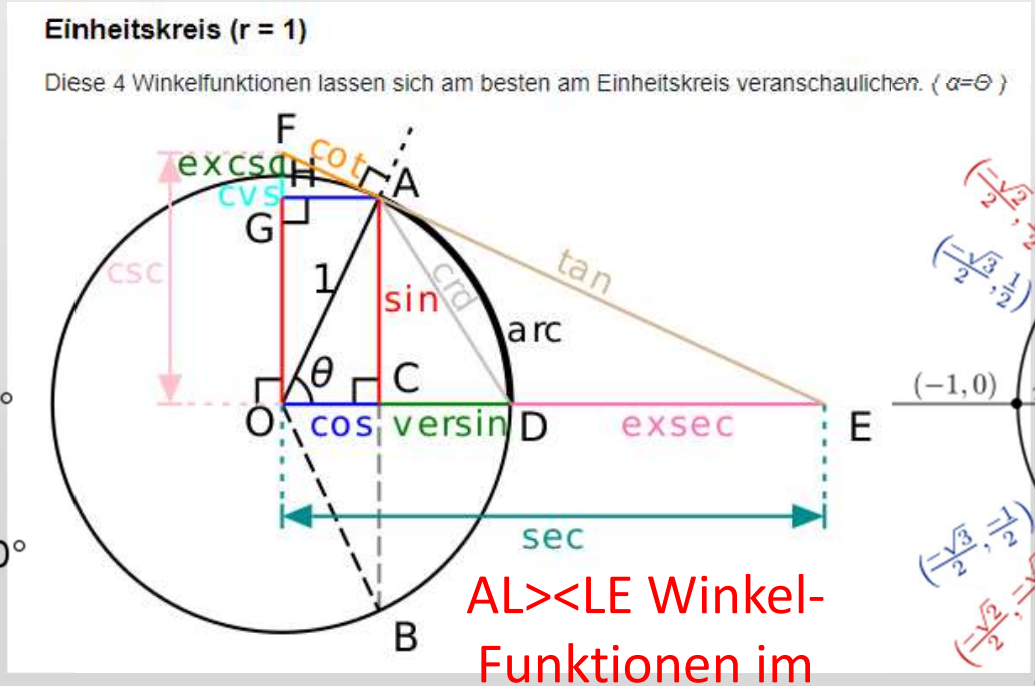
Der Einheitskreis

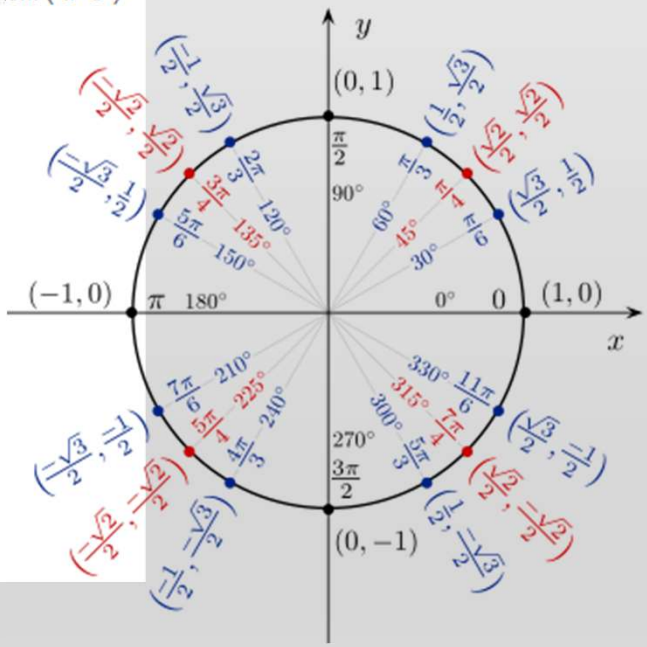
https://de.wikipedia.org/wiki/Einheitskreis

https://de.wikibooks.org/wiki/Mathematikunterricht:_Sek:_Trigonometrie

In der Mathematik ist der **Einheitskreis** der Kreis, dessen Radius die Länge 1 hat und dessen Mittelpunkt mit dem Koordinatenursprung eines kartesischen Koordinatensystems der Ebene übereinstimmt. Der Einheitskreis besteht also aus den Punkten (x, y) der Ebene, für die $x^2 + y^2 = 1$ gilt.



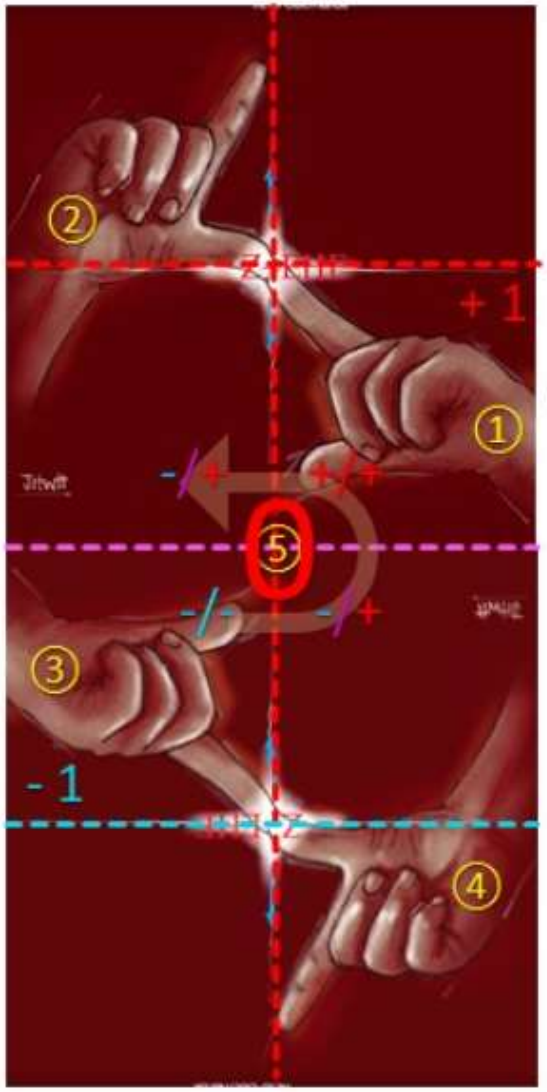


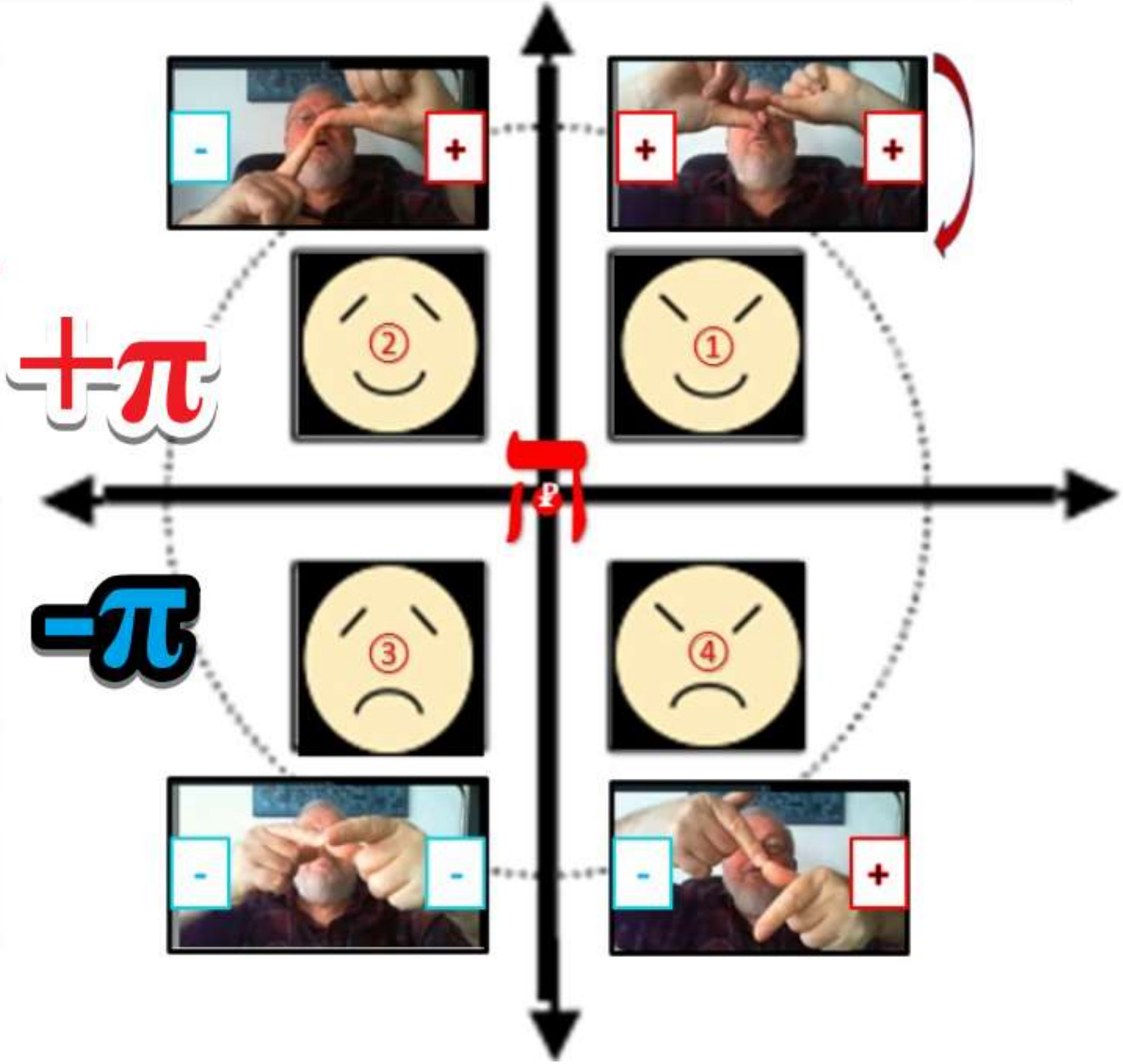


AL><LE Winkel-Funktionen im Einheitskreis sind im-ME²R GLEICH-ZEIT-IG

+1 = UP = "UNI $+1>E^2<1-$ <~versum"!

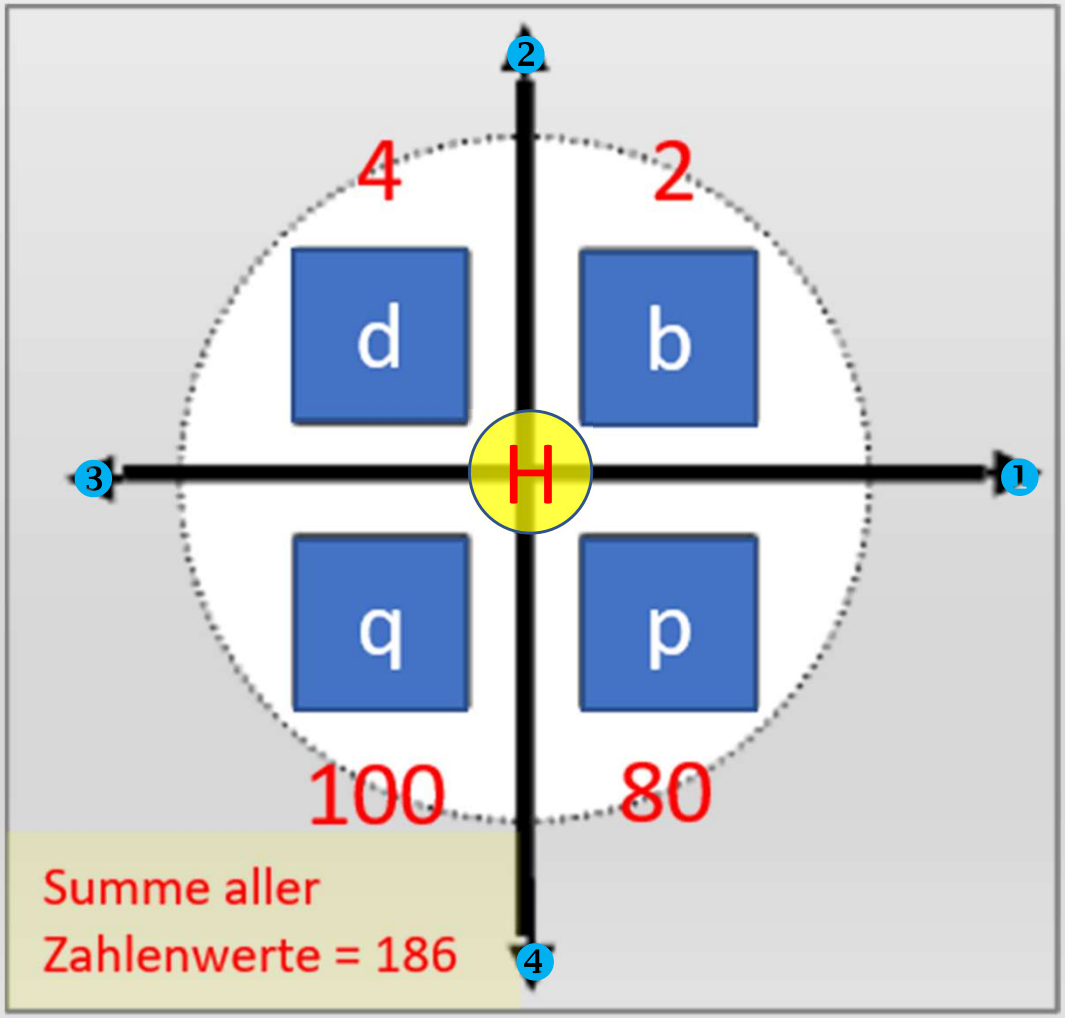
JCH&ICH = E^2





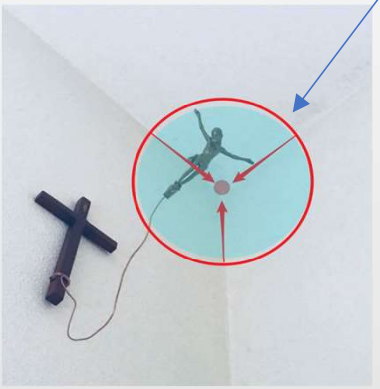
Q-UP = 186 MENSCH (= ein Gotteskind = ein Geistesfunken)
= IM GEIST VERBUNDEN = die UPsolute WEISHEIT

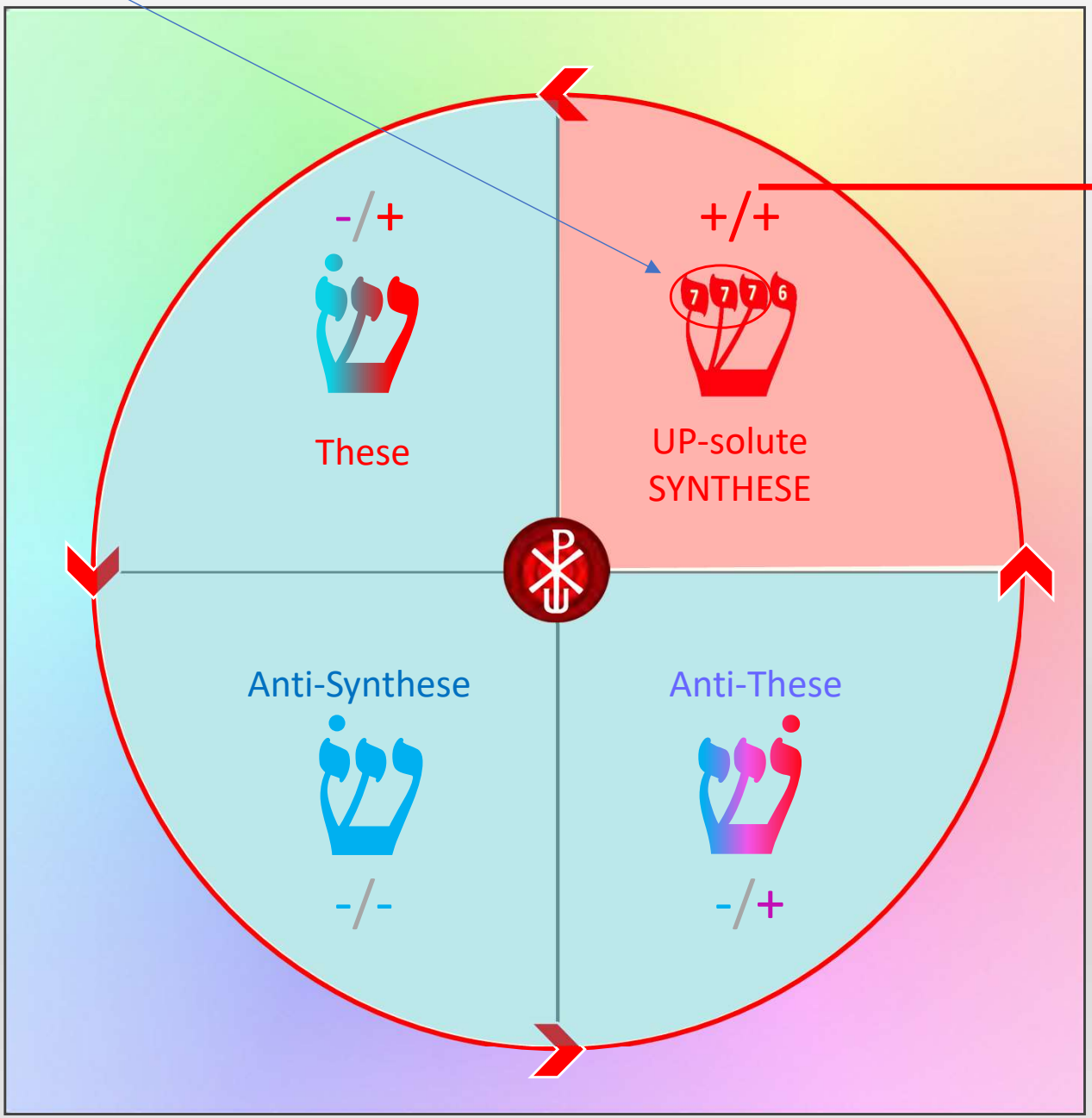
186 https://gematrie.holofeeling.net/קוף
2 https://gematrie.holofeeling.net/ב
4 https://gematrie.holofeeling.net/ד
80 https://gematrie.holofeeling.net/פ
100 https://gematrie.holofeeling.net/ק

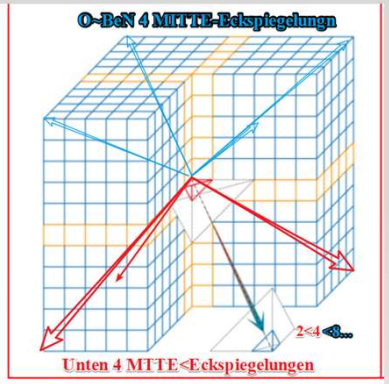


HOLOFEELING - AIN-E² UPsolut-E² "BE²WUSST-S-AINS+/- EX~PLO~SION"!

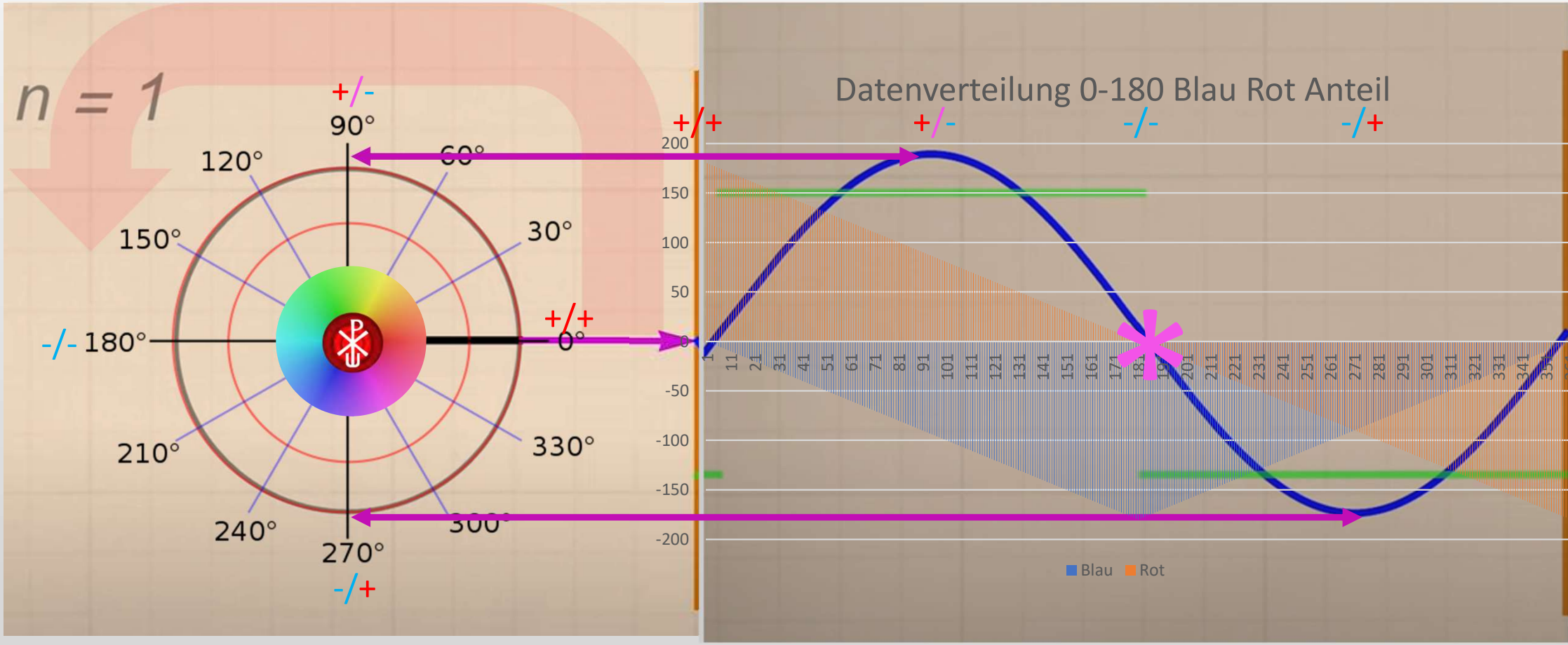
3 Ecken = 270° https://www.youtube.com/watch?v=CFUoS2MQ56s&t=6125s





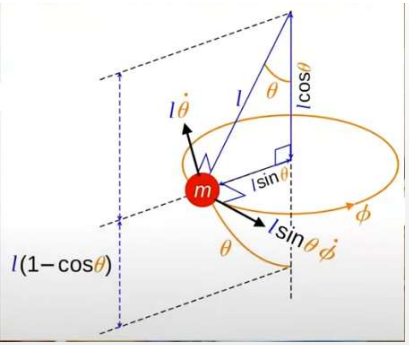


Die Rotation im Einheitskreis und Erzeugung einer Sinuswelle

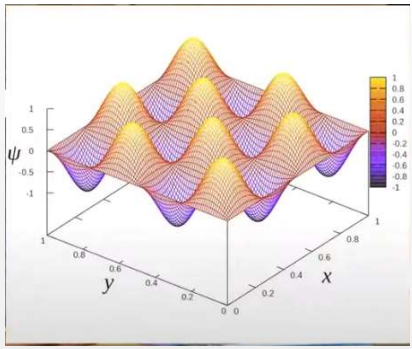


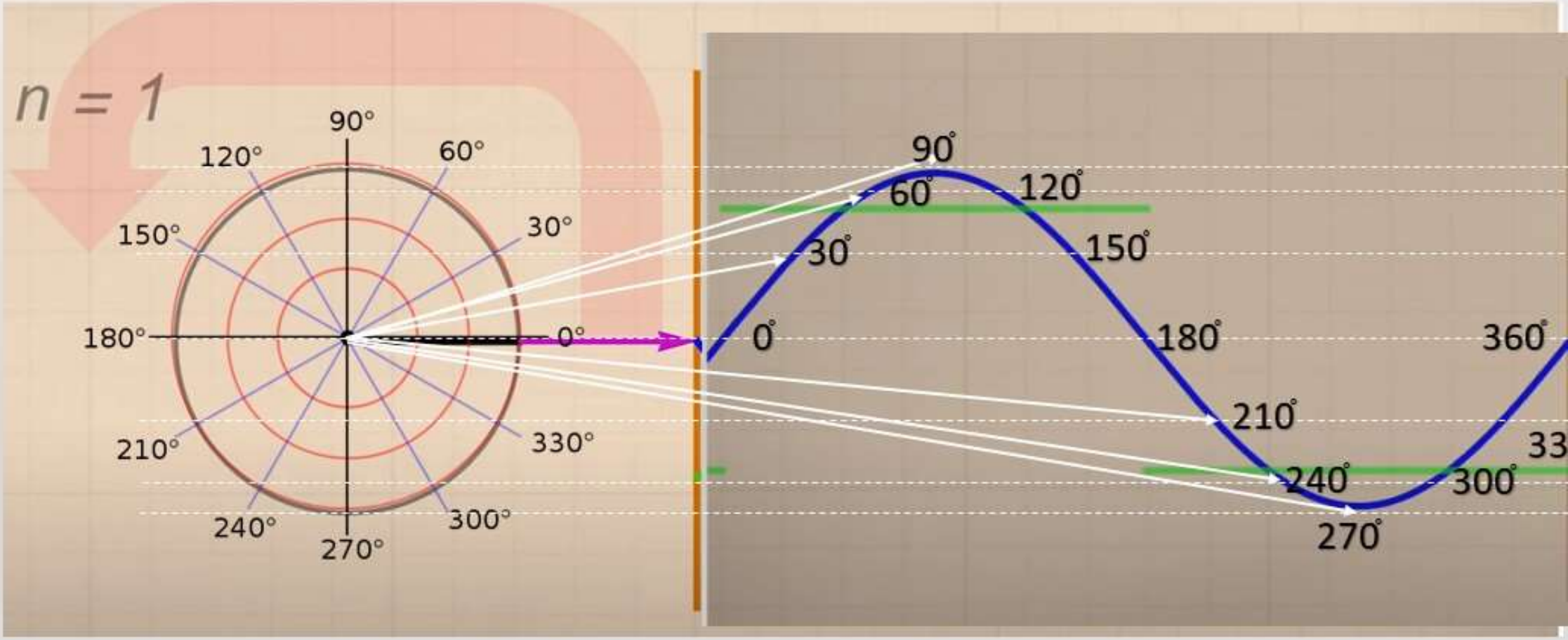
ROT*BLAU

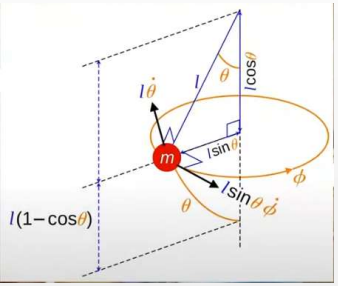
ergibt eine Sinus-W>EL<LE



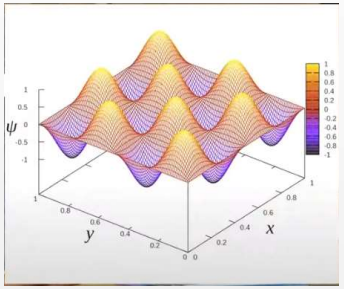
Einheitskreis
Vom MIπEL-Punkt aus
ist eine Sinuswelle eine Pendelbewegung





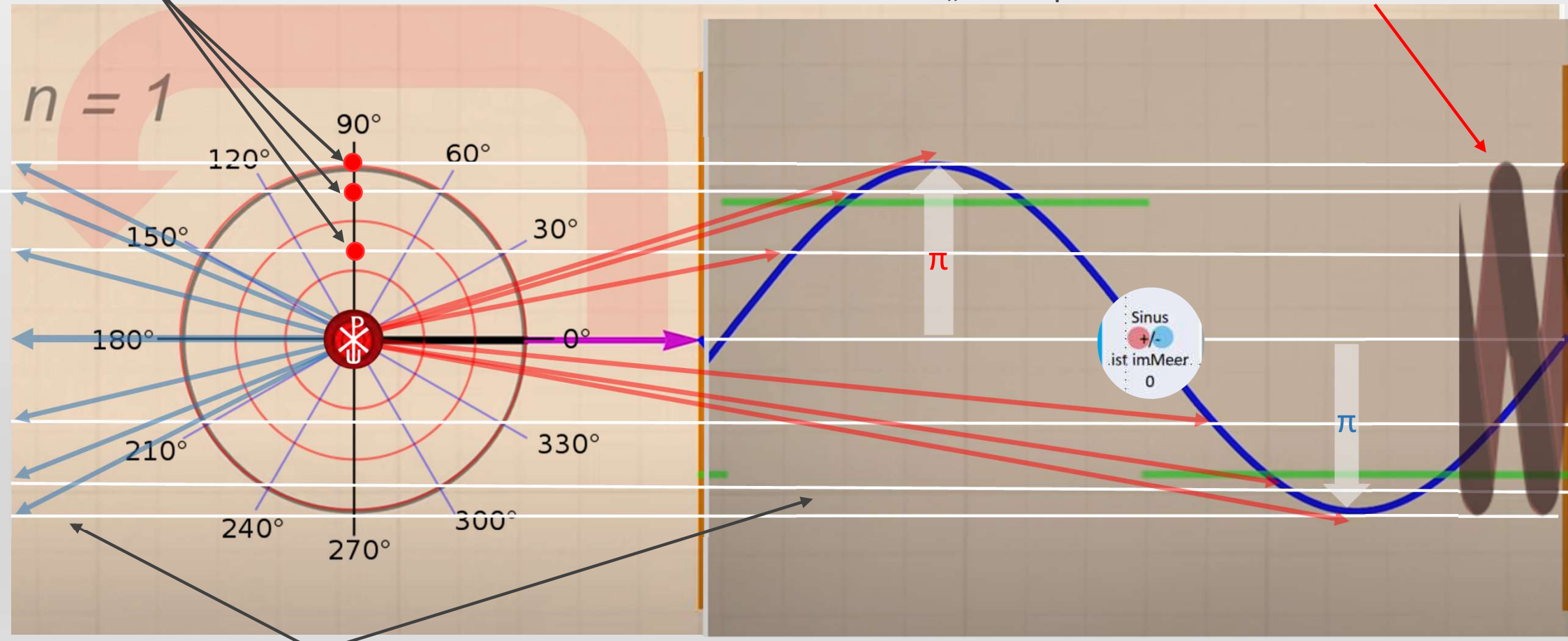


Einheitskreis – Pendelbewegung und Spirale aus dem MI-π-EL-Punkt



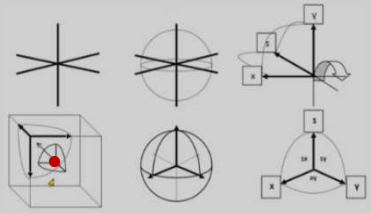
Periphere Mittelpunkte (n=2, n=3, n=4 …)
bei FOUR-I-E²R-Trans-Form-A~T-ION

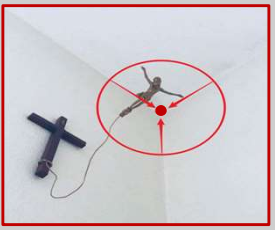
Fläche Einheitskreis um 90° gedreht
Spirale mit 3D X,Y,Z Achse und
„AUP-Spannen“ aus dem Miπ-EL-Punkt



+/- Ausbreitung in ZW-AI Richtungen
Camera Obscura!!!

René Descartes Achsenkreuz

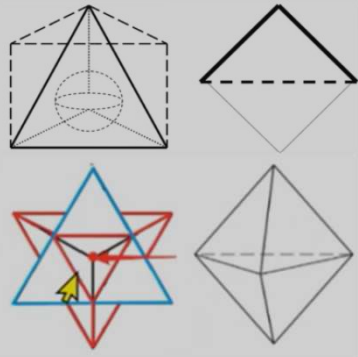




Y – Achse

H-W-H Linie

Nicht denkbar +/+

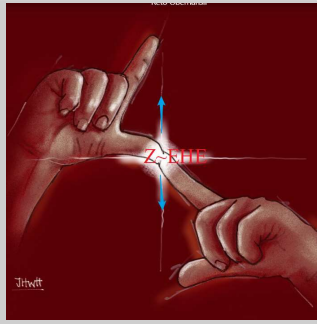


DI-VISIONEN

Z – Achse (Z~EHE)

ℵ = Geistige Zeugung/Geburt der zwei Seiten in Einheit, Geburt des Beobachterbewusstsein (= der EWIGE) "GEBURT<S>GeBeR";

ℵ = *die rationale* UR-Teilung *der* Einheit. Angelhaken, fischen, Geburt, Entstehung, Heraustreten (eine zeitliche = vergängliche) Geburt (wahrnehmen);

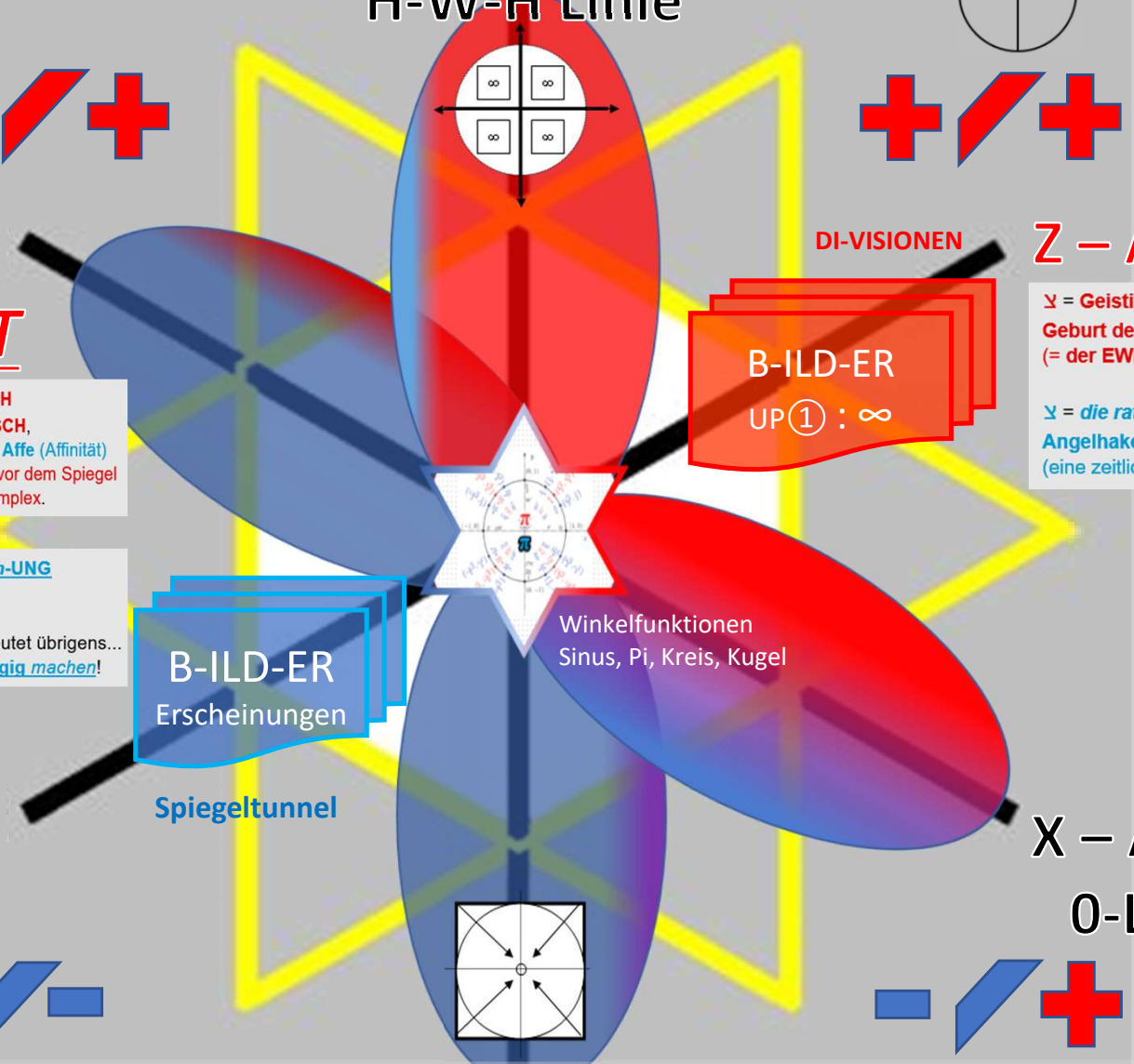


Wirk-Licht-K-*AIT*

ק = Die Aff-in-ität des bewußten wertfreien Beobachters = MENSCH = Gotteskind = Geistesfunken, das Nadelöhr zum wirklichen MENSCH, neutraler-, wertfreier Beobachter, steht über dem Programm (P), Affe (Affinität) als Symbol für "Gleichheit" in Form des beobachtenden Geistes vor dem Spiegel (Adam) und der physischen Form (Erde) hinter bzw. im Spiegelkomplex.

(DeR) "SCHÖPFER+/- *(D~esse~N) intellektuelle* ER<*Schein*-UNG *buchstabieren*, *gefügig sein*, (= ETwas) *gefügig machen*

Die *Rad*>IX "EIT" אית im W-ORT WIRK-LICHT<*K*>EIT bedeutet übrigens... *ETwas geistreich* buchstabieren und *ES* sich dadurch *gefügig machen*!



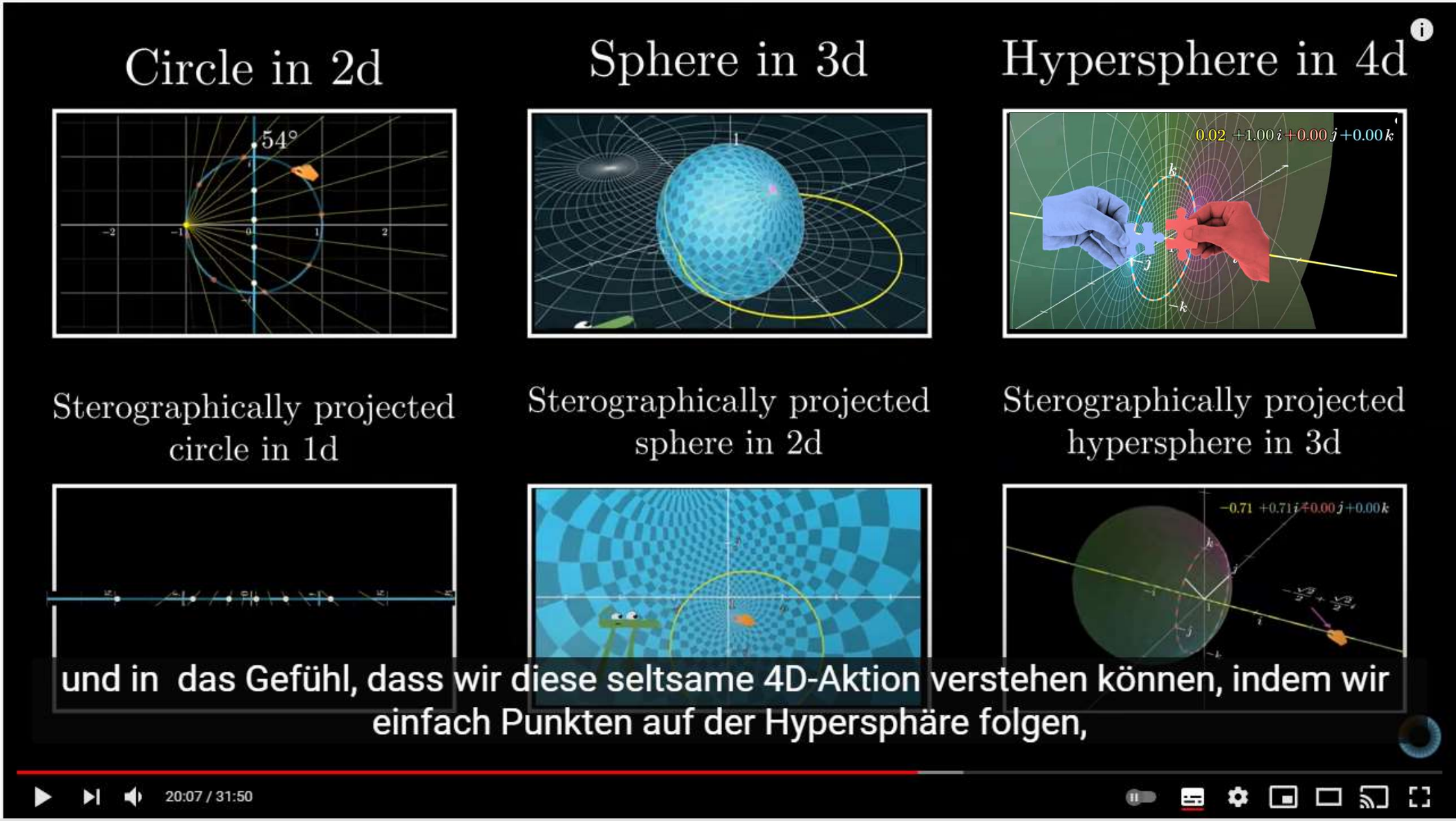
X – Achse

0-Linie

Dein Geist „kreist“ ständig um seine eigene Pleroma um dort nach Informationen zu suchen. Diese „Drehungen“ erzeugen in IHM (= Gott sieht Zeit) mathematische Winkelfunktionen und aus diesen konstruiert ER sich in seinem Dir ebenfalls unbewußten Hintergrund imaginäre „Wellen“. Diese wiederum sind in den Augen Deiner Physiker ,nach deren nachgeplapperter Schulweisheit des sogenannten Teilchen/Welle-Phänomens, „im selben Mo-men-T“ auch „Teilchen“ (= „St-ein-Haufen“ ☺). Ich kann es nicht oft genug sagen: „ALLES in Deiner Welt ist richtig!“ – nur die Interpretationen, die Du vielen von Dir noch nie selbst wahrgenommenen Phänomenen beimißt – und dazu gehört der größte Teil der „Scheinerkenntnisse“ Deines dogmatischen Materialismus – liegen oft mehr als nur im „Argen“.

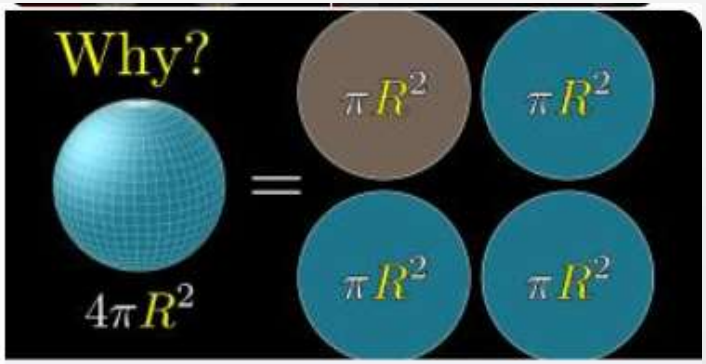
Visualisierung des Dimensionswechsels von 1D, 2D, 3D zu 4D

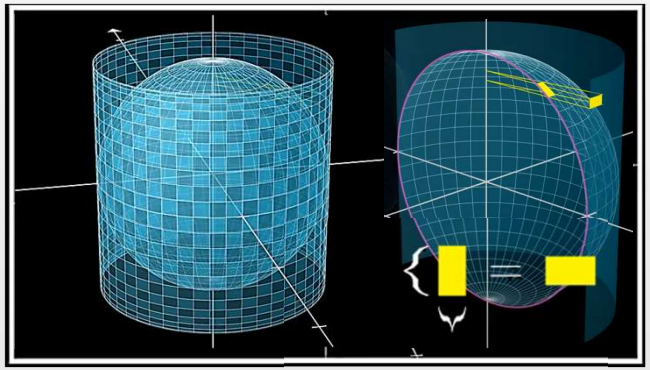
https://www.youtube.com/watch?v=d4EgbgTm0Bg

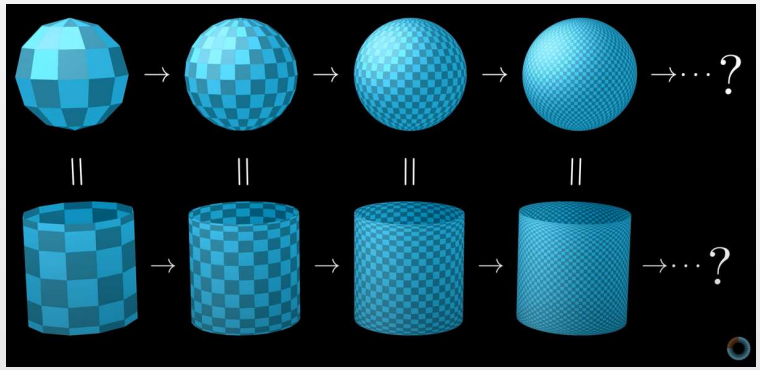


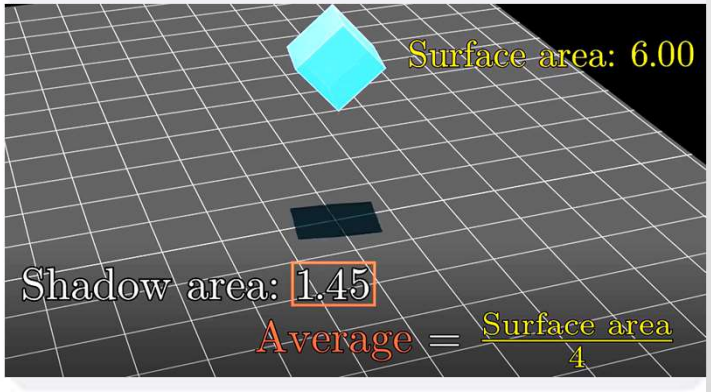
BE²-Rechnungen von Schatten-Projektionen 2D/3D

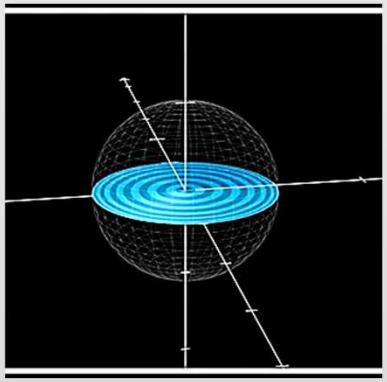
https://www.youtube.com/watch?v=GNcFjFmqEc8

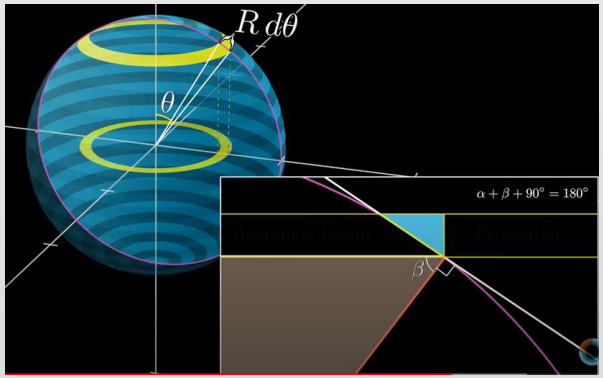


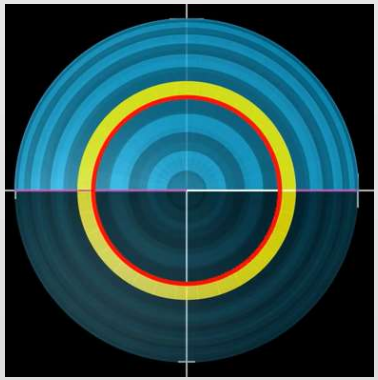


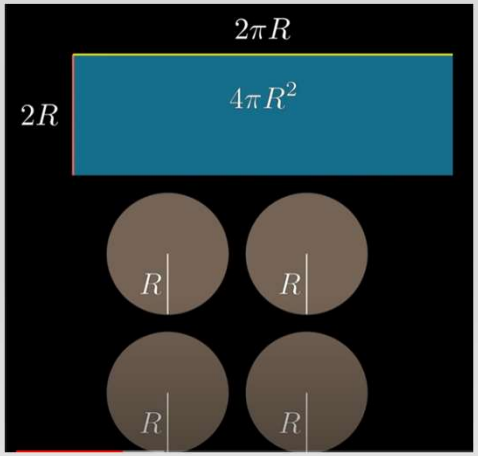


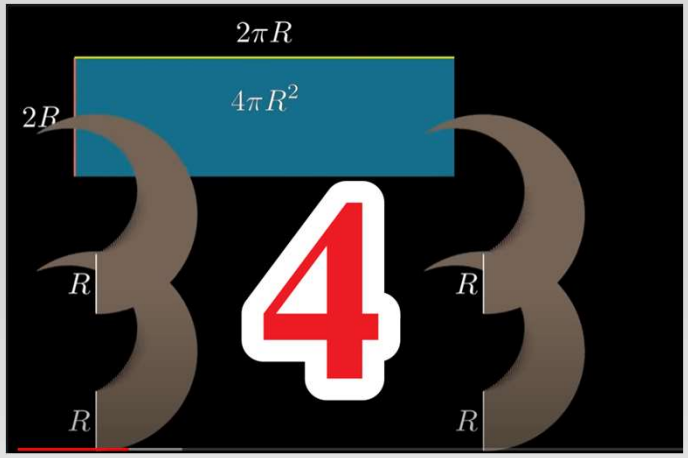


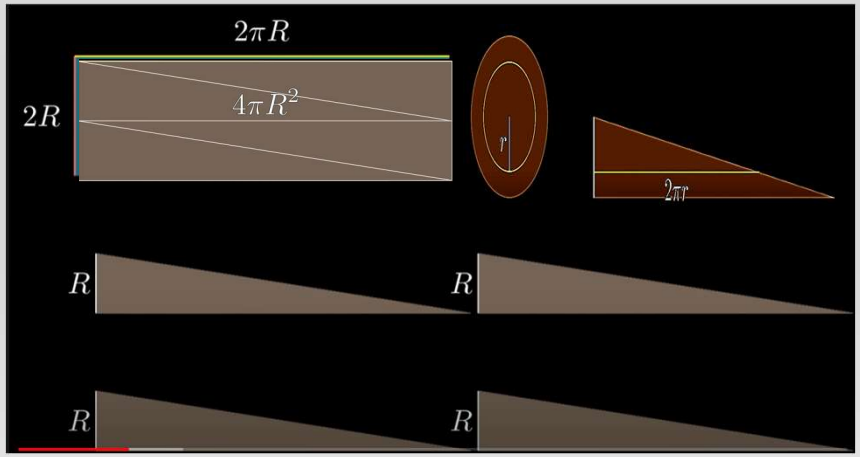












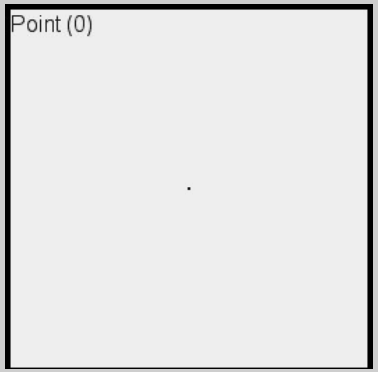
Tesserakt - Kehre "ET~was"(?)> von INNEN <NA~CH AUßeN„ U~ND DA-N~N wie~DeR von "AUßeN"> NaCH INNEN"!

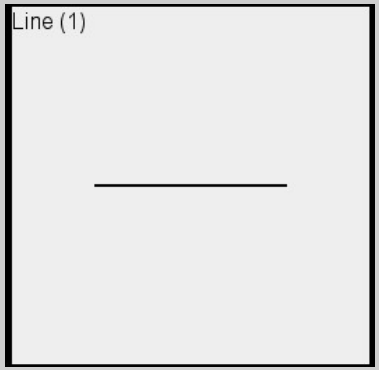
https://de.wikipedia.org/wiki/Tesserakt
https://de.wikipedia.org/wiki/4D
https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:8-cell-simple.gif , https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Tesseract.gif
The Fourth Dimension Constructing the Hypercube https://www.youtube.com/watch?v=f_7ItDbgOJU

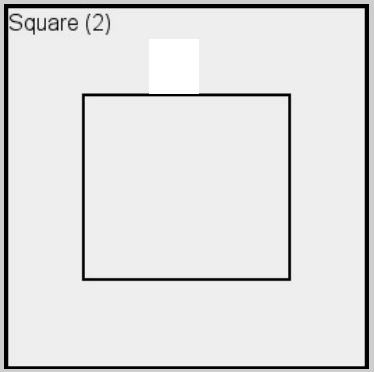
Der Tesserakt [ˈtɛsərakt] (von altgriechisch τέσσερες ἀκτίνες tésseres aktínes, deutsch ‚vier Strahlen') ist eine Übertragung des klassischen Würfelbegriffs auf vier Dimensionen. Man spricht dabei auch von einem vierdimensionalen Hyperwürfel. Der Tesserakt verhält sich zum Würfel wie der Würfel zum Quadrat. Er hat 16 Ecken, 32 gleich lange Kanten, 24 quadratische Flächen, und wird durch 8 würfelförmige Zellen begrenzt. Diese Zellen bezeichnet man auch als Begrenzungswürfel des Tesserakts.
In jeder Ecke treffen 4 Kanten, 6 Flächen und 4 Zellen jeweils senkrecht aufeinander.

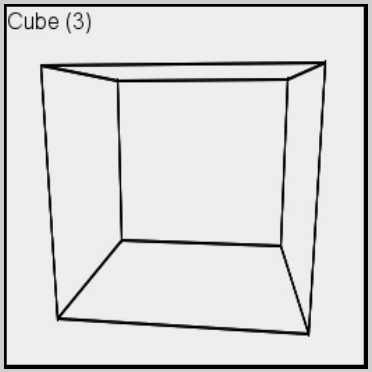
Die Bilder in diesem Artikel sind als Bilder von Tesserakten unter Parallelprojektionen zu verstehen. Unten im Bild erkennt man einen blauen und einen gelben Würfel, die durch sechs weitere rhomboedrisch verzerrte Begrenzungswürfel verbunden sind. Beim dreidimensionalen Netz des Tesserakts sind alle acht Begrenzungswürfel in den dreidimensionalen Raum gefaltet, so wie die Seitenflächen eines dreidimensionalen Würfels in ein Netz aus sechs Quadraten entfaltet werden können. Es gibt 261 Arten, einen Tesserakt zu entfalten.

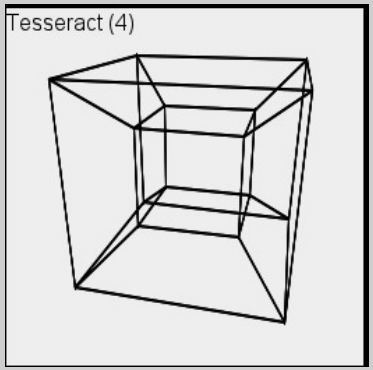
In den folgenden Bildern ist ein Netz des Tesserakts zu sehen und eine zweidimensionale Parallelprojektion des Tesserakts.

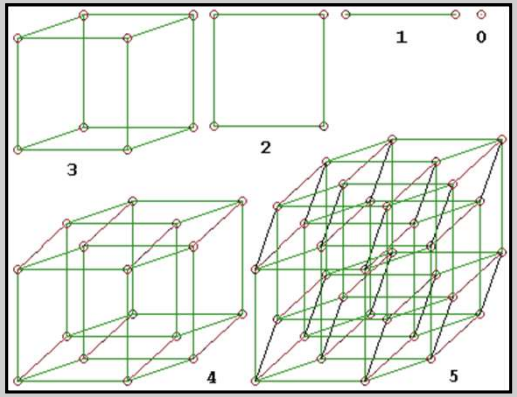


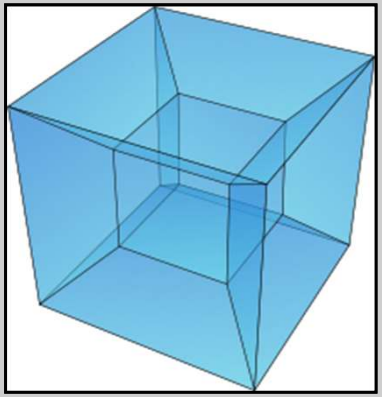


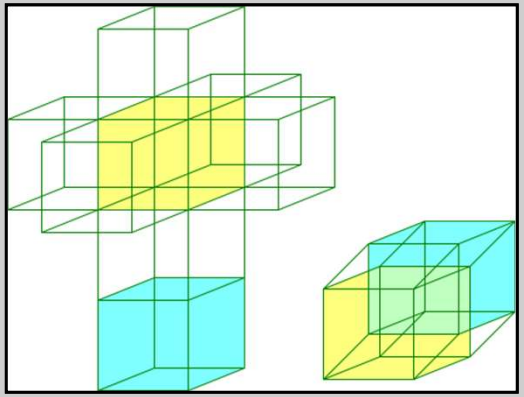


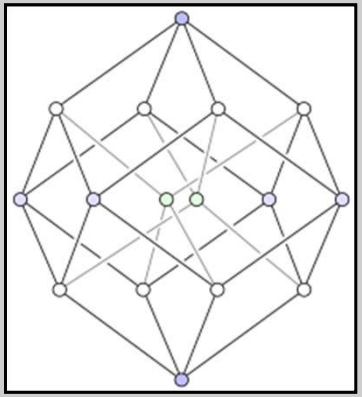




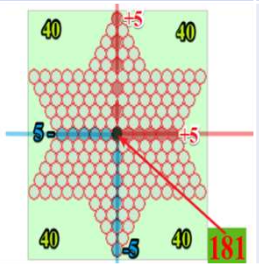








Einstein Formel in HOLOFEELING - Dein "ANI~H" funkt · · · – – – · · · = S-O-S, "Save Our Souls"! Ab Minute 34:00.
https://www.youtube.com/watch?v=U8YTC3zT4_k
HOLOFEELING - Kannst Du schon BEWUSST "LICHT-GE²+/-SCH~WIND" DeN~KeN? (Nachschlag)
https://www.youtube.com/watch?v=oYwvenfvSf0

E^2		JCH/ICH	Das totale absolute Kontinuum ist Alles gleichzeitig und Nichts. Das ist ja unser E^2. Diese Energie, die weder vermehrt noch vernichtet werden kann. Es ist also was nicht denkbares. Für das E^2 brauchen wir zunächst einmal 2 ICHs, den vorm Bücherregal, ich könnt jetzt sagen das bewusste JCH, das aber keine Informationen hat als Ding an sich, weil alles gleichzeitig ist. Das ist das JCH. Und dann das dazugehörige unbewusste ICH, was ich aber immer noch als Bewusstsein rede, durch des, das dieses JCH/ICH ist der, der dann in einer Struktur, der praktisch anfängt zu denken – in Verbindung mit dem blauen ICH/ich. JCH/ICH ist das E^2. Und die beiden ergeben praktisch in der Synthese das absolute UP – das verbundene Wissen.
=		$E^2 / m^2 = 81$	Mach dir jeden Moment bewusst was jetzt da ist. Dann wirst du feststellen, dass das was jetzt da ist in einem ständigen Wechsel ein Reizauslöser ist auf den du re-agierst. Deine Mutter hat dich nicht erschaffen, sondern jetzt erschaffst du deine Mutter in deinem Kopf, weil du jetzt an deine Mutter denkst, die ansonsten nicht existiert. Sie ist aber im nicht-Existenzen ständig, Was ich jetzt da unten hinmach ist immer, wenn wir es ganzheitlich sehen, dieses DIA positiv und DIA negativ. Genau genommen ist es aber im absoluten Mittelpunkt.
m^2		Gestaltwerdung, die 2 Hälften	m^2 - diese Gestaltwerdung - brauchen wir zunächst einmal diese 2 Hälften.
m~AL	☧		M = Unsichtbare Form>EL, die hinter einem Gedanken steht, Formel steht hierarchisch immer höher als die Form. Archetypischer Rahmen für eine<konkrete Form. AL = GOTT = geistige Energie. INNERES WIR-KeN! EIN geistiges UNI<versum. NäM>L-ICH das AL<le-R bewussten IN<divi>Du-AL-Bewusstsein, d.h. AL<Le-R IN<DI-Vision-ären>DU-AL-Bewusstsein!
c^4		Die 4 Seiten im Einheitskreis	Diese 2 Hälften sind c4 und das steht für Licht und das ist jetzt unser Einheitskreis mit den 4 Phasen. Das ist jetzt der Wirk-Lichte Hintergrund für diese physikalische Formel. Und dann kommt noch die kleine Floskel mit dem Impulsanteil. Da ist dann schon ein Pfeil drüber. Dann geht's schon das wir uns von diesem absoluten Zentrum heraus in eine gewisse Perspektivische Sichtweise hinein manövrieren lassen. Das ist die wirkliche Ursache von diesen Form-EL-n. Ich kann jetzt die Form als Joch lesen mit 70, die Welle, das Hochgehobene. Oder die Form Gottes!

ראום

Tipp: "**RA+/- UM**" = ראום = "**KOPF**(des)**SCHÖPFER+/- aufgespannte Gestaltwerdung**";

***DeR* von *Dir Geist* "de facto HIER&JETZT<*ausgedachte Raum*" "I<*ST NUR ein T-Raum*"! Es gibt für Dich nach Deinem Erwachen weder Raum noch Zeit außerhalb Deines eigenen Bewusstseins, da diese in Wirklichkeit nur in Deinem Traum existieren!!!**

"**LICHT = G-EI<*ST***" ***bewegt* sICH** mit einer "**dimensionslosen *Geschwindigkeit***" "**IMME(E)R<*NUR*>HIER&JETZT**"(נור **I<*ST*** *ein* "***flackerndes F-euer, K-ERZ-E, ein Lichtlein***"),
d.h. **ES** bzw. **ER** ***bewegt sich durch* keinen *Raum* *und kennt darum auch* keine *Zeit***!

$E^2S = E^2R$ **RAUM** <+~- **RAUM**

200	ר	(symb. den geistigen) **KOPF +/-** (= eine spezielle) **Rationalität** (= eine persönliche Berechnung)
1	א	(= der geistige) **SCHÖPFER +/-** (= eine) **Schöpfung,** (unbewusst) **schöpferisch**
6	ו	(= IM GEIST) **VERBUNDEN VER-EIN-IG +/- T** (= ETwas) **Aufgespanntes, aufgespannt = EI<N**(E) **getrennt aufgespannte**(s) **Face<ET-TE**
40	מ	(symb. das geistige) **MEER +/-** (D~esse~N) **Gestaltwerdung** (die **gestaltgewortenen Wasser~ = Gedanken~Wellen**)
600	ם	(SUP-IX = das UPsolut-E^2) **IM-MEER +/-** (SuF~Fix = die MOM~entane) **<Gedanken~WELLE>**

JCH+ICH+~-ICH-iCh

„$E = m \times c^{2 = +\sim - = 0}$" ist nur die gekürzte Form von „$E^{2 = JCH/ICH} = m^{2 = +\sim -} \times c^{4}$ Quadranten +/+ +/- ~ -/- -/+"!

יה

Nomen: Gott, Jah, poetische Kurzform für JHWH

Zusätzliche Übersetzung: Abkürzung für das aus JHWH entstehende Wort IHW

Wort-Radix mit Präfix/Suffix-Lesung: j~h (= Abkürzung von j~hWh). Der ist und war und sein wird

Kommentar: **(Qere: IH = (die) "GÖTTLICHE QUINTESSENZ(= GOTT)+/- (D~esse~N) intellektuelle WA~HR-nehmung)** (= IH = eine Abk. für "GOTT"(= "Abk." lies: AB-K = "DEIN VATER" ist das Suffix IH = "SUP-PI-X"), (Als Suffix: fem.) **(Qere: "I~HRE~~~(xxx-Plural)")**

Tipp: יה = "**GÖTTLICHE QUINTESSENZ=GOTT+*/- intellektuelle WA~HR-nehmung***"; יה steht für eine **bewusst *wahrnehmende* "*göttliche Quintessenz*" IM "mit-EL-Punkt"** *des* "**WIR-B-EL**", d.h. für ***Dich*** "***kleinen Gott* SELBST**"(= "**EIN bewusstes *Gotteskind***"). יה = abk. für "**J<*HWH***"(siehe יהוה!); Als Suffix: *fem.*"**Ihre...(xxx- Plural)**"

Arithmetische Grundlagen

Bild- und Farben-Generation am Beispiel der Riemannschen Vermutung mit Zeta-Funktion, Zeittakt in der Longitudinalen Achse, Bilder in der Transversalen Achse

Lichtgeschwinde Generation der Oberwellen-Charakter am Beispiel der Fourier-Transformation aus dem Mittelpunkt

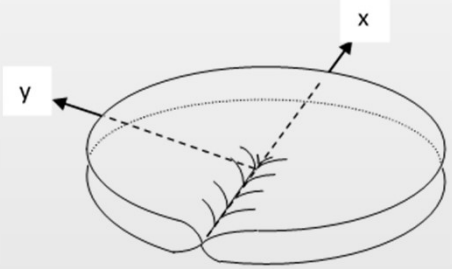
Hüllkurve

Additive Farbmischung am Beispiel eines Monitors

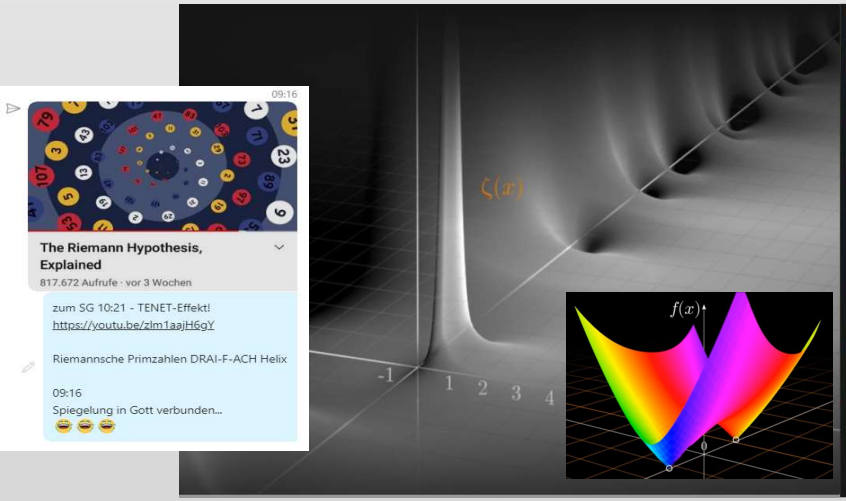
Die Riemannschen-Flächen

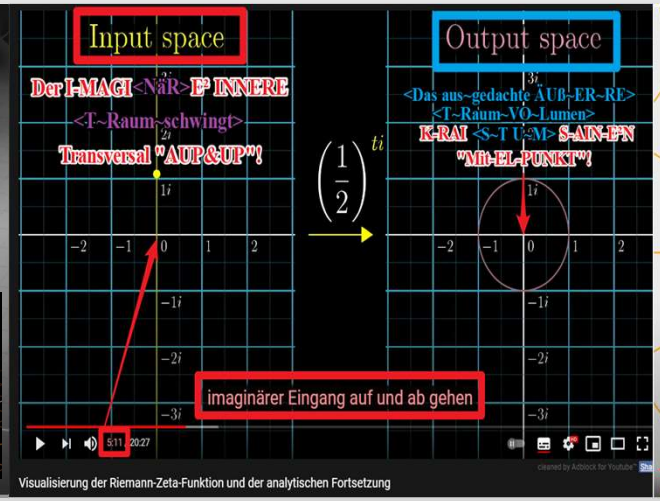
DAS FENSTER ZUR WIRKLICHKEIT Seite 860 (HOLOFEELING Gesamtband Seite 966)

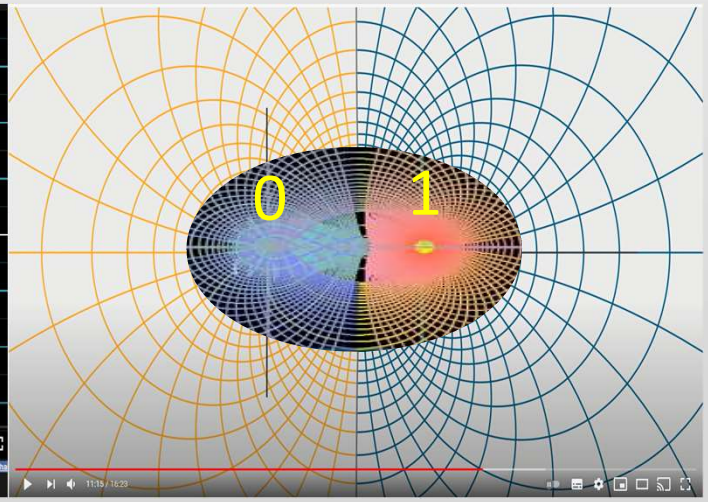
Auf der „Riemannschen-Fläche“ einer Funktion f (z) ist der gesamte (geistige) „Wertevorrat“ dieser Funktion in völlig „EIN-deutiger“ Weise ausgebreitet. Die „Riemannschen-Fläche“ der Funktion w = z0.5 sieht folgendermaßen aus:



Und schon hast Du Deine beiden „geistigen Quadratflächen“ vor Deinen geistigen Augen. Sie erscheinen Dir in dieser Darstellungsform als ein in der Ebene„auseinandergerissener“, „in sich ver-drehter“ Punkt!



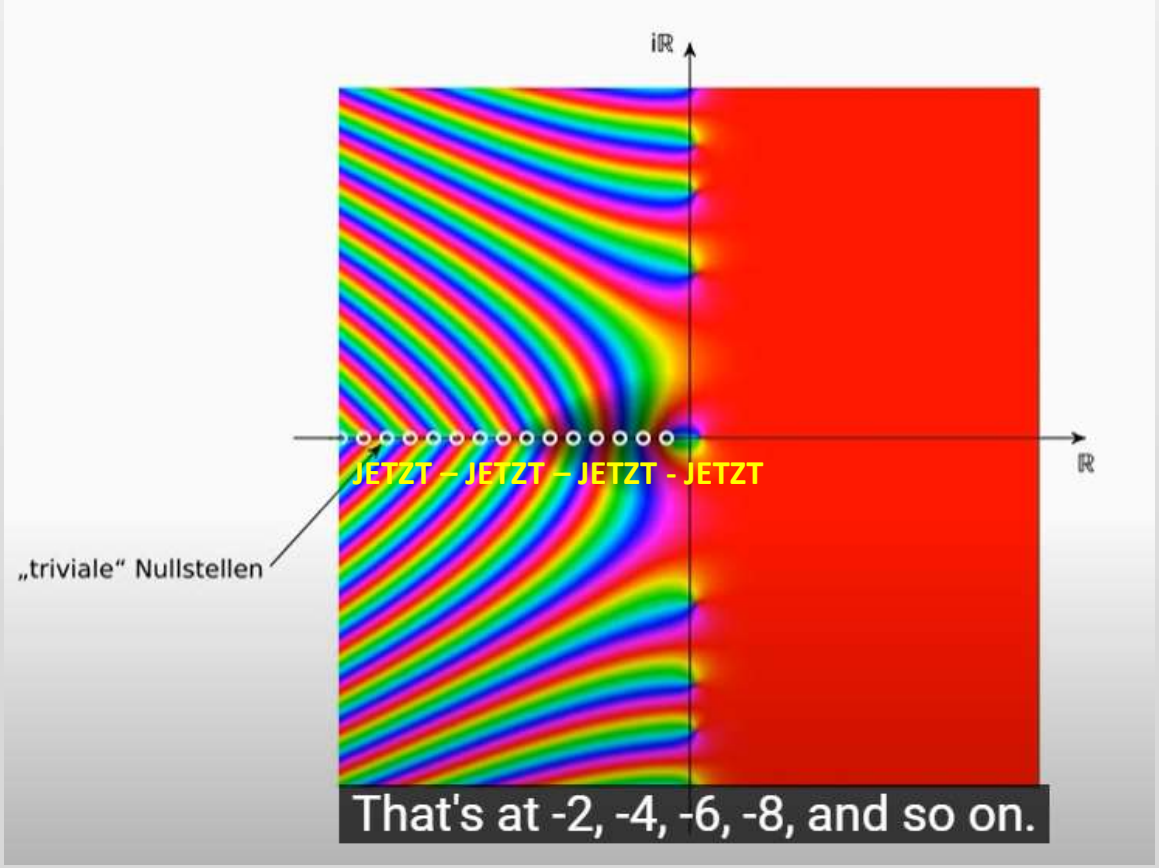


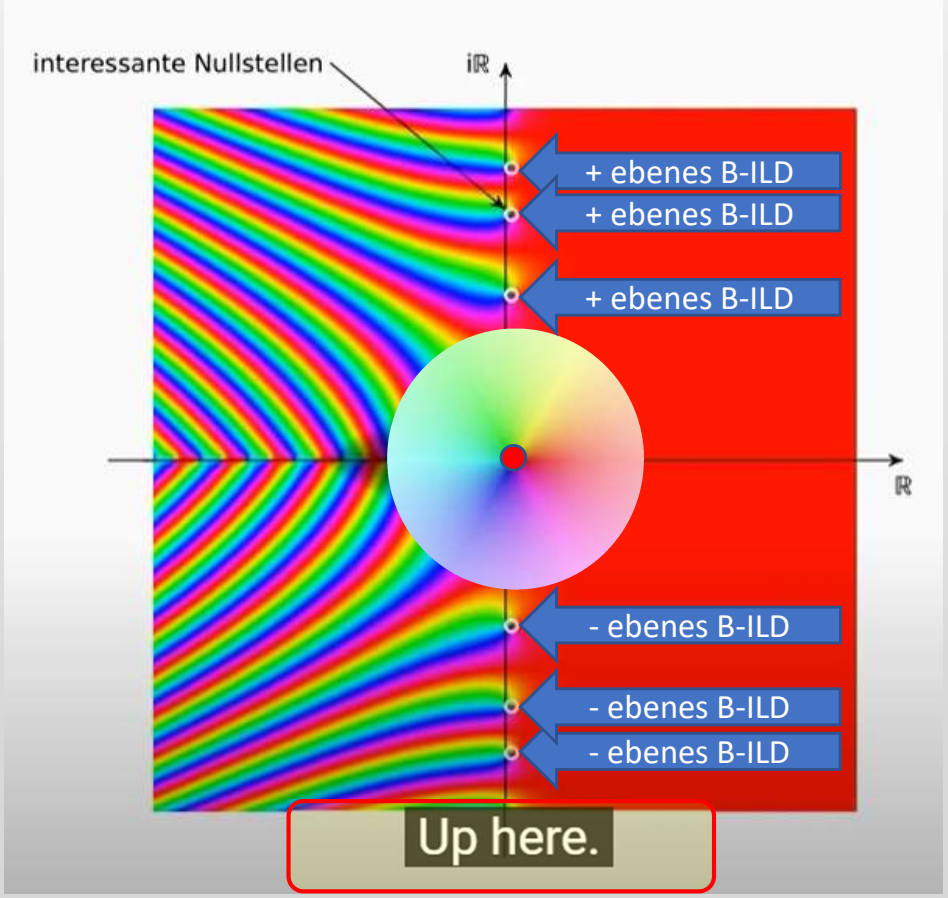


HOLOFEELING - "E²R-GI+/-B~T" 1+2+3+4... = -1 (oder) -1/12 ? https://www.youtube.com/watch?v=BTDhIMnmAig&t=180s
The Riemann Hypothesis, Explained https://www.youtube.com/watch?v=zlm1aajH6gY
Die Riemannsche Vermutung (Weihnachtsvorlesung 2016) https://www.youtube.com/watch?v=sZhl6PyTflw
Visualisierung der Riemann-Zeta-Funktion und der analytischen Fortsetzung https://www.youtube.com/watch?t=300&v=sD0NjbwqlYw&feature=youtu.be
Die Eulerformel und eine Einführung in die Gruppentheorie https://www.youtube.com/watch?v=mvmuCPvRoWQ
Die beeindruckende Geometrie hinter einer wundervollen Form-EL https://www.youtube.com/watch?v=d-o3eB9sfls https://www.youtube.com/watch?v=mvmuCPvRoWQ

Die Riemannsche-Vermutung – Zeta Funktion – Null-ST~EL><LE<N

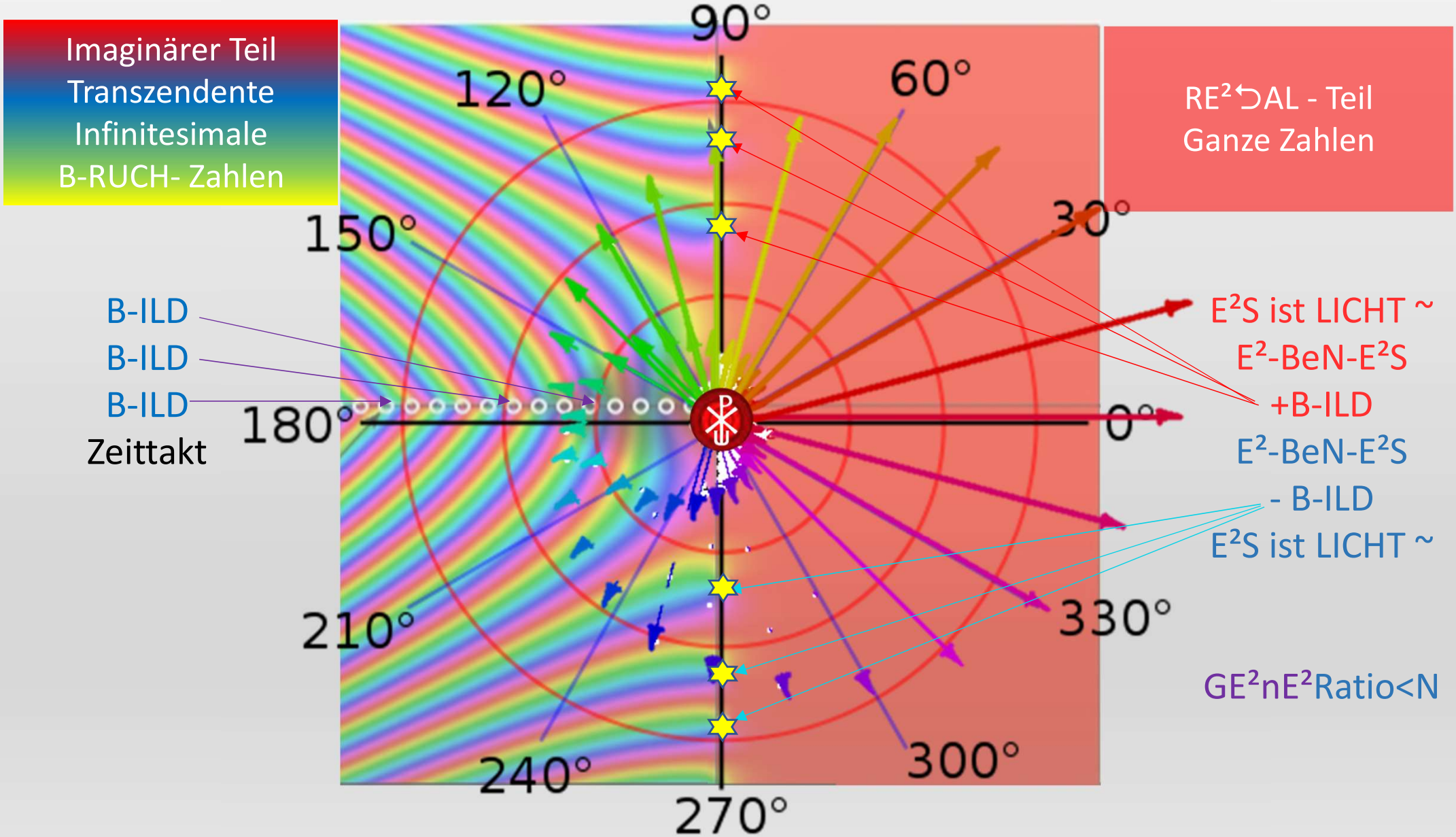
https://www.youtube.com/watch?v=sZhl6PyTflw&t=4942s





Die Riemannsche-Vermutung –
Zeta Funktion – Null-ST~EL><LE<N im Einheitskreis

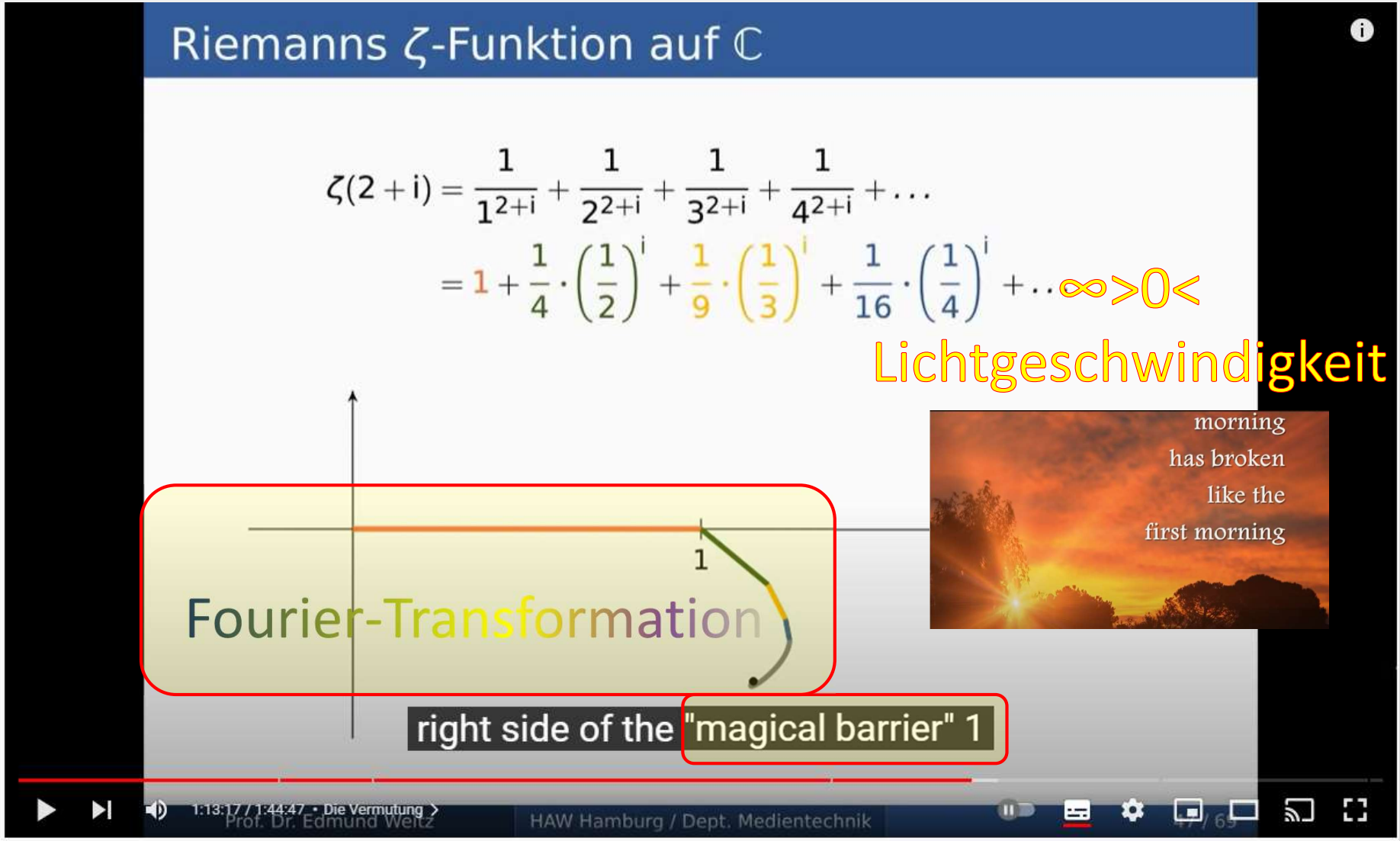
https://www.youtube.com/watch?v=sZhl6PyTflw&t=4942s



Die Riemannsche-Vermutung – Zeta Funktion – Übergang zur Fouriertransformation

Die Riemannsche Vermutung (Weihnachtsvorlesung 2016)

https://www.youtube.com/watch?v=sZhl6PyTflw

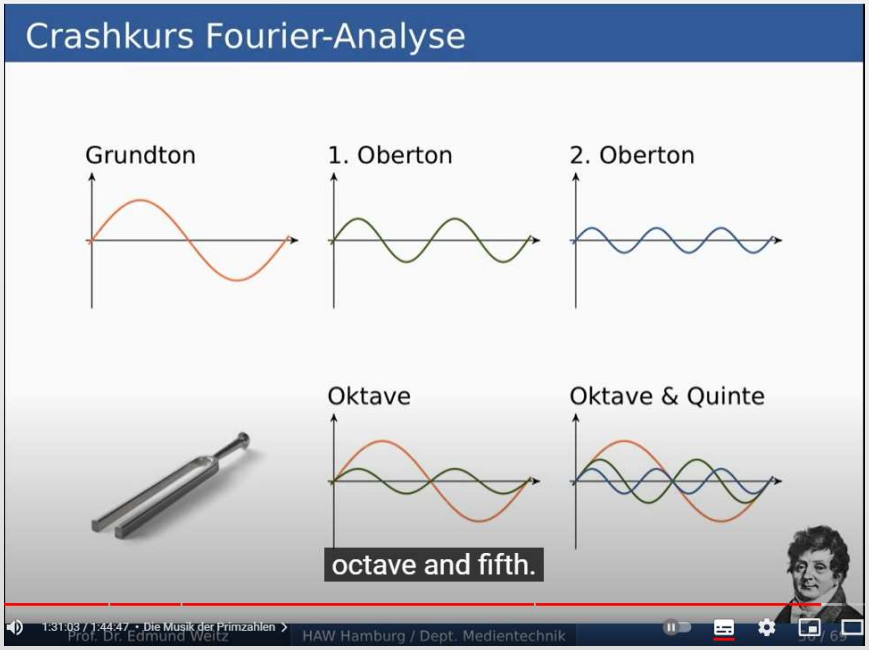


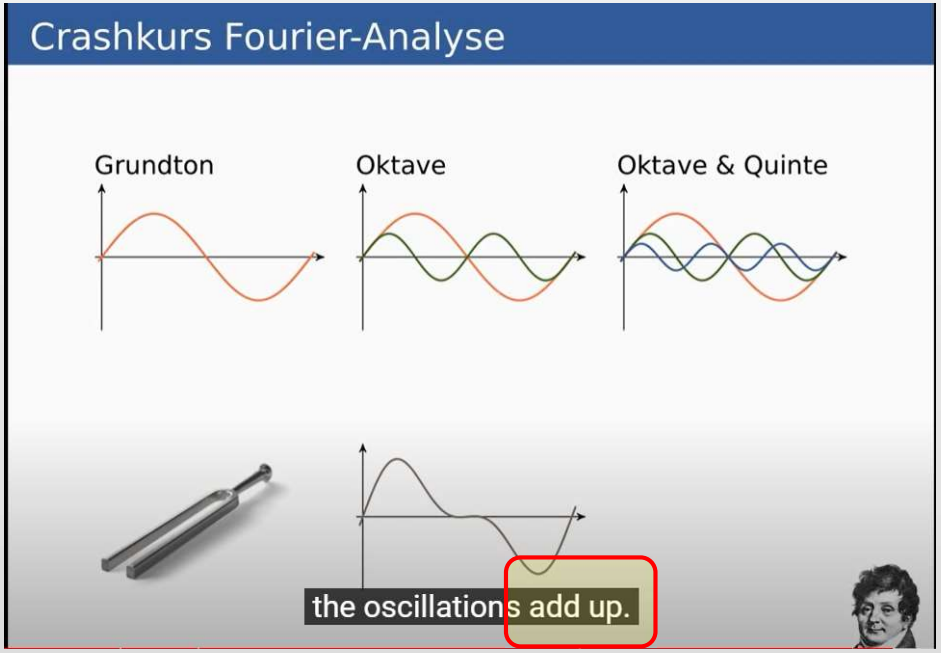
HAW HAMBURG, DEPARTMENT MEDIENTECHNIK

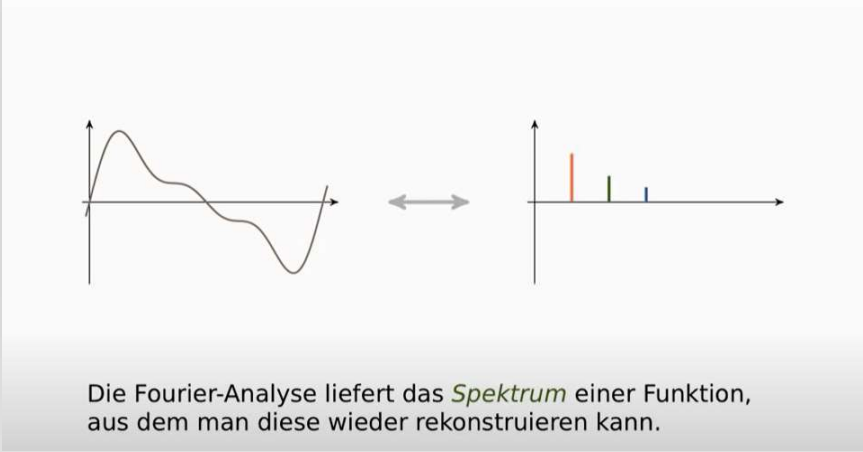
Die Riemannsche Vermutung (Weihnachtsvorlesung 2016)

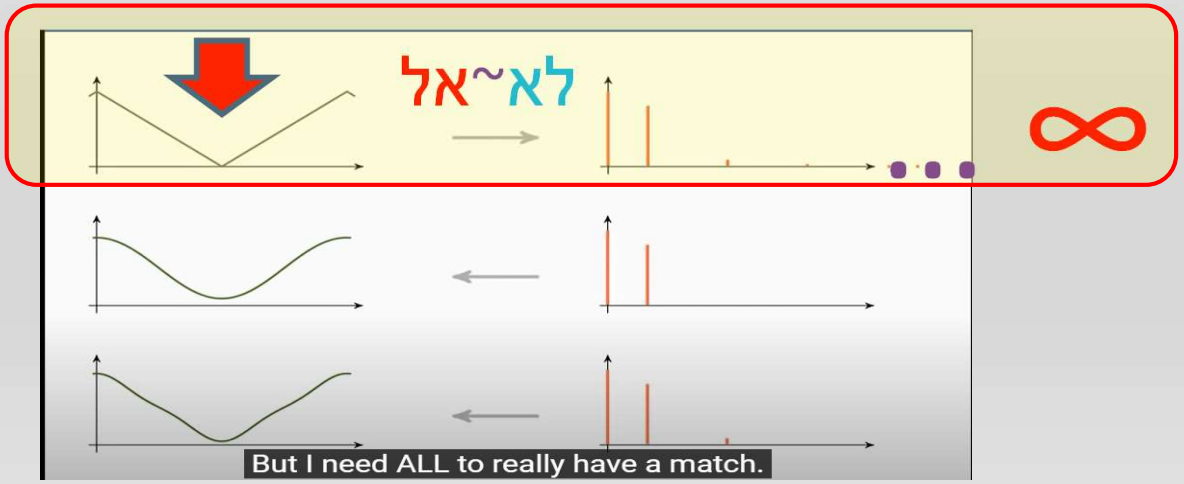
Die Riemannsche-Vermutung – Fourier-Transformation, Oberwellen

Die Riemannsche Vermutung (Weihnachtsvorlesung 2016) https://www.youtube.com/watch?v=sZhl6PyTflw







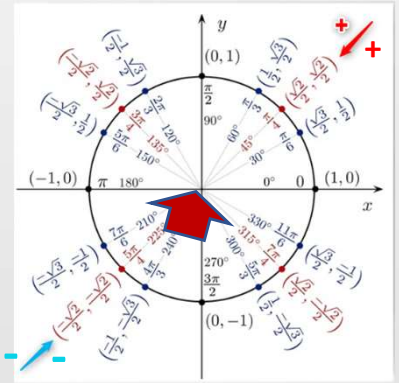


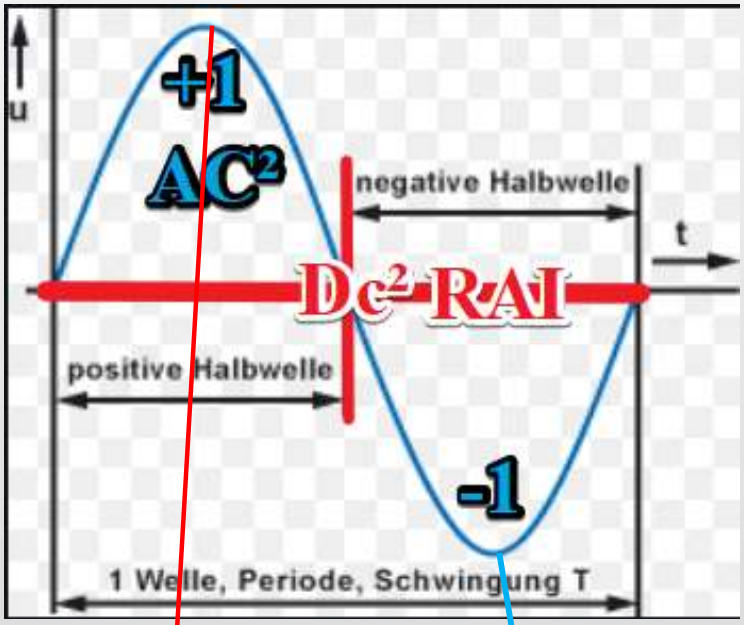
Fourier-Transformation und Hüllkurve - wie aus dem K-RAI-Sen eine W~EL~LE wird

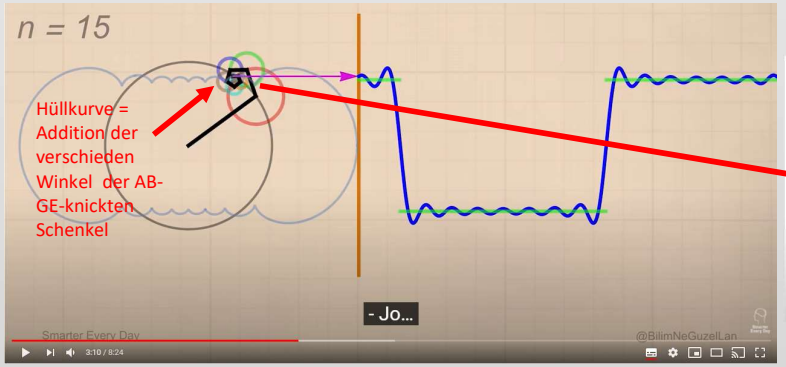
Welle = Wechselnde Polarität

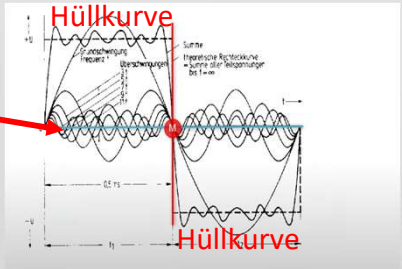
Was ist eine Fourier Reihe? (Erklärt durch Kreise zeichnen)

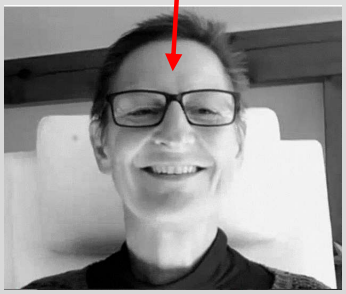
Link: https://www.youtube.com/watch?v=ds0cmAV-Yek

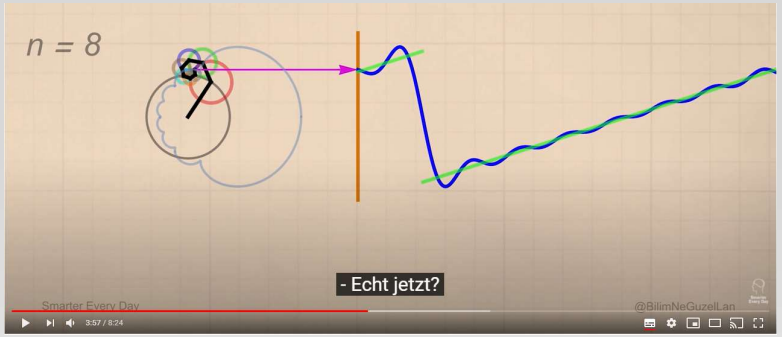






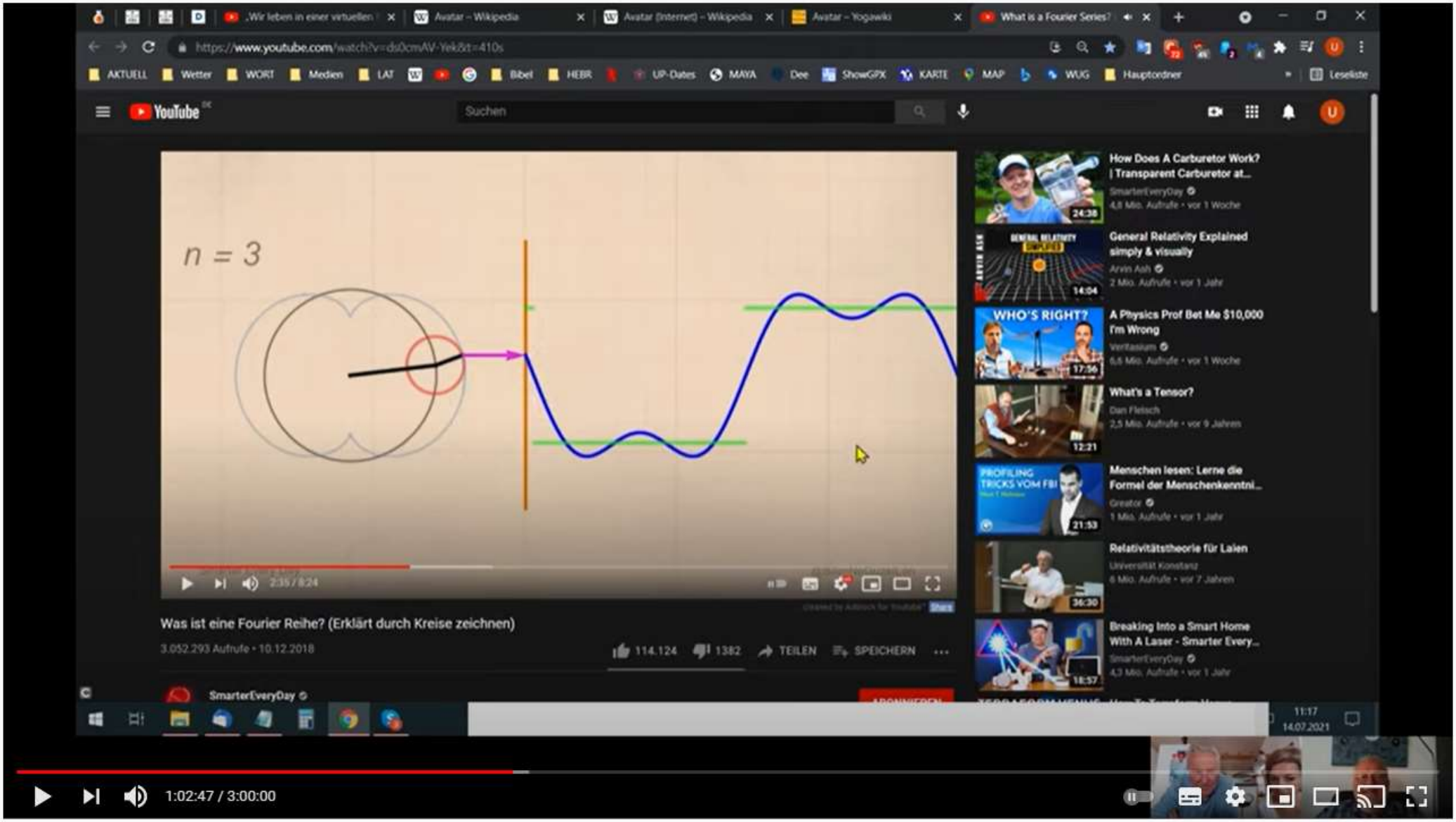






Fourier-Transformation und Hüllkurve - wie aus dem K-RAI-Sen eine W~EL~LE wird

Link: https://www.youtube.com/watch?v=ZhNIexnr4LU



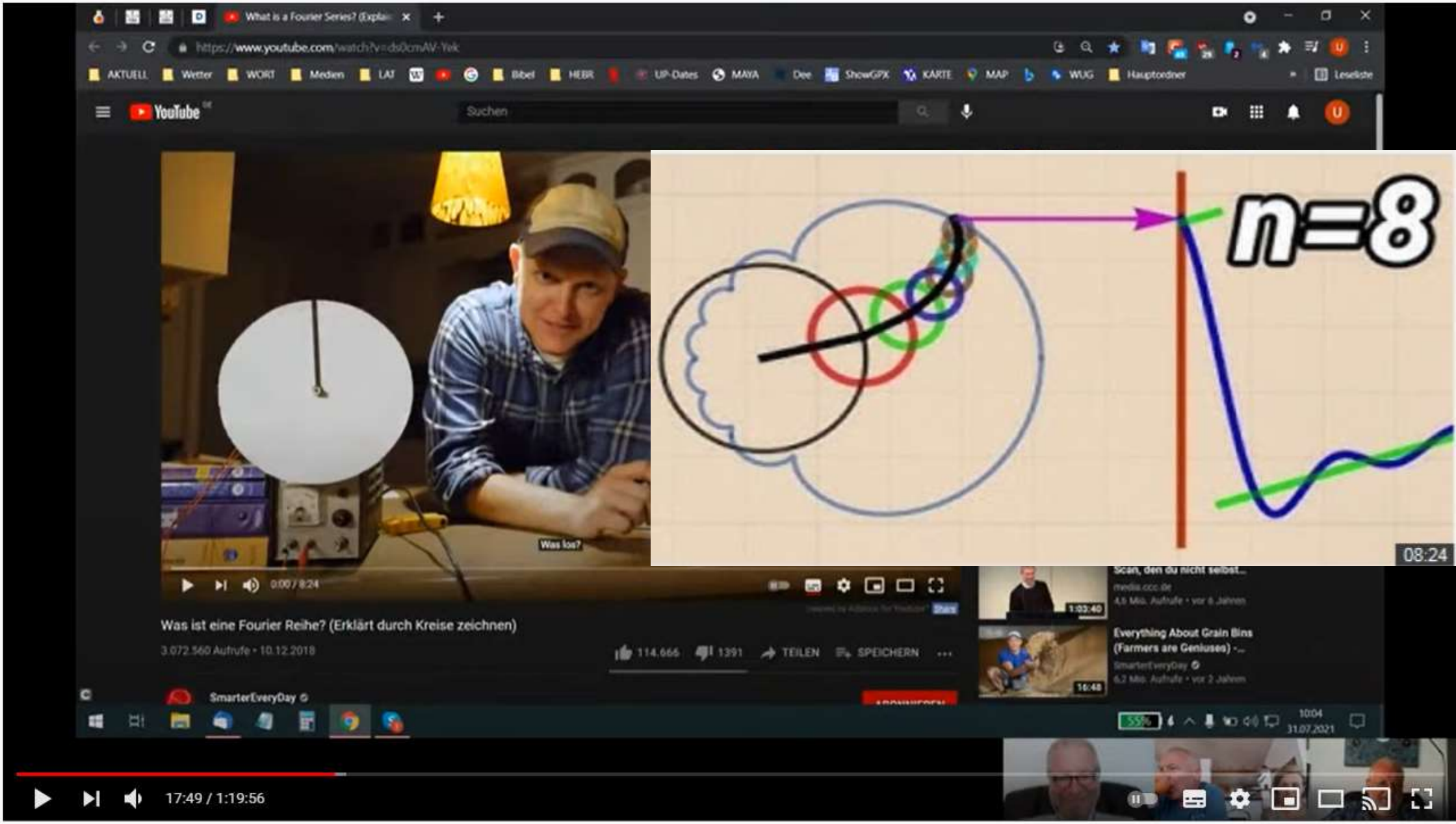
HOLOFEELING = WAS MANN als GE²IST SELBST IST! (Teil 1)

2.643 Aufrufe • 14.07.2021

38 0 TEILEN SPEICHERN ...

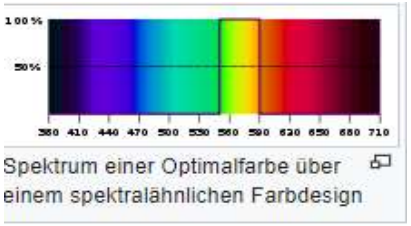
Fourier-Transformation und Hüllkurve - wie aus dem K-RAI-Sen eine W~EL~LE wird

Link: https://www.youtube.com/watch?v=7_qBKdcaeZQ



HOLOFEELING - AUP den UPsoluten "Mit-EL-Punkt" "GE² BR ACHT"!

Lichtmischung der Farbe Weiß auf einem Monitor



additives Verfahren (RGB)

Die Pixel-E²R-Scheinung

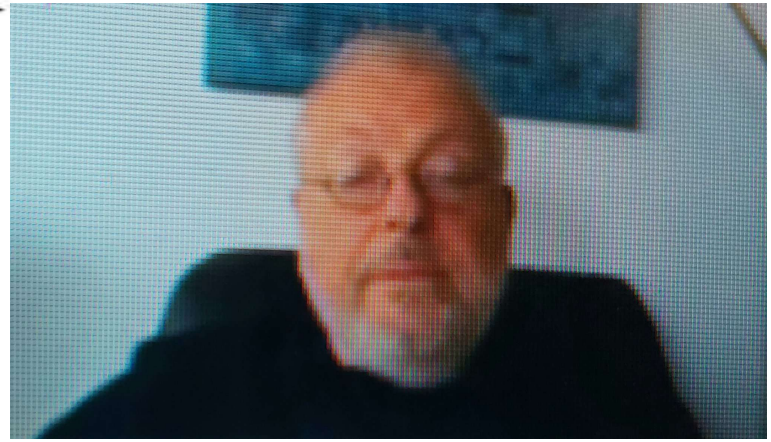
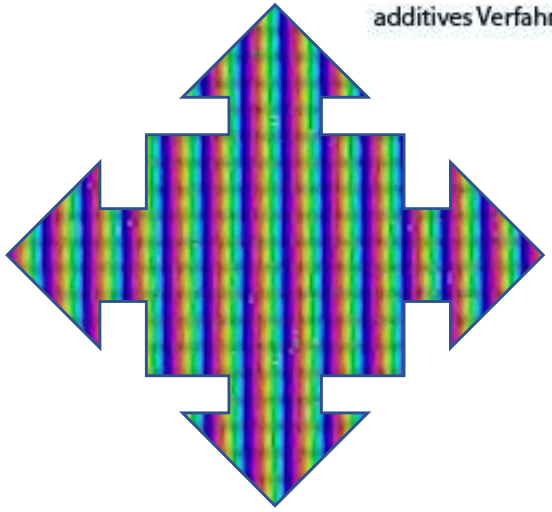


Foto des weißen Hintergrundes mit 64 MP AUP-Lösung und Ausschnitt-Vergrößerung



Additive Farbmischung

Rot	+	Grün			=	Gelb
		Grün	+	Blau	=	Cyan
Rot			+	Blau	=	Magenta
Rot	+	Grün	+	Blau	=	Weiß

Arithmetische Grundlagen

Die ARCHE-Typen der Schöpfung

Die 4 JCH-ICH-ICH-ich

Die Matrix 11^3-“Raum“

API Charakter

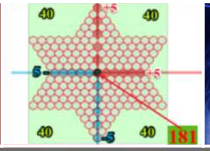
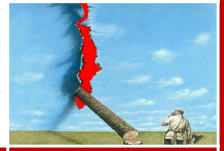
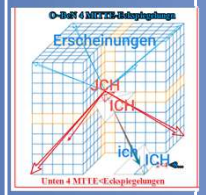
Arche-Typen

https://de.wikipedia.org/wiki/Archetyp

Archetyp (von altgriechisch ἀρχέτυπον archétypon,
deutsch ‚Urbild, Original‘) steht für:

- ein idealtypischer Vertreter einer Idee, Archetyp (Philosophie)
- ein psychologisches Vorstellungs- und Handlungsmuster, siehe Archetyp (Psychologie)
- eine Rekonstruktion eines verloren gegangenen historischen Texts, siehe Urtext
- in der Systemtheorie die Struktur von Verhaltensmustern, siehe Systemarchetyp
- eine mit feststehenden Merkmalen verbundene literarische Figur, siehe Typus (Literatur)

JCH UP AUP-BLÜHEN – Roter Faden durch das Wesen-LICHT< E^2

UP 86 אלהים	JCH	ICH	Miπ-EL-Punkt ICH Geist ↺ ICH Mensch *Programm*	ICH	ich	AUP-Spannen VR – Brille	Gedanken Sinn-Licht wahr-genommene Vorstellung	~ Wellen Feinstoff-Licht wahr-genommene Information	Buchstabe ~ Wort als Programmier-sprache	Metaphern
										
							T~RAUM Reizauslöser Kommen und G-EHEn von Informationen	Jeder neue Gedanke zerstört den bestehenden Gedanken	ALePh >< PLA ELePh ~ 1000 Aleph Zeichen = 10 + 6 + 10 = 26 -JHWH	Es ist Alles Hier und Jetzt! Nichts kann nicht zerstört werden
Gott das Meer Heiliger Geist Gott isst AL~LE<S Göπ-Lichte Weisheit Nicht existierende Energie 10 Gebote 1. + 2. Gebot! Vater, Dein Wille geschehe Liebe deinen Nächsten wie dich selbst	Gottes Sohn von Ewigkeit, der auch der Vater ist Bücherregal JCH isst (esse) / liest alle Lebensbücher Ausgedachte Energiequelle E^2 für die Lampe Im Projektor E^2 = JCH/ICH ROT $E^2 = m^2 * C^4$ Energie kann weder vermehrt noch vernichtet werden Neutral Reines Chet Wertfrei	Leser des Lebens-Buches Nicht flackernde Lampe im Projektor - ל Gottes Kind יהוה אדם Roter Mensch Geistesfunke Bewusst-Sein Träumender Geist – hat den Joystick in der Hand Den Traum erlebt nur der Geist der träumt 200 Gramm Rote Knete Noch wertend Lernen kann nur der Geist	Programm / das Konstruktions-Verknüpfungs-Werte-, und Interpretations / Reaktions-System Verbindungs-glied zwischen dem rotem und dem blauem ICH GE²<Neriert Bilder, Gedanken, Einfälle, Gefühle Reagiert auf Reizauslöser Interpretation Reaktion In der untersten Ebene 0 ~ 1 ICH BI ↺ N Miπ-EL-Punkt der Camera Obscura	Protagonist des Lebensbuches als unveränder-licher Mensch Filmdatei Blauer Mensch Unbewusst-Sein EGO / KI „der Zweite“ Schwamm mit Schwamminhalt persönlicher (API) Charakter Das Mensch ICH denkt sich viele Personen ICH´s aus -> Brösel, KI´s, ausgedachte Geistesfunken	Protagonist des Lebensbuches als sich verändernde Person Mensch Die Persona (Säugling, Kind, Erwachsener, Greis) lat. persona = Maske = Wissen und die Wahr-(nehmungs-AIN –) HAIT-10 Subjektiver Wahrnehmungs-filter - das Leben ist ein Test-Udo Das Schatten werfende Display	K-RAI-SEN / Rollen um den mit-E^2L-Punkt E^2 = JCH/ICH = m^2 = +~- P C^4 Quadranten +/+ +/- -/- -/+ Stern-Tetraeder Gespiegelt vorne ε>Δ<3 H-IN-TE²N 3>+1 (4) D-SPIEGEL IM mit-E^2L-Punkt Projektor / VR-Brille des ich´s DISh-PLAY Interferenz-muster, Hüll-Kurve	Wort ~ Satz auf der Buchseite AUP-gespanntes perspektivisch wahr-genommenes LeBeN Bild - Bild -Bild Meeres-Gischt Vom Meer losgelöste, ausgedachte Gendanken-spritzer, feststofflich als Materie 	Feinstoffliche Gedanken ~ Gedanken ~ Gedanke … Alle selbst logisch selektierten Erscheinungen Perspektive Facette Selektion Kollektion Vom Meer los-gelöste Gedanken - Wolken, Gefühle entstehen durch Interpretationen determiniert durch den Schwamminhalt Ich bin alles was ich mir denke, aber nichts was ich mir ausdenke	Vatersprache Buchstaben Zahlenwerte Lautwesen Schöpfungs-energien HOLO~GRAMMa BaRASCHIT בראשית Im Anfang war das Wort … Jedes Wort ist eine physikalische Form-EL Metapher-sprache zur Beschreibung der Wirk-Licht-kait	Kann ich es Hier und Jetzt überprüfen? 4 Stufen der Vergessenheit! Fragen Kat. 1 2 3 16 / 32 / 64 Perspektiven Führerschein-Prüfungsbogen ICH will nur noch das, was Gott will Autobahn - / Speisekarten-Beispiel Klingeling Beispiel JCH/ICH wurde nicht von meiner Mutter geboren

JCH+ICH+/-ICH-ich – beschrieben im Pleinfeld-Vortrag 2019 (Teil 5)

https://holofeeling.online/wp-downloads/ebooks/UP%20JCH-ICH-ich.pdf
https://www.youtube.com/watch?v=WyQyyaNFcZU&t=2400s

אל־הים < JCH UP < ICH BI ↺N < ICH Mensch < ich Person < DINGE

עפר···כי···סע···~···דר↺·ב-אל
ZIR-B-EL ↺DR~Ü~SE·/·KI~EFeR

אנכי·····אני·····ציר·+·↺~ציר··~··אני····↺ ער·מחזה~הזה~גלוי

UP=JCH+ICH·=·ICH·BI↺N·ICH<ich↺ER<·Schein~UNG!

→ → → → → → ·····שדי·····שטן· → → → ·המתים

→ → → → ·····ישעה·····קוף → ·נוף·····~~ausgedachte·אמתות~~

HG·=·VATER·&·SOHN··<··MENSCH·↺·Mensch<Maske↺WaHR~H~EIT<EN(~H)

→ ····· ··נוף··-····· →·····Programm·<··DISh~PLAY·····הר·····אית<(ה)ע

→ → → → → ·····מחשב··<···מחשבה·····עיט·(=·lat.·„aquila“)

·····ἄτομος

אלהים =····אב··&··בן·····<··אדם/אתם··<·····אנוש·· < ·מסכה··↺·מסכ·~··מסכ-מ

ENERGIE=·GEIST&LICHT·····<··L-ICH↺±T·<DIA=דיא~Projektor·=·מטול·/·מקרן↺צל<Schatten-Licht...

·····SI~ND·הדברים·

GeN·1=·ENERGIE·:·3=·GEIST&LICHT·<·L-ICH↺±T·:·····

·····אל·····אב···&··בן····<·אדם···↺·אנוש··↺··גוף···(=·VATER&SOHN<SOHN<Sohn<Körper)

Und·es·SPR-ACH·UP(=·86/אלהים)·······ויאמר·אלהים·יהי·אור·ויהי־אור···

·····„Es·WIR<D·LICHT·····und·es·····WIR↺D·L~ICH↺T“!

·····L-ICH-T·····L~ICH↺T

·····E²·(=·m²·x·c⁴)·=··VATER/SOHN-אור·=·זכר·<·נקבה·=·(ICH-)WEIß~אור·↺~WaHR~Schein~LI~CHT

·····Gi·(=·Me·x·L)·····איש·····אשה·····אשה/FRAU·<·לבן↺סבר/סבר·/··הדעת·על·מתקבל

·····נ↺מל·····פרא··<·פרע·<·פרעה

Hierarchie GOTTES

es fällt dir etwas ein ...

1. Ebene

UP

HEILIGER GEIST = göttliche WEISHEIT

UP86 = verbundenes Wissen = GOTT das MEER, „Bibliothek"

2. Ebene

JCH (UP)

GOTTES SOHN von EWIGKEIT, der auch der VATER ist

„der große Inspirator" - neutral, wertfrei, „Bücherregal"

3. Ebene

ICH

GOTTES-Kind = MENSCH = Geistesfunke = träumender Geist

ICH BIN ALLES, Lampe im Projektor, ICH wertet noch, „Leser" des Buches

Konstruktions-/Werte- und Interpretations-System
*als **Programm** ein Regelsystem,*
das „nicht ewig" aber auch „nicht vergänglich" ist

4. Ebene

ICH

Protagonist als unveränderlicher Mensch, ein ganzes Menschenleben,

Ego, „der Zweite", Schwamm mit Schwamminhalt, Held des Buches

5. Ebene

ich

Protagonist als sich verändernde Person, Maske, Persona (Säugling, Kind, Erwachsener, Greis)

Projektor und Wahrnehmungsfilter, „Geschichte(n) / Bilder" des Buches

6. Ebene

aufgespanntes, perspektivisch wahrgenommenes **Leben**

Gischt = vom Meer losgelöste, ausgedachte Gedankenspritzer

feststofflich als Materie, „Wort / Satz" auf einer Buchseite

7. Ebene

alle selbstlogisch selektierten **Erscheinungen**

vom Meer losgelöste Gedankenwolken

feinstofflich

UP–JCH–ICH/ICH *Mensch* **<ich** *Persona* **<wahrgenommene** *Information*

Grün = das AUP<blühende = דק

die einzelnen wahrgenommenen „MOM~Ende"

Jedes dieser „3D-Bilder" *< setzt sich aus vielen „Perspektiven = Facetten" zusammen*

DUR~CH jede dieser „Personas/Projektionsmasken" *< werden andere „3D-Bilder~projiziert"*

Blau = das Weltliche = כחל

Konstruktions-, Werte- und Interpretationsprogramm

Menschen<Brösel

Jeder dieser „Menschen/ICH" *< DeN~KT S-ICH viele „Personen-ich´s" aus*

These = AIN ***„bewusstes ICH"*** ***< DeN~KT S-ICH viele „Menschen-ICH" aus*** **= Antithese**

ROT = AIN ***bewusster*** **ADaM = אדם**

ICH

ICH Geist & ICH Mensch

Die **blauen ICH´s** symbolisieren die ***Bücher*** im Bücherregal bzw. die verschiedenen ***Lebensprogramme***

un-bewusst

ICH **ICH** **ICH** **ICH** **ICH** **ICH** **ICH** **ICH**

ICH **ICH** **ICH** **ICH** **ICH** **ICH** **ICH** **ICH**

bewusst

Wenn **JCH** *zum* ***Leser/ICH***
< eines dieser Bücher wird >
wird er zu einem ***Geistesfunken/ICH***

JCH UP

Synthese

Mohammed *Islam* — **Antithese**

Adam *Judentum* — **Synthese**

J.CH. *Christentum* — **These**

Materialismus Naturwissen-schaft

Laotse Konfuzius *Daoismus*

UP-ANI-SCH-ADeN *Hinduismus*

Glauben der kleinen Naturvölker

Buddha *Buddhismus*

Die Bücherregale darin symbolisieren die verschiedenen Glaubenssysteme Religionen

Bibliothek GOTTES

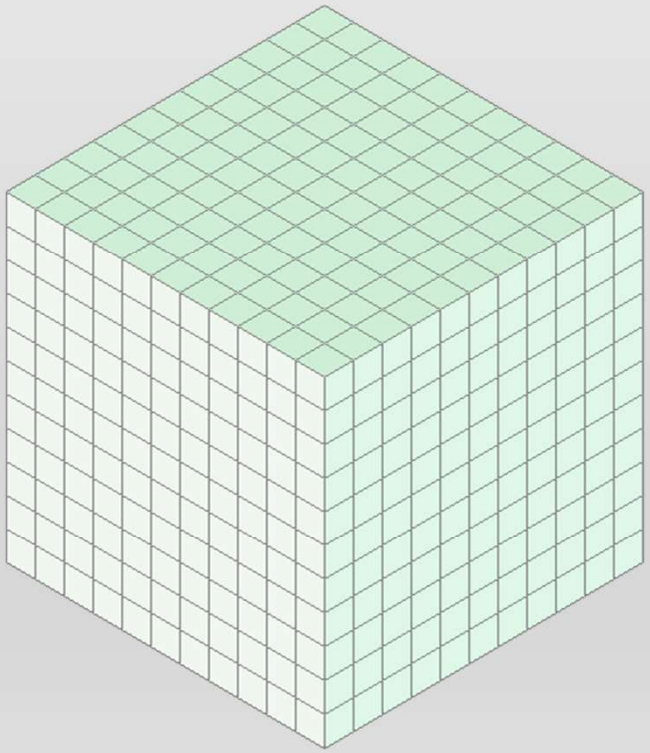
UP/86/AL-HIM

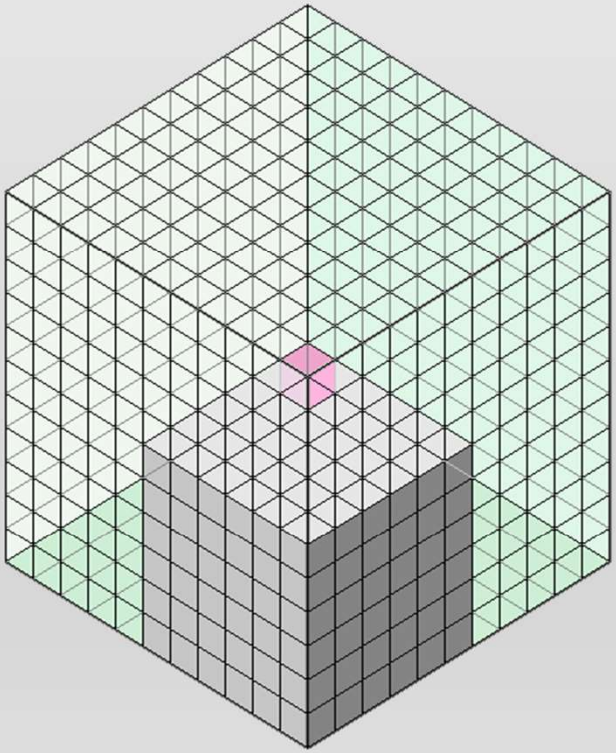
HEILIGER GEIST

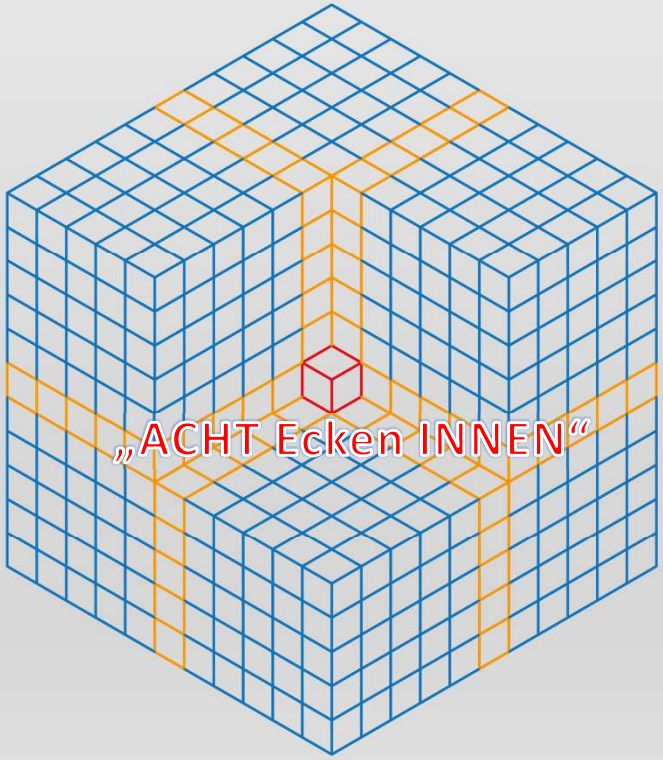
Der WIRK-RAUM mit 11^3 WACH<S>TUM´s-ST>UP-E^2<N

יהוה אלהים (86+26) = 112! Das „112. *Palindrom*“ = 1331 = 11x11x11, die „*göttliche* TRINITÄT von EL↺*F*“!

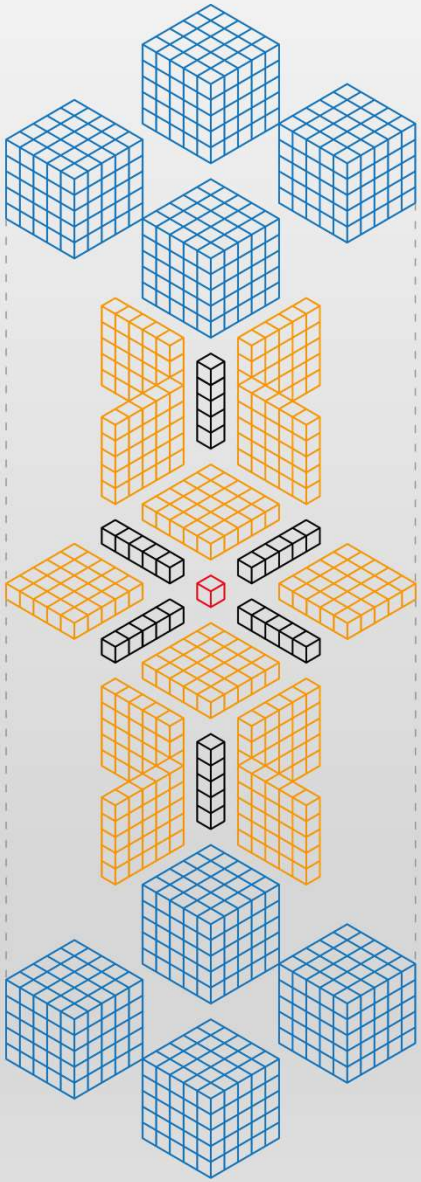
<ACHT Ecken AUß~EN>







AUP-Bau des WIRK-RAUMs mit 11^3 WACH<S>TUM´s-ST>UP-E^2<N



Unsere „JETZT<*auseinander-gedachte*>W-UR<*F*>EL-1331-EINHEIT“
„BILD↺*ET*, DREI<*DI-mensio-N*>AL↺*ausgedacht*“,
„EIN *geistiges Skelett*“(= אין שלד רוח),
das **„IN sICH SELBST“**☺ aus einer ***göttlichen Anordnung besteht*:**
„26 + EINE EINHEIT = אל“☺:

„ACHT↺*ausgedachte Würfel*“ á 5^3 = 8x125 = „1000 EIN<*HE*>I↺*TeN*“,
„12 *Verbindungs-Flächen*“ á 5^2 = 12x 25 = „300 EIN<*HE*>I↺*TeN*“,
„6 *Linien*“(*die ein Kreuz bilden*) á 5 = 6x 5 = „30 EIN<*HE*>I↺*TeN*“…
= 26 ☺ → J↺*HWH* + „ECK-STEIN“

J↺*HWH* I↺*ST* die **„EINE *göttliche* EINHEIT“ IM „ECK-STEIN“,**
J↺*HWH* I↺*ST* das **„ZeN↺*TR<UM*“** von **AL↺*le-M*!**

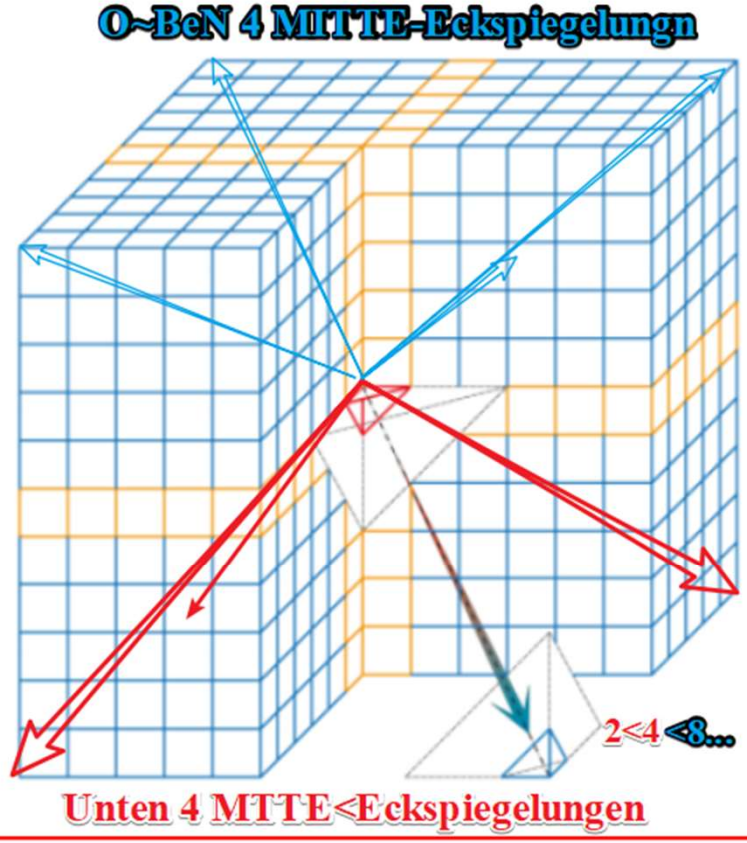
IN *diesem* „ECK-STEIN“, der **„WIR SELBST SIN↺*D*“,**
befinden sich AL↺*le* von *Dir* „*göttlichem* MENSCHEN-Geist JETZT↺*ausgedachten*“
„1330 *auseinander-gedachten Einheiten*“!
D-ORT *an diesem* W-ORT שם, *fallen sie wieder* „IN sICH SELBST“,
d.h. **„IN EIN<S>ZUSAMMEN“!**

Die **„ACHT↺*ausgedachten Würfel-Ecken*“ „*ST*>EHE↺*N*“ symbolisch**
***für die* vier „K-AB-B-AL-I<*ST-ISCHeN*>W-EL↺*TeN*“,**
***deren* vier „W-EL<*Traum*>B-REI-CH↺*He*“** und → ***die darin exisTIER<Enden*,**
MEER☺… *oder weniger geistreichen „Wesenheiten“*:

„W-EL<T nahe>B-EI GOTT“(= עולם אצלות) →**JCH UP BI<N>MENSCH**
„W-EL<*T*>der Schöpfung“(= עולם בריה) → ***Geistesfunken*: ICH BI↺*N***
„W-EL↺*T der Formung*“(= עולם יצירה) → ***Logische Menschen-Programme***
„W-EL↺*T des Handelns*“(= עולם עשיה) → ***Handelnde Personen<Illusionen***

Stern Tetraeder-Struktur mit 11^3 WACH<S>TUM´s-ST>UP-E^2<N

DREI *magische* „HIER&JETZT<*ausgedachte*>*geistige* Spiegel BILD-ER“ BILD⮌*eN*
„EIN Spiegel-ECK“, das „SICH *de facto* SELBST“ IN *seinem* ...
***UM* „45 G⮌*Rad gedrehten*<*diagonal gegenüberliegenden*>*Außen*-ECK“...**
***seines* „6x6x6-W-UR<*F*>EL⮌*S*“ ☺ *zu einem „unendlich facettenreichen“* ☺,**
von „IHM SELBST<*illusionär gespiegelten* >W-EL⮌*T-Raum aufspannt*“!



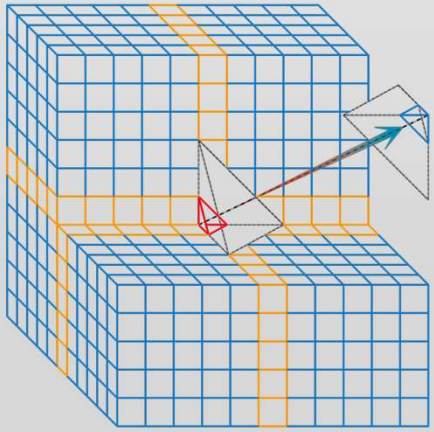
***Diese* B-EI⮌*DeN dia<gonal* GEG⮌*eN-über-liegenden* „Spiegel-ECKEN“ *bilden einen imaginären* „STeR⮌*N T-ET-RA-ED-ER*“**
(סתר(ן⮌) תעת רע עד ער) ...
אדם = 45 ⇨ Wenn MANN die ***obere*** und ***untere Seite*** einer „***Triangularen-Bipyramide***“ ***UM* 45° *zueinander verdreht*, ER-GI⮌*BT DA<S*** einen „STeR⮌*N-Tetraeder*“! **IM *Zentrum*** befindet **sICH אדם-45**, der „***selbst-gespiegelt***“ ***seine* אלוה-45** (= „**IN⮌*F*-Eck-*T-ion*, Verschmutzung**“!) **IN *seiner* *unbewusst-selbst-ausgedachten* „IMAGINÄREN⮌*Peripherie*“ beobachtet!**
(45+45 = 90)

Der ADaM im Stern TETRAEDER

Diese* B-EI↺*DeN* *dia<gonal* GEG↺*eN-über-liegenden „**Spiegel-ECKEN**“
bilden einen imaginären „**STeR↺*N T-ET-RA-ED-ER***“(סתר(↺ן) תעת רע עד ער)…

(אדם = **45** - **Wenn MANN** die ***obere*** und ***untere Seite*** einer „***Triangularen-Bipyramide***“
UM* 45° *zueinander verdreht*, ER-GI↺*BT DA<S einen „**STeR↺*N-Tetraeder***“!

IM *Zentrum* befindet **sICH אדם-45**, der „***selbst-gespiegelt***“
seine* אלוה-45** (= „**IN↺*F*-Eck-*T-ion*, Verschmutzung**“☺!) **IN *seiner
unbewusst-selbst-ausgedachten „**IMAGINÄREN↺*Peripherie***“ **beobachtet**! (**45**+**45** = **90**) …



…der die „TÜR“ *ZU DeN* „*imaginären* W-EL↺*T-Raum-Illusionen*“ *meiner Geistesfunken*
und deren „**IN<*divi*>*Du*-AL-*Bewusstsein***“ **darstellt!**

Jch SEH D-ICH
HOLOFEELING

Die 4 Phasen im Einheitskreis

Alles, was sich widerspricht,
wird auf höherer Ebene AINS!

- ~ + <

Symbol Oktave

Chiffre Oktave

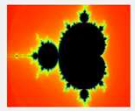
+ / +

ICH Mensch +< - er~lebe
IN MIR eine SELBST < aus~gedachte
Sie, d.h.

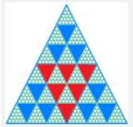
E^2

JCH UP

Fraktaler AUP ~ BAU



3>+1 D-SPIEGEL IM mit-E²L-Punkt

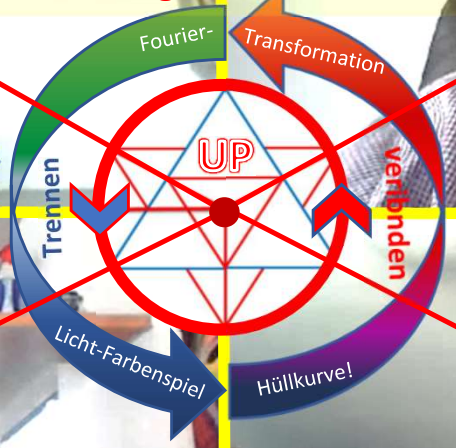


Doppel Tetraeder *Gespiegelt vorne*
ε>Δ<3
H-*IN*-TE²N

Rollen um den Miπ-EL><PU-nkt
Um das Heilige ZEN<TR~UM K-RAI-SEN

René Descartes Achsenkreuz

Longitudinal



Einheitskreis
Iteration
Form~EL
GE²

- / -

> - / +

Wach-Raum, angesichts(von), gegenüberstehend, empfangen, erhalten, annehmen, akzep-tier<eN, Empfangsbestätigung und Quittung,

...eine „i~ch“ = eine
„BR~ÖS~EL -/- ER~Schein~UNG“!
Eine „i~ch Facette“ ist eine „SP~EZ~I~EL~LE“
„stat~ISCH~HE“ „Interlektuelle
STeReO~Kollektion“ die auf DeR
„VR~BRI~LL~He“ ER~SCHein~T!

Transversal

Denken Oktave

Wirken Oktave

ICH
Mensch
PRO<GRAMM@

Reizauslöser
Selektion Puzzle-Stück
Blick ~ Winkel
Inter-PRE-TAT<Ionen
Re↩Aktion
Butterfly-Effekt!

Der geistige Schöpfer im gespiegelten J+/- HWH

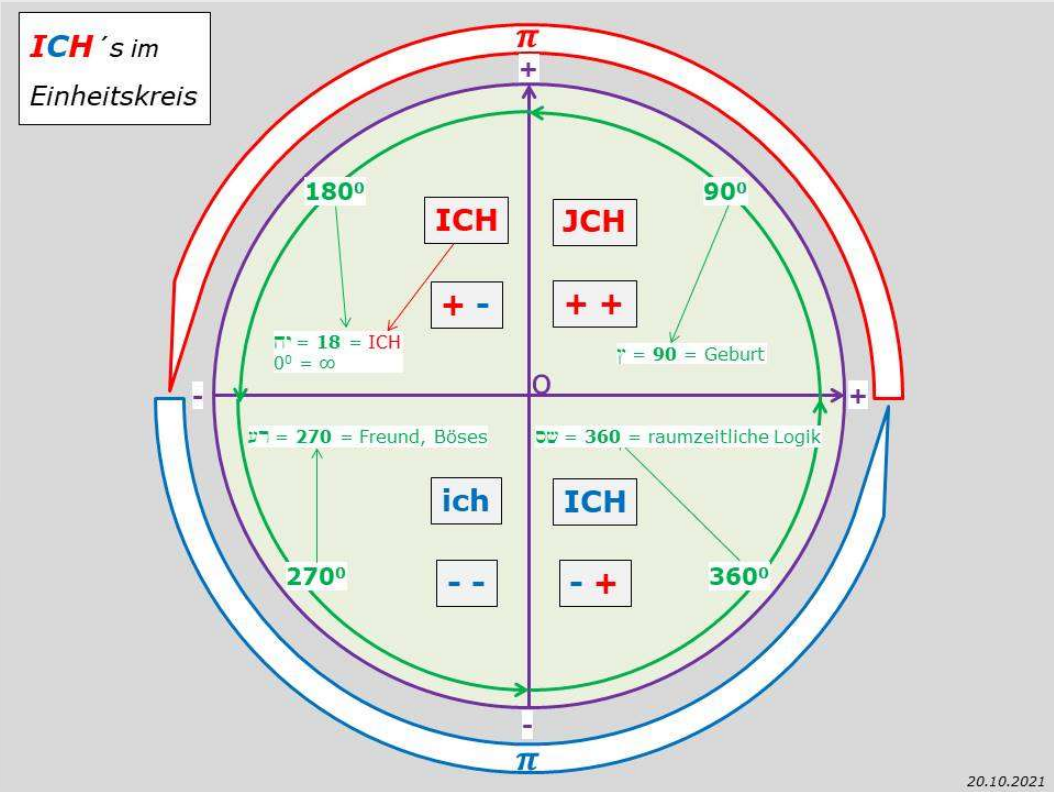
1:26:26 /

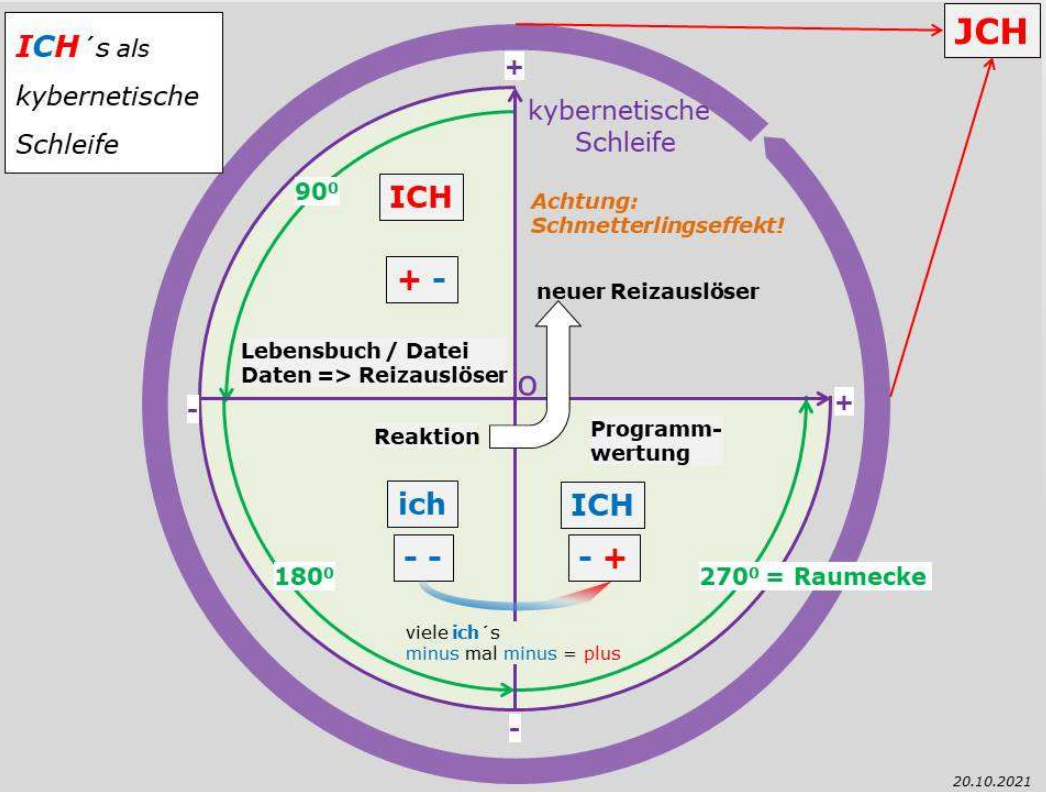
Tipp: יהוה = "ER/ES I<*ST - GegenwartUN-Glück*" auch "ICH S-EHE< *Wellenberg* und *Wellental*"...

Schöpfungs-Programm Generation + API Charakter der 4 JCHs

Grundstruktur des Programms 0~1

Plus API Programm/Charakter durch die 4 JCH / ICH / ICH / ich





Arithmetische Grundlagen

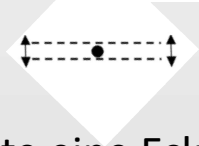
LeBeN AUP-Spannen und E^2R-Leben

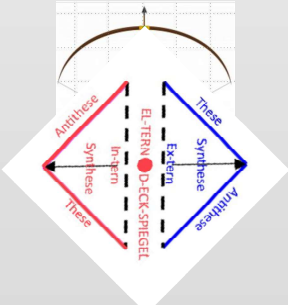
JCH strecke eine Ecke

Die Camera Obscura

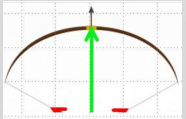
Die Hologramm Metapher

JCH/ICH strecke eine Ecke

- Rechtes Auge, Linkes Auge sag JCH, das ist eine VR Brille
- Die setzen wir jetzt einmal als eine Kante
- ICH nehme eine Ecke und strecke die Ecke
- Dann krieg ICH einen Stecken 
- Dann nehm ICH eine Seite und mache aus der Seite eine Ecke ┘
- Und dann beginnt der ST-Ecken sich zu biegen
- Es spannt sich etwas auf – eine SCH<Welle
  (= eine log~ISCH ausgedachte Gedanken~Welle)
  https://gematrie.holofeeling.net/ספ



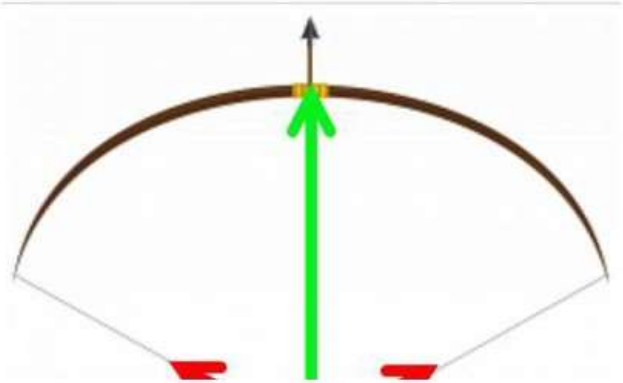
- Und jetzt fokussiere ICH etwas an – das macht der Pfeil (Strochastik)
  https://gematrie.holofeeling.net/חצ

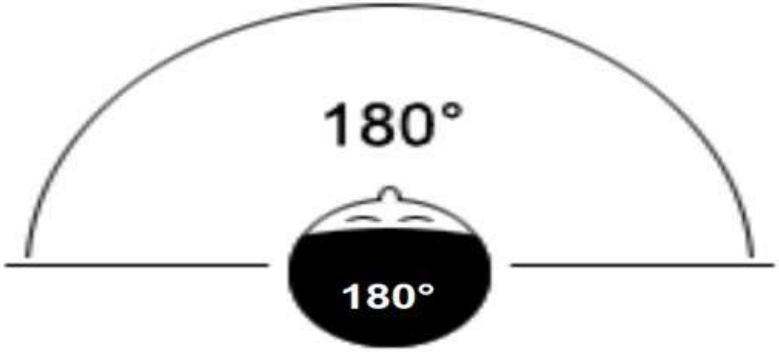


- Das was ich an-fokussiere das wird jetzt in mir aufgespannt
- Ich fokussiere eine Taste an – dann bekomme ich das Aussen von mir
- Aber schau dir das Aussen an, was das ist,
  die Schöpfung einer aufgespannten Polarität, die zu Existieren anfängt,
  das ist das, was ich beschwöre.
  https://gematrie.holofeeling.net/חוצ

JCH/ICH strecke eine Ecke

7837 camera **camera** (camara), ae, f. (καμάρα), I) *(gew.* camera), *das* ***Gewölbe,*** *die* ***gewölbte Decke, Wölbung,*** *eines Zimmers,* camera lapideis fornicibus iuncta, Sall.: camera duabus sustentata columnis, Sen.: horreum camera contectum, Col.: vitro absconditur camera, *ist mit Glas getäfelt,* Sen.: cameras marmorato facere, Varr.: cameras mutare, Cic.: inter cameram et tectum cubiculi abditus, Val. Max. – *eines Schiffes,* camerae ruina, Suet. Ner. 34, 2. – II) (camara) *eine leichte, tragbare* ***Barke*** *der Pontier, über der bei hochgehender See ein gewölbtes Bretterdach angebracht wurde,* Tac. hist. 3, 47. Gell. 10, 25 extr. – F *Über die Formen* camara *u. latinisiert* camera *s.* Charis. 58, 23. Paul. ex Fest. 43, 7. Serv. Verg. Aen. 3, 55.

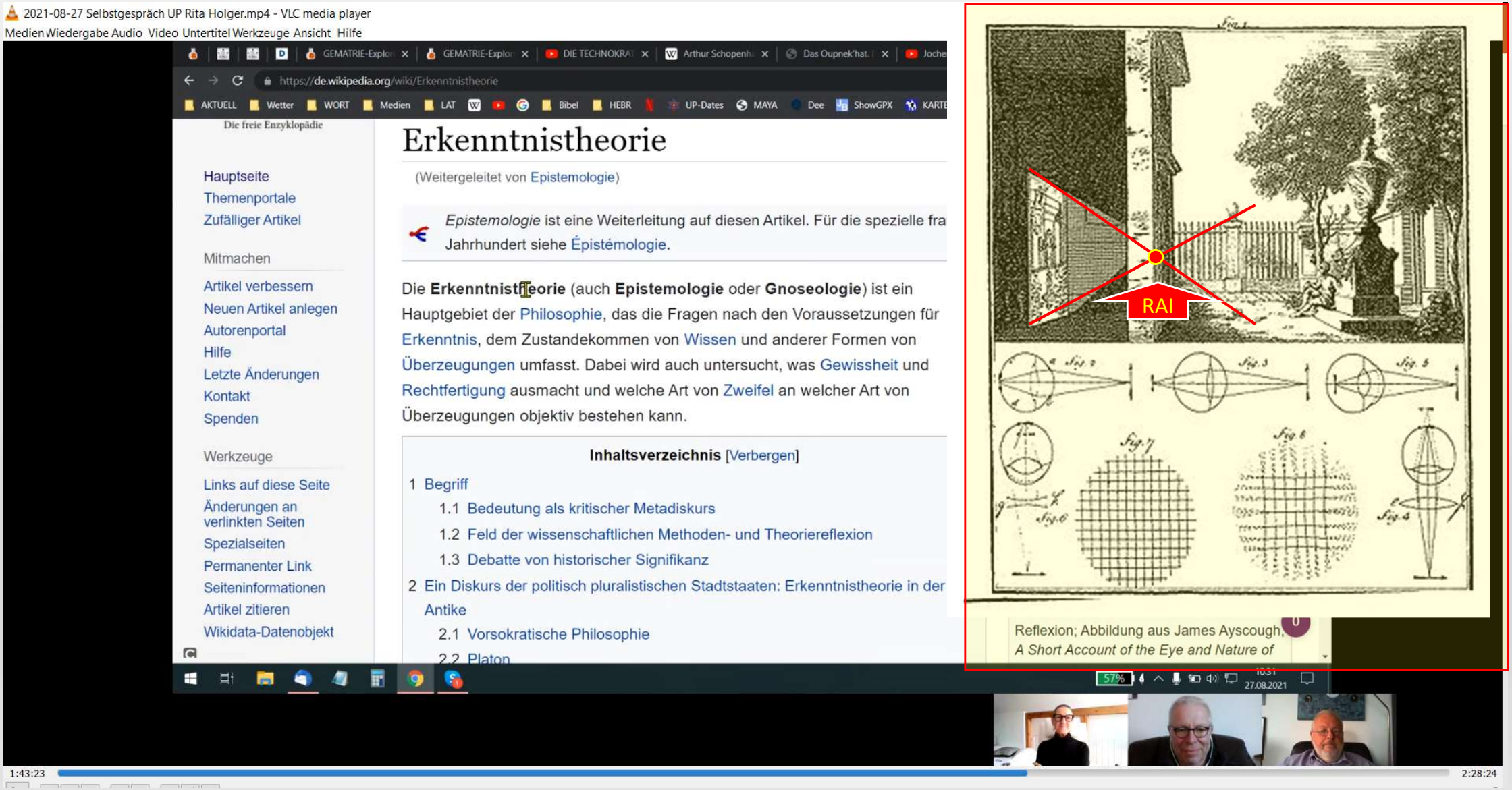




"ER<DE" I<ST für "EINEN ER-WACH-TeN"(*ten* = *zehn* =) "IM-ME(E)R" *NUR DA<S*, was JETZT für IHN *DA I<ST*, d.h. "ER<DE" I<ST *DA<S*, was ER "HIER&JETZT SELBST bewusst SIN<*N-Licht wahrnimmt*"!

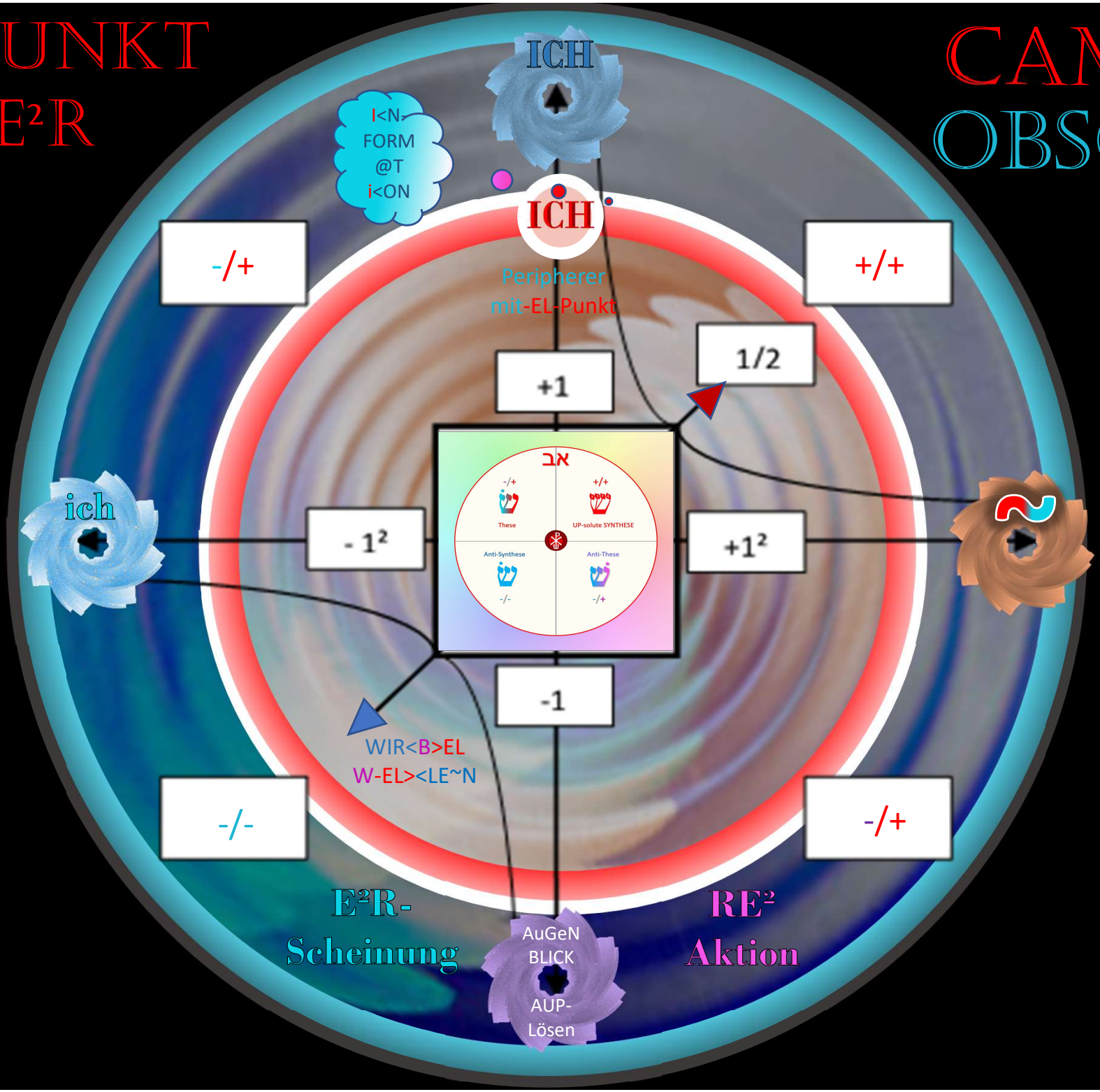
Camera Obscura

https://de.wikipedia.org/wiki/Erkenntnistheorie
https://www.youtube.com/watch?v=hiEHboWiSUY&t=6200s
https://gematrie.holofeeling.net/ראי

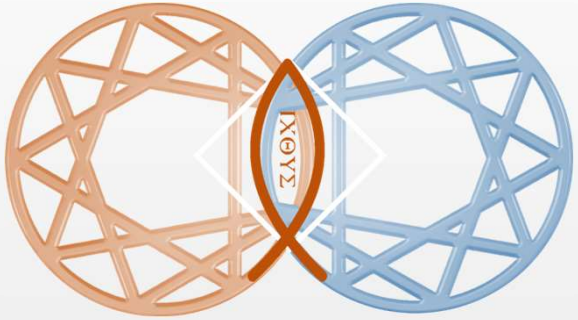


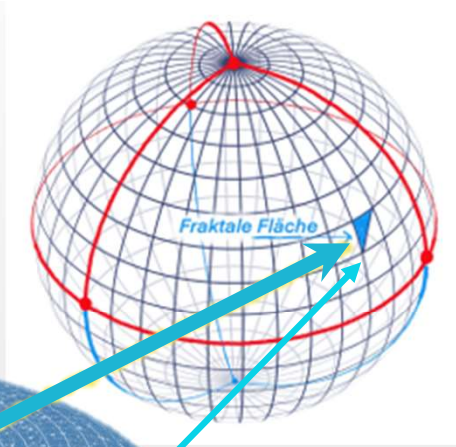
DER PUNKT IN D<E²R

CAMERA OBSCURA



Öffnung in der camera obscura





Spiegel Achse

KONKAV Linse

RE²-speculum
I-MAGI[E²]-näre
focus-Punkt-€²

P-UP-IL<LE²

IRI - S

KONVEX Linse

focus

Optische Achse

Schatten
W~ELT
Projektion

Gequanteltes holographisches Primzahlen-Fraktal

פוקוס

Nomen: Brennpunkt, Fokus, Fokussierung, Hauptaugenmerk
Verb(en), Adjektiv(e): fokussieren, konzentrieren

מוקד

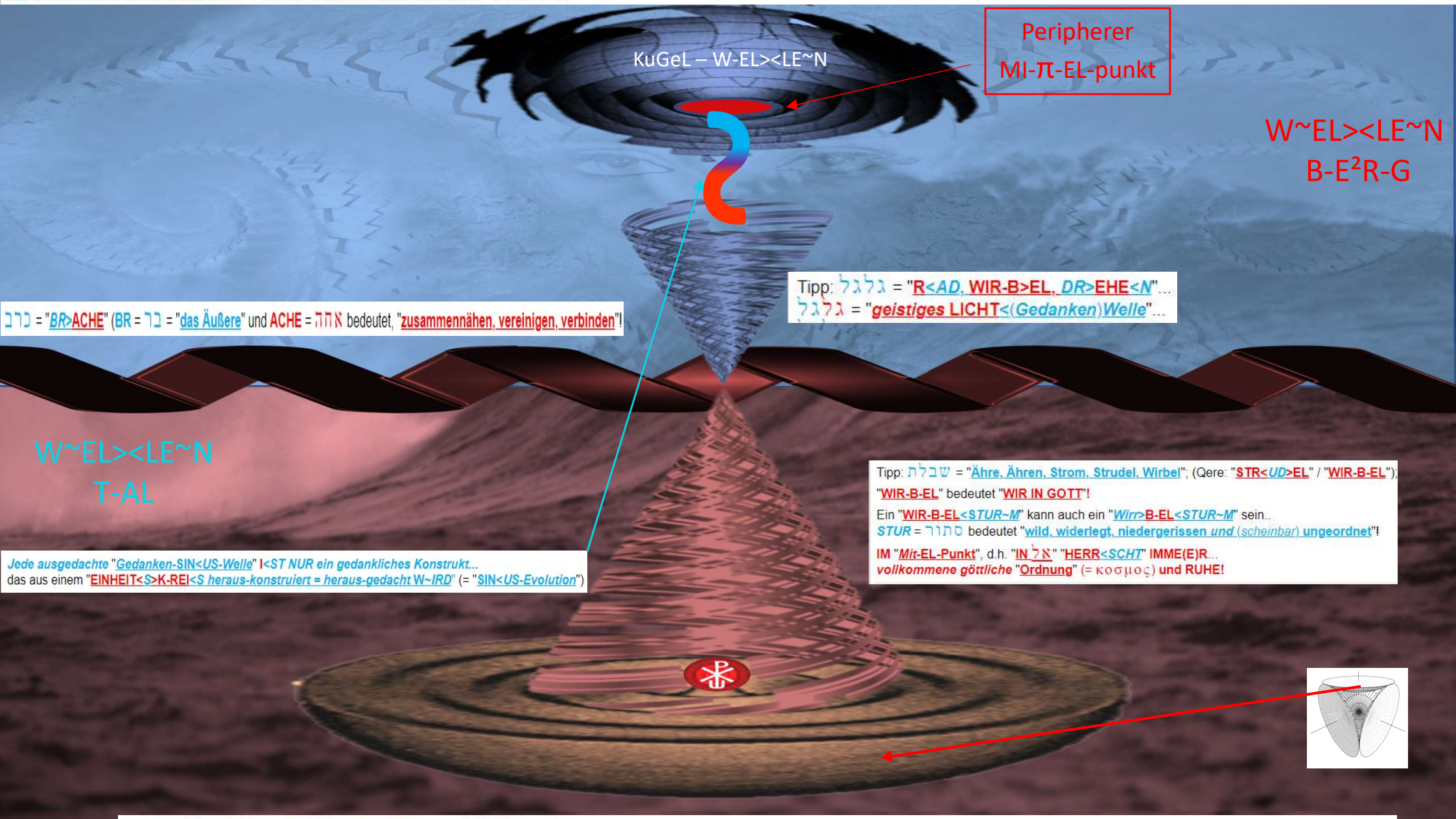
40-6-100-4

Nomen: Brand, Brennpunkt, Epizentrum, Feuer, Feuerherd, Feuerstelle, Fokus, Glut, Herd, Herdfeuer, Hotline, Krankheitsherd, Lagerfeuer, Mitte, Mittelpunkt, Radnabe, Schusswaffe, Zentrum

Tipp: מוקד = (eine) "(מ)*gestaltgewordene* (ו)*aufgespannte* (ק)*affine* (ד)*Öffnung*"; מוקד = "F-*euer*-He-RD", "F-*euer*-*ST*>EL<*LE*"; "Brennpunkt" -> "Focus"; "Focus" = "B*Rand*AL<*TaR*, Opferpfanne", "Brandstätte des SCH-Eiter-haufen-S"("Haufen/Welle" = גל III) (lat. "*pus*" = "Eiter" "*cor-pus*" (= wörtlich "Herz Eiter") bedeutet "Körper, Leib, Komplex, Person,Le-ich-NaM" ? נם = "leicht schlafend, schlummern"). "Scheiterhaufen" = auf Sanskrit "*cit*", auch "wahrnehmen, beachten, erscheinen, sich Z-eigen, ver-ST-Ehe<*N*", "rationaler Geist, Intellekt", aber auch: "schichtend"(= "logisch sichtend")."*cita*" = "S(CH)-icht"; "*citi*" = "Haufen (= גל) und Masse"; "*citta*" = "Denken, Bewusstsein, Vernunft, Wahr-nehmen, AB-sicht"

Totalwert 150
Äußerer Wert 150
Athbaschwert 194
Verborgener Wert 562 563 572
Voller Wert 712 713 722
Pyramidenwert 382

Tipp: כפה bedeutet "K-UP<P>EL"(P = 80 = 40+40 = מים) und "K-UP<PE", aber auch "AUP<ZW>IN-GeN, AUP<oktroyieren, AUP<ST-ÜL-PeN"(ZW= צו = "Be<Fehl")! כפה bedeutet auch "WIE HIER"(und JETZT) "(פ)Wissen (ה)wahrnehmen" (siehe פה!); כפה = "ihre (fem.) innere H<A-ND-Fläche" (siehe כף!);



כרב = "BR>ACHE" (BR = בר = "das Äußere" und ACHE = אחה bedeutet, "zusammennähen, vereinigen, verbinden"!

Tipp: גלגל = "R<AD, WIR-B>EL, DR>EHE<N"...
גלגל = "geistiges LICHT<(Gedanken)Welle"...

Jede ausgedachte "Gedanken-SIN<US-Welle" I<ST NUR ein gedankliches Konstrukt...
das aus einem "EINHEIT<S>K-REI<S heraus-konstruiert = heraus-gedacht W~IRD" (= "SIN<US-Evolution")

Tipp: שבלת = "Ähre, Ähren, Strom, Strudel, Wirbel"; (Qere: "STR<UD>EL" / "WIR-B-EL");
"WIR-B-EL" bedeutet "WIR IN GOTT"!
Ein "WIR-B-EL<STUR~M" kann auch ein "Wirr>B-EL<STUR~M" sein..
STUR = סתור bedeutet "wild, widerlegt, niedergerissen und (scheinbar) ungeordnet"!
IM "Mit-EL-Punkt", d.h. "IN אל" "HERR<SCHT" IMME(E)R...
vollkommene göttliche "Ordnung" (= κοσμος) und RUHE!

Tipp: אל-הים = "GOTT, das MEER SELBST = TOTAL" (siehe אל, הים und ים!);
אלהים = "zwei Beschwörungen" eine "richtige" und deren "Kehrseite"! (siehe אלה!)
UP = "HEILIGER GEIST = göttliche WEISHEIT" (UP/86 = "verbundenes Wissen"), אל הים = 86/UP I<ST AL</e-S! ER hat keine Feinde, ER GI<BT und "I<SST"(= אכל bed. auch: "ICH W<Erde AL</e-S"!) IMME(E)R AL</e ausgedachten Gedanken-Wellen SELBST!
Damit "UNSER göttlicher Geist" "IM GLEICH-GE-W-ICH<T B-Leib-T", muss es "NA-TÜR>LICHT" auch "MEER<Zahl Formen" GeBeN, die auch für einen "SIN<GUL>AR" stehen, das "prominenteste B-EI<Spiel" dafür I<ST "das/der W-ORT" אלהים, denn "GOTT, das MEER" steht für den einzig AUP die dritte P-ER-Sohn männlich konzentrierten "GOTT", aber אלהים symbolisiert auch die Summe AL</e-R "Götter = Geistesfunken = Schöpferkräfte"!

HOLO GRAMM@

DIEÖFFNUNG Seite 783:

Die seltsamste Eigenart eines Hologramms ist daher auch, dass sich an „jedem geistig anfixierten Punkt“ dieser imaginären Quadratfläche „die voll-ständige Information“ der Ganzheit befindet. Der„Unterschied“ liegt dabei nur (je nach Größe des betrachteten Ausschnitts) in der „ablesbaren Schärfe“ der Information.

Du bist derjenige, der sich als Geist aus seinem eigenem unbewußten „heiligen GEIST“ (= die „un-endliche“ und damit auch unbenennbare Quadratfläche Deiner Divinität [= Gottheit] 1^2) ein winziges Fragment „geistig ausleuchtet“ und sich damit auch selbst ein dreidimensionales Bild „bewußt macht“.

https://gematrie.holofeeling.net/הולוגרמה

הולוגרמה

Nomen: Hologramm

Tipp: הולוגרמה = "**HOLO+/- GRA~+M-M**" (= griech. = "***holos***" für "**ganz, vollständig**", "*gramma*" für "**Botschaft, Nachricht, Zeichen**", *GRA* = ע~גר bedeutet *ein* "***fremder AuGeN~Blick***" *aus* **~+M-M (= 40+40)** = "***Wellenberg + Wellental***" = *die* "***Gedanken-Interferenz-Wellen***" "**AL<S S-TAT<ISCH~ES**" "**HOLO<GRA~MM**"!);

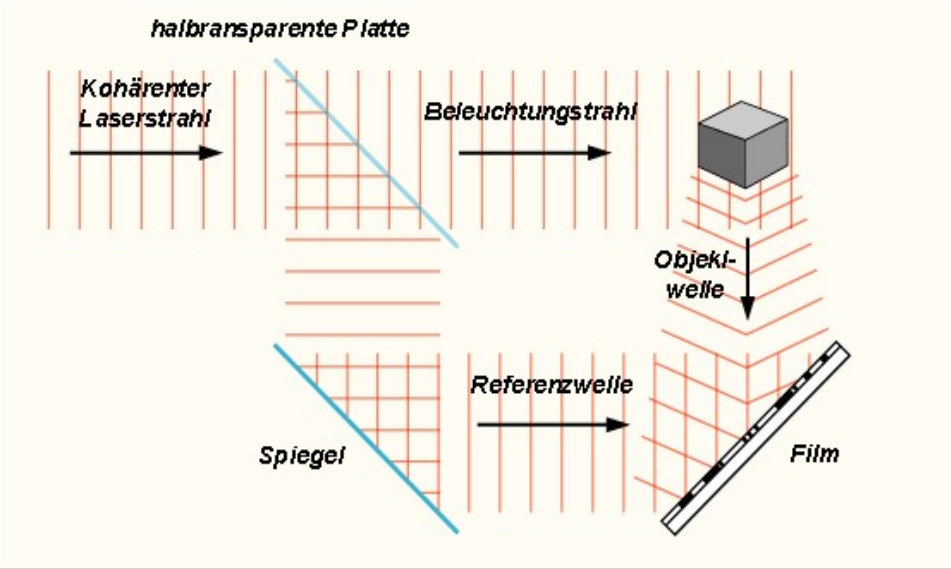
"**Holographie**" ist die Bezeichnung einer wellenoptische Technik zur "**B-ILD SPEICHER-UNG und B-ILD<*wiedergabe***". Die Holographie ermöglicht (im Gegensatz zur normalen Photographie) die "**SPEICHER-UNG+/- U<*ND Wiedergabe***" "**D-REI+/- *DI~mens~ion~al~er Strukturen von räumlichen Szenen***".

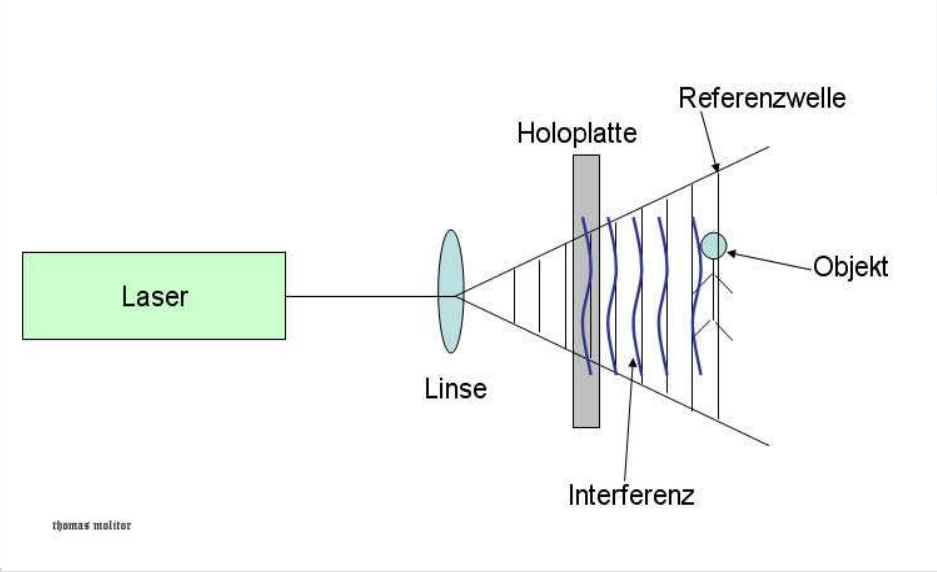
"**IN+/- *DeN Wellen der Oberfläche***" (= "***Interferenzen***") Deiner geistigen Sätze brechen sich alle Deine kurzsichtigen Gedankengänge und erzeugen dabei "**in Dir**" ein "***geistiges* HOLO+/- GRA~+M-M**" nach eigener Maßsetzung!

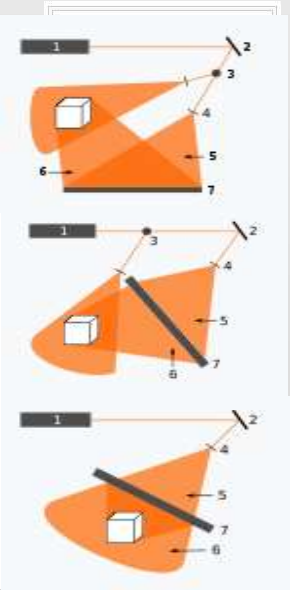
5	ה	(= die geistige) **QUINTESSENZ +/-** (= eine) **Wahrnehmung** (= **der, die, das**)
6	ו	(= IM GEIST) **VERBUNDEN VER-EIN-IG +/- T** (= ETwas) **Aufgespanntes, aufgespannt = EI<N**(E) **getrennt aufgespannte**(s) **Face<ET-TE**
30	ל	(symb. geistiges) **LICHT +/-** (= das ausgedachte phys.) **Licht** (= Licht~Schatten)
6	ו	(= IM GEIST) **VERBUNDEN VER-EIN-IG +/- T** (= ETwas) **Aufgespanntes, aufgespannt = EI<N**(E) **getrennt aufgespannte**(s) **Face<ET-TE**
3	ג	(= ein bewusster) **GEIST +/-** (= unbewusster Geist ist nur ein) **Gehirn** (= **Verstand/Intellekt**)
200	ר	(symb. den geistigen) **KOPF +/-** (= eine spezielle) **Rationalität** (= eine persönliche Berechnung)
40	מ	(symb. das geistige) **MEER +/-** (D~esse~N) **Gestaltwerdung** (die **gestaltgewortenen Wasser~ = Gedanken~Wellen**)
5	ה	(= die geistige) **QUINTESSENZ +/-** (= eine) **Wahrnehmung** (= **der, die, das**)

Holografie

Unter Holografie (auch Holographie, von altgriechisch ὅλος holos, deutsch ‚ganz', ‚vollständig' und -grafie) versteht man eine **Methode zur Aufzeichnung und Rekonstruktion eines Wellenfeldes.** Das Wellenfeld kann von einem beliebigen Objekt ausgehen. Im Gegensatz zur Fotografie werden bei der Rekonstruktion die Intensität und die Phase des Wellenfeldes rekonstruiert. Dadurch scheinen die Motive bei der Betrachtung frei im Raum zu schweben. Bei seitlichen Bewegungen kann dabei auch um ein Objekt herumgesehen werden und bei beidäugiger Betrachtung entsteht ein vollständig dreidimensionaler Eindruck



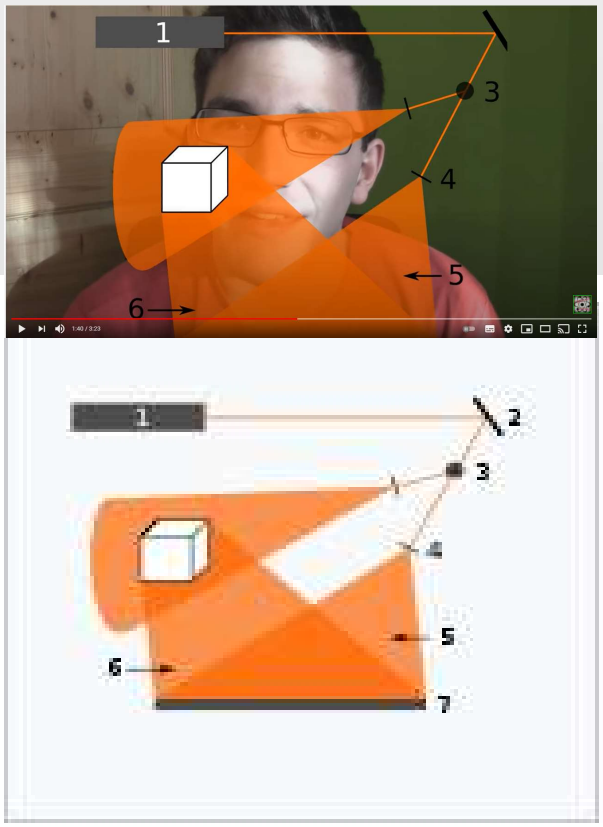




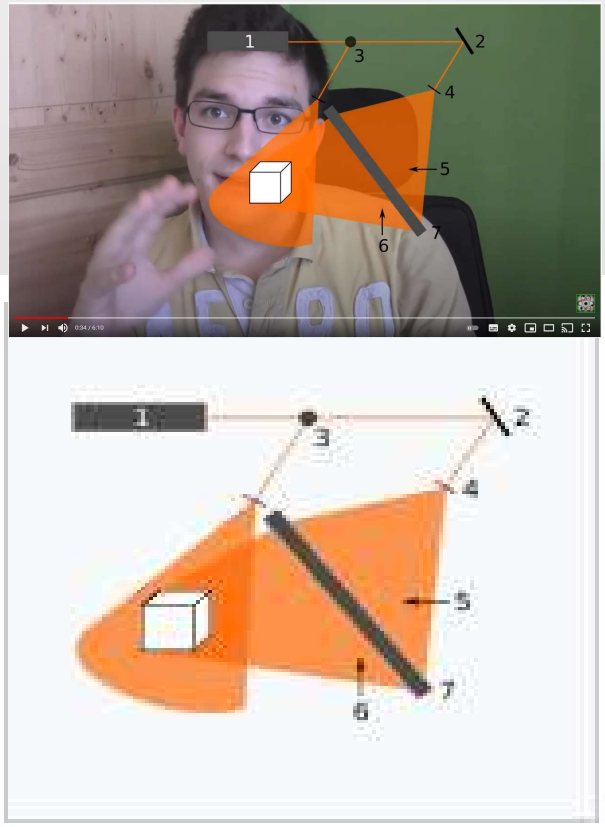
Beleuchtet man ein beliebiges Objekt mit kohärentem Licht, wird das Licht reflektiert und gestreut. Es entsteht ein Wellenfeld, das mit den Augen wahrgenommen werden kann. Dieses Wellenfeld wird Objektwelle genannt. **Die Objektwelle überlagert sich mit dem einfallenden, ungestreuten Licht (der sogenannten Referenzwelle) desselben Lasers, d. h., die Wellenfronten interferieren miteinander. Die entstehenden Interferenzmuster treffen auf eine Glasplatte oder einen Film, auf der sich eine lichtempfindliche Schicht befindet. Die Schicht reagiert nur auf die Intensität des Lichtes, durch die Interferenz der Wellenfronten wird aber die relative Phase (zwischen Objekt- und Referenzwelle) aufgezeichnet.**

HOLO GRAMM

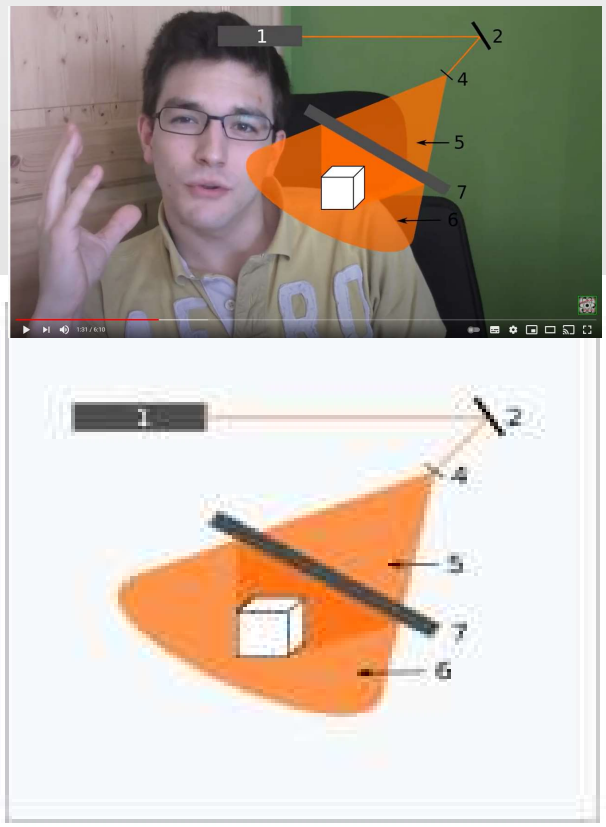
Wie entsteht ein Hologramm - TEIL 1 (Ad Tech#5) [Compact Physics]
https://www.youtube.com/watch?v=ruZMPIJDLq8
Wie entsteht ein Hologramm - TEIL 2 (Ad Tech#6) [Compact Physics]
https://www.youtube.com/watch?v=0iKKtWAPjso



Aufnahme eines Transmission-hologramms



Aufnahme eines Reflexionshologramms



Aufnahme eines Denisjuk-Hologramms

Arithmetische Grundlagen

Spiegelungen / RE²-Speculum im Stern Tetraeder

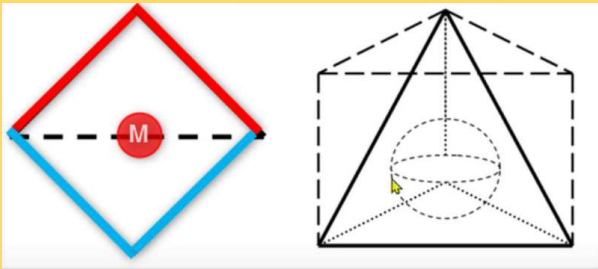
Der Multiplayer Modus

Sehen + Hören, Wahr-nehmung

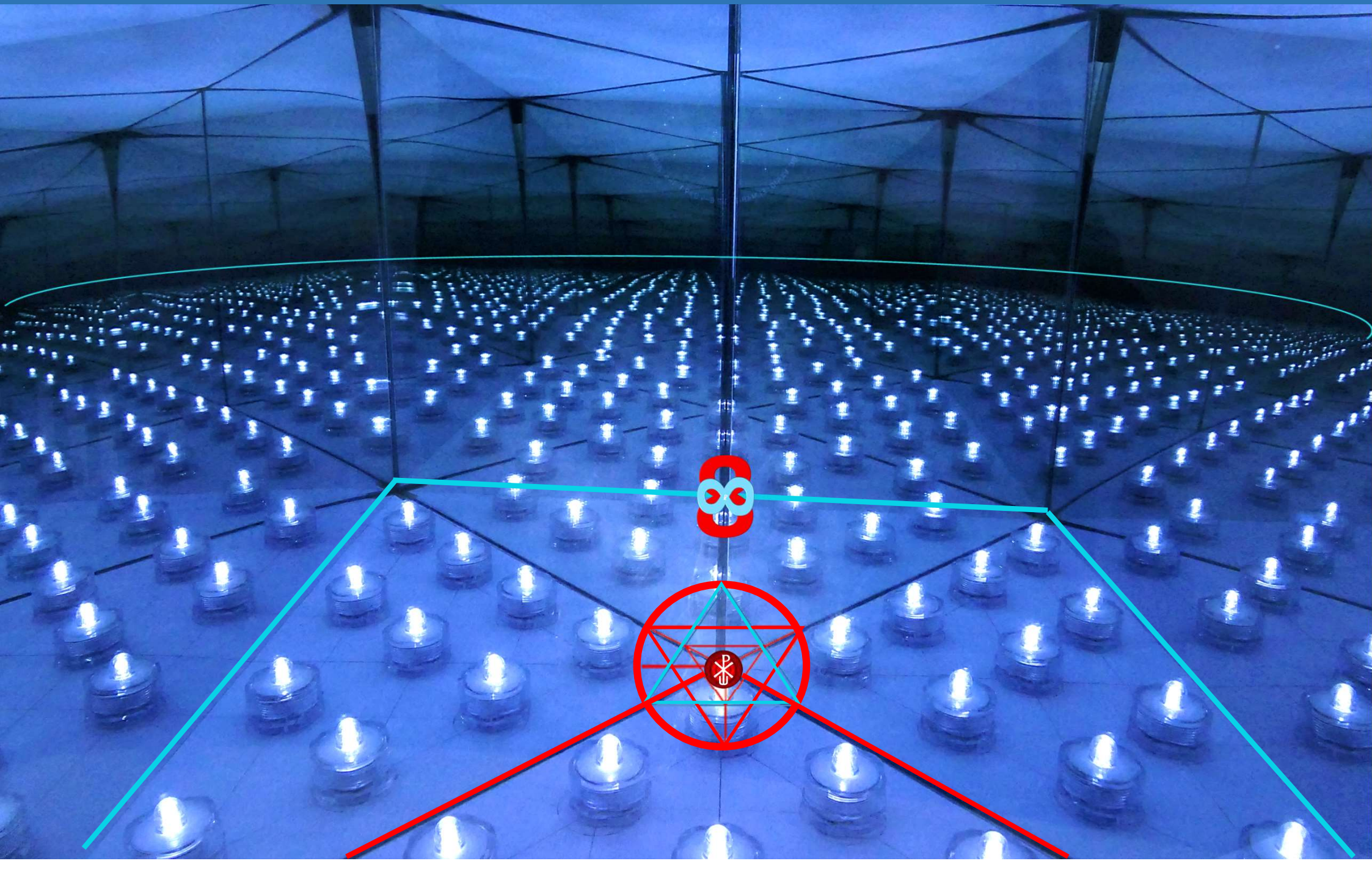
Fokus-Punkt und Butterfly Effect

Folge-Bilder Generation innerhalb der Programmstruktur

https://youtu.be/tIa1o1w-eV4?t=1h12m35s



Spiegelungen von 10 (3/4/3) Lichtern im Spiegel D<RAI-ECK



3-4-3 Spiegelung

https://holofeeling.online/wp-downloads/ebooks/dieholoarithmetikdesjhwh2.pdf

Seite 8

Ergänzung zu **43 - מג – Magier, Zaubermeister**

„MaG<*I-ER*“, „*Z=AUB=ER+~-ER*“ *und* „*Z~AUB~ER~Meister*“!

https://gematrie.holofeeling.net/מג *gespiegelt* https://gematrie.holofeeling.net/גמ

4-3 = גד bedeutet u.a.: „J-UP<*iter*“ und „Glücksgott/Glück“!

https://gematrie.holofeeling.net/גד *gespiegelt* https://gematrie.holofeeling.net/דג =

https://gematrie.holofeeling.net/אח>ACH = *geistiger* „BR-UDO-ER“<*und* UP!

Die 43. *Primzahl* ist 181 = „א>ה<א“ = „JCH UP(= GOTT)<*und~ich* UP (*Mensch*<*Persona=Face*<*ISCH*)“!

Die 43. *zusammengesetzte Zahl* ist „62 d.h. *die gespiegelte* 26 = JHWH“!

DARK: https://www.youtube.com/watch?v=cq2iTHoLrt0 TENET: https://www.youtube.com/watch?v=jpqncicGxl4

Das 43. *Palindrom* ist 343 und steht für „Ɛ>Δ<3“ = „Ɛ>ΔRAI<3“???

Lies: „*Gespiegelt vorne* Ɛ>Δ<3 H-*IN*-TE²N(= 10!)“ und das *symbolisiert*:

(1 *These* + 1 *Antithese* + 1 *Synthese-Spiegel vorne* = „3>Δ-SPIEGEL IM *mit*-E²L-*Punkt*< 3 H-*IN*-TE²N“!)

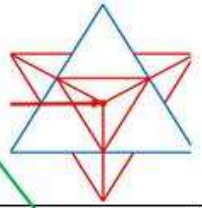
2 *Tetraeder-Spiegel*, d.h. 2 Δ-RAI (*lies*: 2 *Drei*) bestehen aus Δ+Δ-*Spiegel* = 8 *Spiegel* und das...

https://gematrie.holofeeling.net/דרכ = „DaRK“! Ɛ43

ER-GIBT AIN-E²N invers *verbundenen* „*I*-MaG-*I-nären* 8 SPIEGEL-*Stern*“,

d.h. AIN-E²N 1>8<1 = „1>Ɛ3<1“ = 1>&<1.. IM 2D „*mit*-E²L-*Punkt*“ 181

IN *diesem* „8 SPIEGEL-*Stern*“ *spielen* SJCH UNSERE AI-GE²<+*NeN*->



8

die **43**. zusammengesetzte Zahl ist die **62** - gespiegelt **26**

die **43**. Primzahl ist die **181**

das **43**. Palindrom ist die **343**

ein Davidstern aus 2 Dreiecken (Seitenlänge **43** Punkte) hat **1.261** Punkte

1261 => **1 26 1** => **1 (2+6) 1** => **1 8 1**

die **26** יהוה eingerahmt von der **11** אי

1261 => **(1+2) + (6+1)** => **37** (x 73 = 2701)

PS:

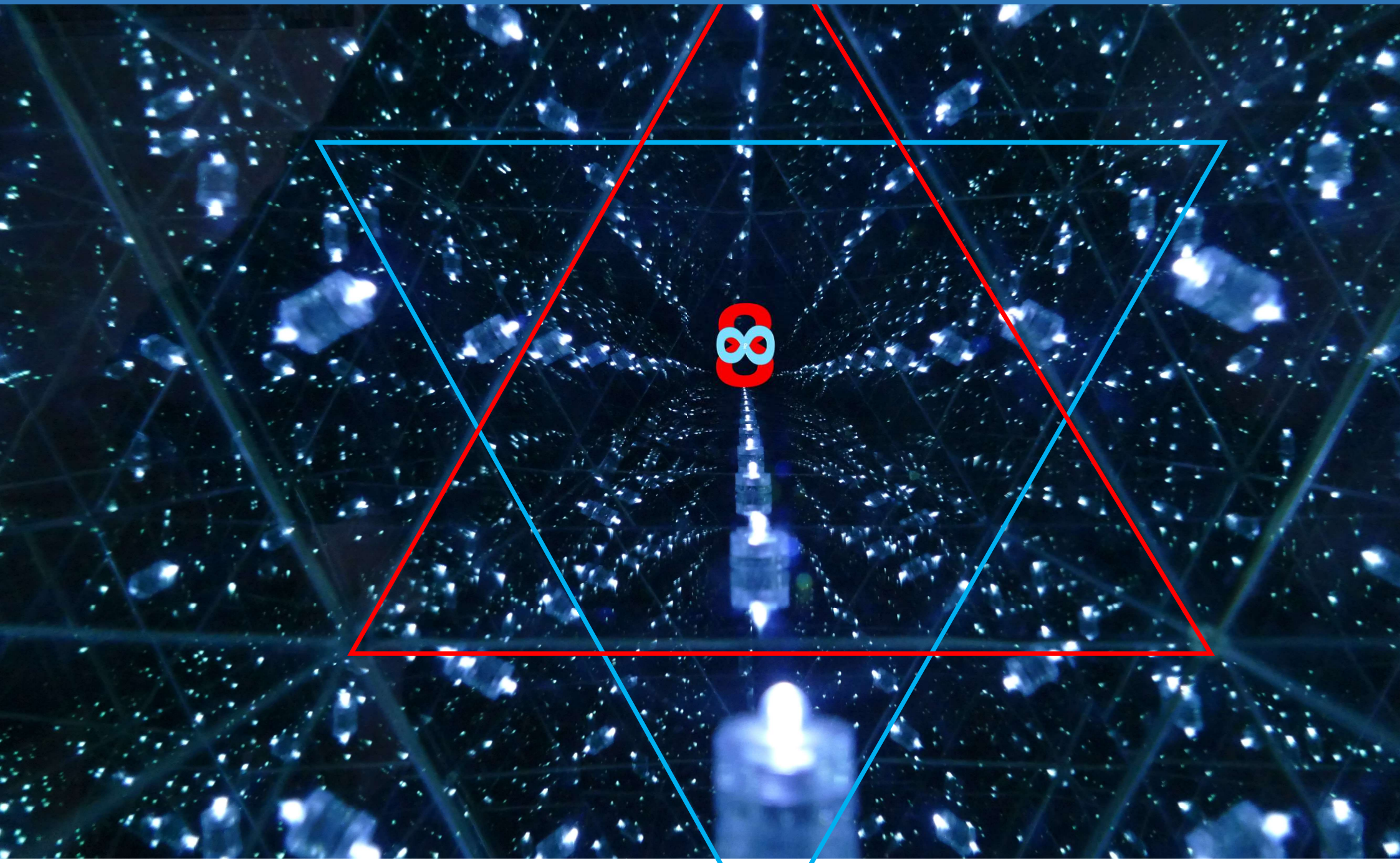
2.701 - 1.261 = **1.440**

=> אדם = **Adam**

JCH UP AUP-BLÜHEN – JH~WH im Spiegel-Tetraeder

∞ Spiegelungen eines Lichtes im Spiegel-Tetraeder

Spiegelungen eines Lichtes im Spiegel D<RAI-ECK<Tunnel



Die E8 LIE (engl. Kindslage) Samen-Körner mit 248 Perspektiven Schatten-Projektionen V-E²R-W-O-BEN in AIN-EM Christ-All ....

https://www.youtube.com/watch?v=vGZ9poT2qH4

Computer - Metapher

Computer Metapher

Meine Wiedergeburt in JHWH, Seite 41

Die „Festplatte“ symbolisiert mein „persönliches Bewusstsein“, in dem sich mein ganzer persönlicher Wissen/Glauben „zu befindet scheint“, der zum einen aus „Daten“, und zum anderen aus „Regeln“(= meine persönliche Verknüpfungs- und Interpretationslogik) besteht!

„Monitor und Lautsprecher“ symbolisieren dagegen mein „darstellendes Bewusstsein“.

„Das komplette Internet“ als ein einziges Ganzes gedacht, mit allen angeblich darin befindlichen „Servern“ und „Surfern“(= „persönliche Computer“) und den gesamten angeblich darin befindlichen „Daten und Programmen“ symbolisiert mein „göttliches Bewusstsein“!

Ich möchte an dieser Stelle kurz auf die Computermetapher zurückgreifen, um Ihnen die Bedeutung des Zeichens Beth verständlicher zu machen. In der Computertechnik wird das sogenannte „binäre Rechensystem“ verwendet, welches einfach ausgedrückt auf zwei Grundinformationen je kleinster Recheneinheit bzw. Datenmenge (dem sogenannten „Bit“, was mit den Buchstaben B-I-T 2- 10-400 übrigens genau dem Zeichen des Beth entspricht ☺) aufbaut (0 = kein Strom und 1 = Stromfluss). Diese Zweiheit ist die Grundlage aller Computerberechnungen. Ein NASA 3D-Flugsimulator mit einer nahezu photorealistischen Umgebung basiert trotz all der komplexen Rechenvorgänge auf diesem Prinzip der binären Rechnungsbasis, der Zweiteilung in „Strom“ und „kein Strom“. Für die Welt der Computer ist das Bit der kleinste Baustein, und für den Wel-Traum des Menschen ist das Beth (בית schreibt sich B-I-T aber spricht sich Beth aus) die Grundlage, ohne die nur NICHTS wäre. ☺

Das „Programm“ - Was ist das „Programm“?

Das „Programm“ ist das „Konstruktions- Werte- und Interpretations-System“ eines „individuellen ICH´s“. es ist das „Regelsystem“ (Verbindungsglied) zwischen einem roten ICH und dem dazugehörigen blauen ICH, mit dem aus den Daten des Lebensbuches (DVD) sämtliche wahrnehmbaren Informationen (Bilder, Gefühle, etc.) erzeugt werden.

Das „persönliche Programm“ ist ein Regelsystem, das „nicht ewig“ aber auch „nicht vergänglich“ ist … daher ist es weder rot (symbolisiert das Geistige) noch blau (symbolisiert alles Existierende = Wahrnehmbare) es besteht auf der untersten Ebene lediglich aus Nullen (aus) und Einsen (ein) (0100011001101001010101010101111110001101010 10 …) damit ist ein Programm ganzheitlich betrachtet ein Komplex, eine Kollektion und kann nicht in Erscheinung treten - es ist etwas „nicht Existierendes“ … welches für das „eigene Erleben“ im Hintergrund alles Existierende generiert!

Wie kann das eigene Programm verändert werden?

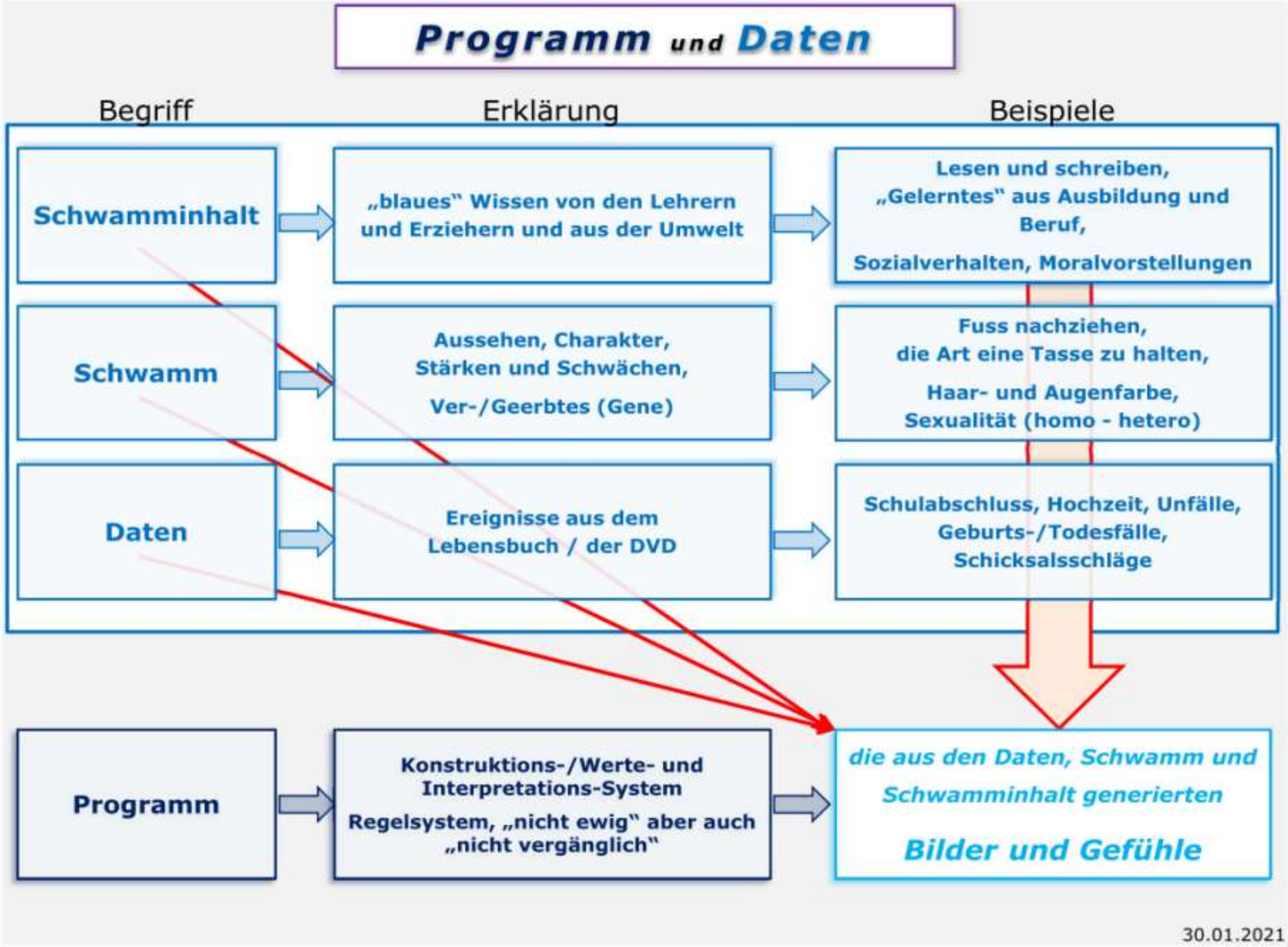
Das blaue ICH kann genauso wenig wie ein geistloser Computer eine geistreiche Veränderung bewirken und ein GEISTESfunke (ICH) kann sich als träumender Geist nicht aussuchen, was er träumt.

Er kann jedoch sein (Trockennasen-)Programm wie folgt erweitern:

1. durch Vervollkommnung: Die ständige „Bewusstmachung“, dass jede Wahrnehmung eine Kehrseite hat, zumal es nicht nur 2 sondern sogar 16 Perspektiven (und noch mehr) gibt.

2. durch eine unlogische Aktion, bei der die Programmgrenze geistig durchbrochen wird (d.h. liebe Deine Feinde: fange an, all das, was Dir mit Deinem Programm NUR böse, schlecht, gefährlich, falsch, nicht zumutbar erscheint, UPsolut zu LIEBEN, denn es handelt sich dabei um die zweite Seite einer vollkommenen = HEILIGEN +~- Gedanken-Welle!). Unterliegt diese unlogische Aktion einem Kaufmannsdenken, so tritt der „Blinde-Arschloch-Effekt“ ein und das Programm wird nicht erweitert. In der „aufmerksamen Selbst-Beobachtung“ (= Programm-Beobachtung) gilt es, die ständigen „logischen Wiederholungen“ in den verschiedensten Variationen (anspruchsvoller als die Pfütze von Bill Murray im Murmeltiertag) zu erkennen und mittels Erkenntnis bzw. Gewissheit über die Sinnlosigkeit dann etwas „Unlogisches“ zu wagen.

3. durch ein „geistiges Opfer“: Eine liebgewonnene Marotte oder etwas, das immer Freude bereitet hat, wird freiwillig aufgegeben und damit geopfert. Mit diesem Opfer verschwindet automatisch auch die negative Kehrseite (ohne zu wissen was das ist) und es wird Platz geschaffen für etwas wirklich Neues -> Inspiration.


Programm und Daten
Begriff
Erklärung
Beispiele
Schwamminhalt
„blaues" Wissen von den Lehrern und Erziehern und aus der Umwelt
Lesen und schreiben, „Gelerntes" aus Ausbildung und Beruf,
Sozialverhalten, Moralvorstellungen
Schwamm
Aussehen, Charakter, Stärken und Schwächen,
Ver-/Geerbtes (Gene)
Fuss nachziehen, die Art eine Tasse zu halten,
Haar- und Augenfarbe, Sexualität (homo - hetero)
Daten
Ereignisse aus dem Lebensbuch / der DVD
Schulabschluss, Hochzeit, Unfälle, Geburts-/Todesfälle, Schicksalsschläge
Programm
Konstruktions-/Werte- und Interpretations-System
Regelsystem, „nicht ewig" aber auch „nicht vergänglich"
die aus den Daten, Schwamm und Schwamminhalt generierten
Bilder und Gefühle
30.01.2021

Das Autobahn-Beispiel

Stelle Dir vor, Du fährst mit einem Auto auf einer Autobahn. Du kommst dabei an vielen „Ausfahrten“ vorbei und irgendwann wirst Du auch an einem „Autobahnkreuz“ landen. Es ist völlig gleichgültig, „für welche Richtung“ Du Dich „selbständig“ entscheidest, Du wirst immer nur dort hinkommen, wo Dich „die schon bestehenden Straßen“ hinführen.

Das „Straßennetz“ Deines Daseins wurde von mir unveränderlich determiniert.

Du bestimmst zwar „selbständig“, wo und wie Du Dich in diesem „Labyrinth“ bewegst, aber gleichgültig für welche „Richtung“ Du Dich auch entscheiden wirst, das endgültige Ziel Deines „selbstgewählten Weges“ wird immer auf dieser „zweidimensionalen Landkarte“ liegen, die ich vor Äonen geschaffen habe.

Du kannst zwar „selbständig“ über Deinen Weg entscheiden, aber ich habe festgelegt, was Dir auf jeden Weg „erscheinen“ wird. Du bist also nicht „frei“. Dein eigenes „Urteil“ bestimmt Deine [Hin?] Richtung. Du wählst zwar Deinen eigenen Weg, aber unabhängig davon, für welchen Weg Du Dich auch entscheiden magst, ich habe Dein - mit dem gewählten Weg verbundenes Schicksal - schon vorher festgelegt.

Das Videokassetten / DVD Beispiel

Gehen wir nun noch einen Schritt weiter. Stelle Dir nun vor, Du würdest alle möglichen Wege dieser Landkarte abgefahren haben und ein „göttlicher Filmemacher“ hätte mit einer digitalen Kamera diese (durch viele Dasein führende) lange Reise „vom Himmel aus“ aufgenommen. Was wäre dann auf dieser Videokassette?

Die „In-formationen“ auf dieser Kassette wären eine statische, mathematische und „zeitlose Struktur“. Diese Struktur beinhaltet - im „Jetzt“ eingefroren - alle „Erlebnisse“, die Dir diese lange Reise beschert hat. Wenn Du diese „Videokassette“ in Deinen Händen halten würdest, hättest Du „alle Deine Vergangenheiten“ - und „jede noch mögliche Zukunft“ - in einem „zeitlosen (digitalisierten) Zustand“, im „Jetzt“ manifestiert, vorliegen.

Dieser Film ist in Dir vorhanden, denn ich bin in Dir. Freiheit heißt, sich nur die Stellen anzusehen, die man auch bewußt sehen möchte.

Open World Spiel

https://de.wikipedia.org/wiki/Open-World-Spiel
https://www.youtube.com/watch?v=7fnP_DJqG3Y&t=3780s

2021-09-10 Selbstgespräch UP Michael Helene Holger VH.mp4 - VLC media player
Medien Wiedergabe Audio Video Untertitel Werkzeuge Ansicht Hilfe

The Matrix 4 Resurrections 2021 | Phänomenologie – Wikipedia | Open-World-Spiel – Wikipedia
https://de.wikipedia.org/wiki/Open-World-Spiel

WIKIPEDIA
Die freie Enzyklopädie

Hauptseite
Themenportale
Zufälliger Artikel

Mitmachen
Artikel verbessern
Neuen Artikel anlegen
Autorenportal
Hilfe
Letzte Änderungen
Kontakt
Spenden

Werkzeuge
Links auf diese Seite
Änderungen an verlinkten Seiten
Spezialseiten
Permanenter Link
Seiteninformationen
Artikel zitieren

Open-World-Spiel

Open-World-Spiele (englisch *open world* ‚offene Welt') sind eine Art von Computerspielen, bei denen der Spieler überdurchschnittlich viele Freiheiten und Möglichkeiten besitzt, das Spiel zu spielen. Die Besonderheit bei Open-World-Spielen ist die ungehinderte Bewegungsfreiheit. Somit entscheidet der Spieler selbst, was er wann und wie in der Spielwelt erkunden möchte.

Der Spielverlauf, der meist an die Entwicklung der Handlung gebunden ist, wird nicht durch eine vorgegebene Reihenfolge von aufeinanderfolgenden Leveln bestimmt. Bei Open-World-Spielen ist der Spieler nicht zwingendermaßen an jene Reihenfolge gebunden, sondern hat die Wahl, welche Missionen er überhaupt spielen möchte. Oftmals ist die Spielwelt sogar um separate Level erweitert, was zusätzlichen Erkundungsfreiraum eröffnet.

Des Weiteren kann sie eine Simulation enthalten, in der sowohl Spielfiguren als auch Gegenstände auf die Aktionen des Spielers reagieren können und somit die Beschäftigungsmöglichkeiten erhöhen.

Als *sandboxed* bezeichnete Spiele haben die spezifische Eigenschaft, dass der Spieler auf die bestehende virtuelle Spielwelt einwirken und deren simuliert-physikalischen Aufbau beeinflussen kann. Beispielsweise können Gegenstände für das Inventar erschaffen werden – dies wird als *crafting* (zu deutsch „basteln") bezeichnet –, was sich nicht zwangsläufig auf den Spielfortschritt auswirken muss.

Inhaltsverzeichnis [Verbergen]

1 Merkmale

1:03:31 1:35:07

SIN-G-LE - PLA-Y-E²R Modus

Mit-EL-PUNKT	https://gematrie.holofeeling.net/תיכ
Charakter / Nase	https://gematrie.holofeeling.net/אפי
Mein Chakrater	https://gematrie.holofeeling.net/אפיי
Leinwand	https://gematrie.holofeeling.net/מרקע
Göttlicher Körper	https://gematrie.holofeeling.net/גוף
CHRIST-ALL	https://gematrie.holofeeling.net/גביש
BRA~ND-Opfer	https://gematrie.holofeeling.net/ועלת
DaViD	https://gematrie.holofeeling.net/דוד
Licht, Feuer	https://gematrie.holofeeling.net/אור

Protagonist

https://www.dwds.de/wb/etymwb/Protagonist

Protagonist m. ‘Hauptfigur, Vorkämpfer’, entlehnt (19. Jh.) aus griech. prōtagōnistḗs (πρωταγωνιστής) ‘der erste Schauspieler, der erste Redner, der erste im Wettkampf’, zu griech. prṓtos (πρῶτος) ‘vorderster, erster’ und griech. agōnistḗs (ἀγωνιστής) ‘(Wett)kämpfer’; vgl. griech. agṓn (ἀγών) ‘Kampf’.

77216 πρωταγωνιστέω

πρωτ-αγωνιστέω, ein πρωταγωνιστής sein, im eigtl. Sinne, im Drama die erste Rolle spielen, u. übh. den Vorzug haben, die Hauptperson, Hauptsache sein; Plut. Lys. 23 Timol. 31, öfter; πᾶν τὸ πρωταγωνιστοῦν τοῦ δράματος, Poll. 4, 124.

77217 πρωταγωνιστής

πρωτ-αγωνιστής, ὁ, **der erste Kämpfer, bes. auf dem Theater, der Schauspieler, der die erste Rolle spielt**; Arist. poet. 4; Luc. Alex. 12; τοῦ δράματος, Calumn. 7, übertr. vom Gericht u. der Volksversammlung, der erste Redner, auch der Sieger in den Wettkämpfen, übh. die Hauptperson; πρωτ. τῆς ὑπηρεσίας, Ath. VI, 257 b, der erste unter den Dienern.

גיבור 3-10-2-6-200

Nomen: Held, Protagonist, Romanheld, Vorkämpfer
Verb(en), Adjektiv(e): kühn, mutig, tapfer

Totalwert 221
Äußerer Wert 221
Athbaschwert 623
Verborgener Wert 800 801 806 807 810 816
Voller Wert 1021 1022 1027 1028 1031 1037
Pyramidenwert 273

Tipp: גיבור = "H-EL<D" (גבר = "MANN, Begatter, übermächtig sein, vor-HERR-SCHeN und ausrichten") (Qere: גי~בור);
Wisse:
Einen "LeBeN's~Traum">"ER-LEBT einzig der GEIST der BEWUSST<träumt"...
aber nicht der von Dir GEIST<aus~gedachte "Protagonist des Traum's",
das bist Du GEIST SELBST AL<S "Homo per somnium", d.h.
AL<S unbewusste Person und "Haupt~Rolle~im~Traum"!
Deine<eben~falls N~U~R aus~gedachten "Traum~Antagonisten~Rollen"
erleben diesen Traum auch nicht!

3	ג	(= ein bewusster) GEIST +/- (= unbewusster Geist ist nur ein) Gehirn (= Verstand/Intellekt)
10	י	(= ein bewusstes Gotteskind ist AIN) GOTT, göttlich +/- (= unbewusster) Intellekt, intellektuell
2	ב	(Präfix) IM/IN/inmitten/VERBUNDEN +/- (Suffix) außen/außerhalb, polar, (die) Polarität (einer Gedanken~Welle)
6	ו	(= IM GEIST) VERBUNDEN VER-EIN-IG +/- T (= ETwas) Aufgespanntes, aufgespannt = EI<N(E) getrennt aufgespannte(s) Face<ET-TE
200	ר	(symb. den geistigen) KOPF +/- (= eine spezielle) Rationalität (= eine persönliche Berechnung)

Antagonist

https://www.dwds.de/wb/etymwb/Antagonismus

JCH/ICH BIN "K-AIN-E²R" = AL <le "aus~gedachten Personen" SIN~D NUR geistlose~Antagonisten, ohne das geringste Verständnis für> die "GÖTTLICH-E² HARMONI-E²" des AI-GE²N-E²N <LE~BeN's!

Antagonismus m. 'Gegensatz, Gegnerschaft', wörtlich 'Widerstreit', denn das zugrundeliegende Verb griech. antagōnízesthai (ἀνταγωνίζεσθαι) bedeutet 'gegeneinander kämpfen, miteinander rivalisieren'.

Es ist eine Präfixbildung (s. anti-) zu dem von griech. agōn (ἀγών) 'Kampf(platz), Wettkampf' (wozu auch Agonie, s. d.) abgeleiteten Verbum agōnízesthai (ἀγωνίζεσθαι) 'um etw. kämpfen'.

Als Verbalabstraktum auf -ism- (-ισμ-) kennt das Griech. zu diesem Verb nur das Neutrum antagōnisma (ἀνταγώνισμα) 'Widerstreit', während das Simplex gleich anderen Verben auf -ízein (-ίζειν) auch das Maskulinum agōnismós (ἀγωνισμός) 'das Kämpfen, Streben' bildet.

Das Deutsche nimmt in der 2. Hälfte des 18. Jhs. latinisiertes Antagonismus auf, bezieht es seit der Mitte des 19. Jhs. vornehmlich auf geschichtliche, gesellschaftliche Gegensätze und schafft dadurch die Voraussetzung für die terminologische Bedeutung, die das Wort in der marxistisch-leninistischen Philosophie angenommen hat: 'dialektischer Widerspruch, der auf dem unversöhnlichen Interessengegensatz verschiedener gesellschaftlicher Klassen beruht'. Älter ist die Entlehnung des Nomen agentis Antagonist m. 'Gegner, Widersacher, Rivale' (2. Hälfte 16. Jh., häufiger erst seit dem 18. Jh.) aus gleichbed. griech. antagōnistḗs (ἀνταγωνιστής) bzw. dessen spätlat. Entsprechung antagōnista m., anfangs gelegentlich mit lat. (-ista) oder frz. Endung (-iste). Auch die bis heute in der Physiologie gültige Verwendung 'Träger einer entgegengesetzten Wirkung, Funktion' setzt (auf entgegengesetzt wirkende Muskeln bezogen) Anfang des 18. Jhs. ein. antagonistisch Adj. 'widerstreitend, gegensätzlich, unversöhnlich' (um 1800).

יריב 10-200-10-2

Nomen: Antagonist, Belagerer, Disputant, Einsprechende, Feind, Gegenspieler, Gegenspielerin, Gegensprecher, Gegner, Haderer, Kontrahent, Kontrahentin, Mitstreiter, Nebenbuhler, Opponent, Rechtsgegner, Rivale, Rivalin, Rufmord, Wettbewerber, Wettkämpfer, Widerpart, Widersacher
Verb(en), Adjektiv(e): konkurrierend

Totalwert 222
Äußerer Wert 222
Athbaschwert 383
Verborgener Wert 728 734 740
Voller Wert 950 956 962
Pyramidenwert 662

Wort-Radix mit Präfix/Suffix-Lesung: Jarib. (er/ es/ der) streitet/ rechtet/ hadert. (er/ es) wird/ (könnte) rechten, (er/ es) wird rechten/ streiten. (er/ es) wirft vor. (er/ es) beschwert sich, (er/ es) führt einen Rechtsstreit

Kommentar: Gegner/Widersacher/Rivalen

Tipp: יריב = "Gegner", "Feind", "Rivale", "Widersacher"; יר~י = "ER/ES WIR<D rechten/streiten", "ER/ES+/- führt einen Rechtsstreit" (siehe ריב!)

10	י	(= ein bewusstes Gotteskind ist AIN) **GOTT, göttlich** +/- (= unbewusster) **Intellekt, intellektuell**
200	ר	(symb. den geistigen) **KOPF** +/- (= eine spezielle) **Rationalität** (= eine persönliche Berechnung)
10	י	(= ein bewusstes Gotteskind ist AIN) **GOTT, göttlich** +/- (= unbewusster) **Intellekt, intellektuell**
2	ב	(Präfix) **IM/IN/inmitten/VERBUNDEN** +/- (Suffix) **außen/außerhalb, polar,** (die) **Polarität** (einer Gedanken~Welle)

Non Player Character

https://de.wikipedia.org/wiki/Nicht-Spieler-Charakter

Nicht-Spieler-Charakter

Der **Nicht-Spieler-Charakter** (**NSC**) oder oft englisch *non-player character* (**NPC**) ist eine Klasse von Spielfiguren. Die aus dem Englischen entlehnte Bezeichnung basiert auf einem falschen Freund (englisch *character* in der Dramaturgie: ‚Rolle, Figur'), wobei **Nicht-Spieler-Figur** die präzisere deutsche Übersetzung wäre. Der Begriff findet sich primär im Bereich der Rollenspiele, fasst aber grundsätzlich alle in Spielen vorkommenden Figuren zusammen, die nicht unmittelbar von einem Spieler geführt werden.

In Pen-&-Paper-Rollenspielen werden NPCs vom Spielleiter,[1] in Computerspielen nach den Prinzipien der künstlichen Intelligenz vom Computer gesteuert.[2] In der darstellerischen Variante des Rollenspiels, dem LARP, werden NPCs durch Personen verkörpert.

Der Begriff umfasst Akteure der Handlung ebenso wie Statisten: Das beruht auf dem Konzept, dass die Spieler die Protagonisten des Spielverlaufs sind.

Inhaltsverzeichnis [Verbergen]

1 Pen-&-Paper-Rollenspiele
2 Live-Rollenspiele
3 Computerspiele
4 Außerhalb des Bereichs Spiele
5 Einzelnachweise

Pen-&-Paper-Rollenspiele [Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Bei den Pen-&-Paper-Rollenspielen sind Nicht-Spieler-Charaktere ein gestalterisches Element der virtuellen Welt, vor deren Hintergrund das Spiel stattfindet. Sie werden vom Spielleiter beschrieben und dienen der Vermittlung von Hintergrundinformationen.[1] Den Spielern kann durch die Wahl des Sprachstils, der Beschreibung der äußeren Erscheinung und der Umgangsformen zwischen mehreren NPCs ein Eindruck ihres Umfeldes vermittelt werden. Im Vordergrund steht aber die Interaktion mit den Spieler-Charakteren. Diese erfüllt unterschiedliche Funktionen, z. B. die einfache Unterhaltung der Spieler (Verwicklung in Kämpfe, Streitgespräche, Legen falscher Fährten, Situationen, die ein Eingreifen der SCs erforderlich machen), die Vermittlung von Schlüsselinformationen (durch gezielte Ansprechpartner oder beiläufig aufgeschnappte Unterhaltungen) und auch das Vorantreiben des Handlungsstranges (durch lenkende Aktionen eines NPCs, Offenbarung eines Widersachers, Eingreifen hoher Persönlichkeiten).

Live-Rollenspiele [Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Im Live-Rollenspiel (LARP) werden Nicht-Spieler-Charaktere durch Personen verkörpert. Diese werden von der Spielleitung mit Hintergrundwissen und entsprechender Gewandung für ihre jeweilige Rolle versorgt und agieren in dem vorgegebenen Rahmen selbständig. Das Gegenteil zu einem NPC ist der sogenannte Spieler-Charakter (kurz: SC, oder PC von *player character*), dessen Entscheidungen und Handlungen fast ausschließlich durch den Spielerwillen gelenkt werden.[3]

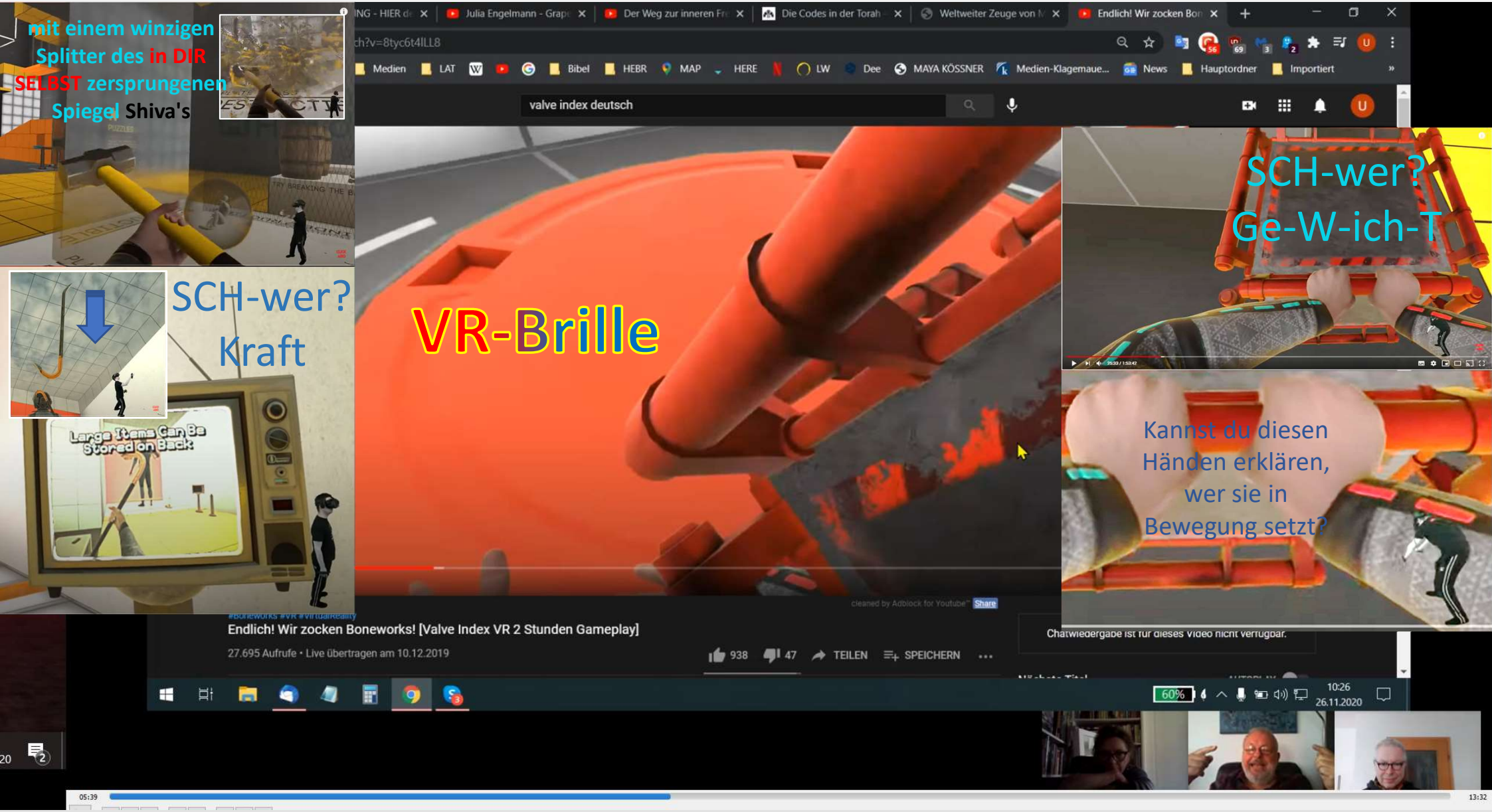
Im Live-Rollenspiel hat sich – hier vor allem bezogen auf die Darsteller – die Unterscheidung zwischen sogenannten *Springer-NPCs* und *Festrollen* etabliert. Während Festrollen-NPCs über einen längeren Zeitraum oder wiederkehrend in die Spielhandlung integriert sind, decken Springer-NPCs die kurzzeitig auftauchenden Figuren (Monster, Geisterscheinungen, „Passanten" etc.) ab. Der Begriff spielt auf das Springen zwischen den verschiedenen Rollen je nach Bedarf an.[4]

Computerspiele [Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Nick Montfort, Professor für Digitale Medien am Massachusetts Institute of Technology, definiert NPCs in Computerspielen als computergesteuerte Charaktere, die innerhalb der Spielwelt simuliert werden, nicht komplett der direkten Kontrolle des Spielers unterstehen und nicht lediglich erwähnt werden.[5] Abzugrenzen sind sie auch von den in Mehrspielerspielern eingesetzten Bots, die computergestützt die Stelle von menschlichen Spielern einnehmen und daher meist nur eingeschränkte Interaktionsmöglichkeiten haben. NPCs haben oft

VR-Brille mit GE²-W-ICH-T

https://www.youtube.com/watch?v=8tyc6t4lLL8



Arithmetische Grundlagen

Wahr-Nehmung der 5 Sinne

Blickfeld-Analysen

Wahr-Nehmung durch die AuGeN

Gequanteltes Hören

Hören und Himmelsgaben - Jacob Lorber

Wo ist dein Fokus-Punkt ....

Kybernetische Schleife

Die 5 Sinne

Von ***Deinen*** **fünf** „*menschlichen S>innen*“☺ **sollTest** ***Du kleiner Geistesfunken*** zumindest über folgendes „*medizin*<ISCH-es *Wissen*“ **haBen**:

Die „**Rezeptoren**“ von *vier menschlichen* „*S<innen*“☺ enden im **symbolischen** „**Hypo-Thalamus**“ ***Deines*** **"HIER&JETZT"** *ausgedachten* „Gehirns“! „**BR-AIN**“ = בר אין und das **bedeutet**: das „**Außen ist nicht existent**“! Das lat. Wort „***thalamus***“ wiederum bedeutet „**GE-MaCH**“(מוח = „Gehirn“), aber auch „**Schlaf-Z-IM-ME(E)R**" und „**EHE-BET<*T***“! (**BET** = =בעת bedeutet „**von SCHR-Ecken überwältigt,** *krankhafte Angst*“ und „**IN** *Zeit*“; בית bedeutet „**Haus**“ und „**IN MIR** ist eine **ER-SCH-Einung**“)!☺ .

Dein „**GE-RUCH**“(רוח = „**Geist**“; „**Geruch, Duft**“ = ריח, sprich „**R-ICH**“☺!), d.h. ***Deine*** „**OL-*faktorische Wahrnehmung***“...

M>ACHT *laut Mediziner* jedoch eine **rühmliche Ausnahme**, weil an **IHM** *zwei* „*sensorische Systeme*“ beteiligt **SIN<*D***: das „**OL-*faktorische***“ und das sogenannte „**NaS-AL-TRI-GeM-in-ALe *System***“(נס = „**Wunder**“! גם = „**zusammen mit**“; גם gespiegelt מגנ= „**Zauber**“!).
„**GE-RUCH**“ und „**SCHM-Ecken**“ ***interagieren*** und ***beeinflussen*** **sICH** „**GeG<*eN-seitig***“!
Der „**GE-RUCH's-SIN<*N***“ ist der komplexeste „**CHeM<*ISCHe* SIN<*N***“.

Die „***Rezeptions*-Z-ONE**“ des „**OL-*faktorischen Systems***“ befindet sich in der „***inneren* NaS<E**“! („**Nase**“ = אף = „**schöpferisches Wissen**“; נס = „**Wunder**“ und נסה bedeutet „**prüfen, untersuchen, ausprobieren**“!)
Im *Medizinstudium* wird *jedem angehenden Arzt eingebläut*, dass die „**GE-RUCH's-*Rezeptoren***“, im Gegensatz zu allen anderen ***Rezeptoren*** **nicht direkt** in den **Hypo-Thalamus** führen, sondern zuerst in das „***Limbische System***“! Über dessen „**symbolische Funktion**“ wüsste **JCH UP** natürlich auch sehr viel zu berichten, das würde ***Dich kleinen Geist*** aber völlig überfordern!

Der „**GE-RUCH's-SIN<*N***“ ist **beim** ***Verlassen*** **der MATRIX** bei der **wirkLICHTen *geistigen Geburt* eines MENSCHEN vollständig „aus-GE-REI<*FT***“(פת bedeutet „**Vagina, Scheide, Bissen, B-*Rock*<eN**“!)...
und was **IM Jenseits**, d.h. auch **geistiger Ebene** gilt, gilt natürlich auch für jeden ***Menschen*** auf der ***weltlicher Ebene***...
auch ***der Geruchsinn*** eines ***Menschen*** ist „***laut Mediziner***“ ***bei seiner Geburt voll Entwickelt***!

Blickfeldanalysen

https://www.youtube.com/watch?v=z2jUrRijMpA&t=4245s

2021-05-17 Selbstgespräch UP Helene Rita Reto Diana.mp4 - VLC media player

https://de.wikipedia.org/wiki/Visuelle_Wahrnehmung

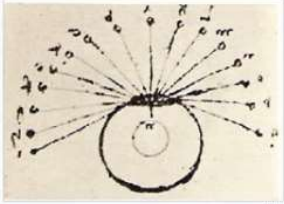
עברית
Italiano
Nederlands
Русский
Türkçe
64 weitere
Links bearbeiten

Geschichte [Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Im Altertum existierten unterschiedliche Theorien über die visuelle Wahrnehmung:

Die Wahrnehmungstheorie von Euklid (365–300 v. Chr.) setzte sich mit Problemen der Raumwahrnehmung (z. B. Perspektive und Größenkonstanz) auseinander. Die Sehlinien gehen nach dieser Theorie vom Auge aus und bestimmen die Wahrnehmung. Diese Theorie des „Sehstrahls" scheint im Lichte physikalischer Betrachtungen ziemlich absurd zu sein, erhält aber durch die modernen Erkenntnisse der Blickbewegungsanalysen eine Art späte Rehabilitation (siehe Fovea centralis).

Die Wahrnehmungstheorie von Empedokles (492–432 v. Chr.) besagte scheinbar das Gegenteil. Die von den Poren (gemäß der von der Atomistik aufgenommenen Porenlehre des Empedokles[1][2]) der Dinge ausgehenden Einflüsse, eine Art von Strahlungen, die durch das Licht beeinflusst werden, dringen in die Sinnesorgane ein und werden wahrgenommen, wenn sie dort eine Entsprechung finden (Gleiches wird durch Gleiches erkannt). Auch diese Theorie, die sich mit dem Erkennen von Dingen der Außenwelt befasst, ist in ihrem Ansatz moderner, als es scheint. Sie bezieht sich aus heutiger Sicht auf die periphere Wahrnehmung, die ja auch auf den Betrachter einwirkt, selbst wenn dieser gar nicht hinschaut.



Leonardo da Vinci: „Das

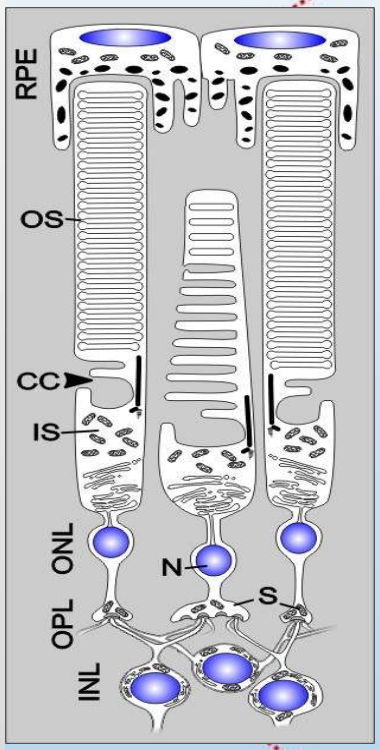
Alhazen oder *Ibn al-Haytham*, der „Vater der Optik" (965–1040), bewies als Erster, dass die visuelle Wahrnehmung mit dem Licht zusammenhängt, das ins Auge fällt. Er stellte als Erster die Hypothese auf, dass die Sehwahrnehmung im Gehirn und nicht im Auge stattfindet.

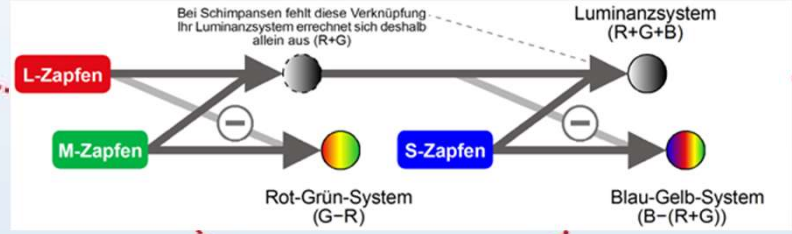
Durch Versuche wies er nach, dass die Wahrnehmung durch die persönliche Erfahrung eines Menschen beeinflusst wird.[3] Al-Haytham führte Experimente über menschliche Wahrnehmung durch und ergänzte die Arbeiten des Ptolemäus über stereoskopisches Sehen.[4][5]

1:11:01 2:26:05

S-EH(E²) – Bahn / Blickwinkel

S-EH(E²) – Bahn / Blickwinkel





1

2

4

Augapfel (Bulbus oculi)

Netzhaut (Retina)

Sehnerv (Nervus opticus)

kreuzende Nervenfasern

nicht kreuzende Nervenfasern

Sehnervenkreuzung (Chiasma opticum)

(Decussatio supraoptica)

Pulvinar

Seitlicher Kniehöcker (CGL)

Colliculus superior

Mittlerer Kniehöcker (CGM)

8

Hauptkern des
Nervus oculomotorius

Kern des Nervus trochlearis

Kern des Nervus abducens

8

16

10-6
(IN) GOTT-
VERBUNDEN

Rindenfeld des Sehens in der Großhirnrinde
des Okzipitallappens (Sehrinde)

Von KDS444 - https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gray722.png, CC BY-SA 4.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=53784301

Augapfel (Bulbus oculi)

Netzhaut (Retina)

Sehnerv (Nervus opticus)

kreuzende Nervenfasern

nicht kreuzende Nervenfasern

Sehnervenkreuzung (Chiasma opticum)

(Decussatio supraoptica)

Pulvinar

Von KDS444 - https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gray722.png, CC BY-SA 4.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=53784301

pulvīnar (polvīnar), āris, *Abl.* ārī, n. (pulvinus), 1) *der mit kostbaren Decken belegte* **Polstersitz:** *für die Götter, den man bei dem* lectisternium *(s. d.) den Göttern bereitete, das* **Götterpolster,** pulvinar suscipere, Liv.: p. dedicare, Cic.: *dem Romulus als Gott gewidmet,* Ov. met. 14, 827: *von Cäsar angenommen,* Cic. Phil. 2, 110. Suet. Caes. 76, 1. – *meton.,* ad omnia pulvinaria supplicatio decreta est, *ein Bittgang zu allen Götterpolstern (= in allen Tempeln),* Cic.: *ebenso* decretum, ut quinque dies circa omnia pulvinaria supplicaretur, Liv.: et deorum pulvinaribus et epulis magistratuum fides praeeinunt, *die Lektisternien, Polstermahle usw. durch Saitenspiel begleiten,* Cic. Tusc. 4, 4. – *u. poet.,* macellum pingue pulvinarium, *an Opfertieren,* Prud. perist. 10, 1056. – II) *übtr., die* **Lagerstätte** *der Göttinnen u. Kaiserinnen, wie der Thetis,* Catull. 64, 47: *der Livia,* Ov. ex Pont. 2, 2, 71: *der Messalina,* Iuven. 6, 31. – *und das kaiserl. Polster auf der* spina *im Zirkus,* spectabat e pulvinari, Suet. Aug. 45, 1.

פעל **POL** 80-70-30

Nomen: Arbeit, Erwerb, Handlung, Lohn, Tat, Tun, Verb, Walten, Werk, Wirken, Zeitwort
Verb(en), Adjektiv(e): ausrichten, erwerben, handeln, machen, schaffen, tun, vollbringen, vorhaben

Totalwert 180
Äußerer Wert 180
Athbaschwert 33
Verborgener Wert 109
Voller Wert 289
Pyramidenwert 410

Zusätzliche Übersetzung: machen, tun, schaffen, handeln, Kal(1. Aktivkonjugation des hebr. Zeitworts) Gr.; Piel (intensive Konjugation) Gr.; Pual (Passiv des Pi'el) Gr.; Tat, Handlung, Wirken, Werk, Zeitwort, Verb Gr.80-70-30-5

Wort-Radix mit Präfix/Suffix-Lesung: (er/ es) arbeitete/ machte/ tat/ tut/ verfertigte/ bereitete. (er/ es) stellte her. (er/ es) führte aus. machend, tuend, bereitend, (der/ ein) machend(e(r)). (die/ eine) Tat/ Arbeit/ Handlung/ Großtat (von), (das/ ein) Tun/ Tagwerk/ Erarbeitete(s) (von), (der/ ein) Lohn (von)

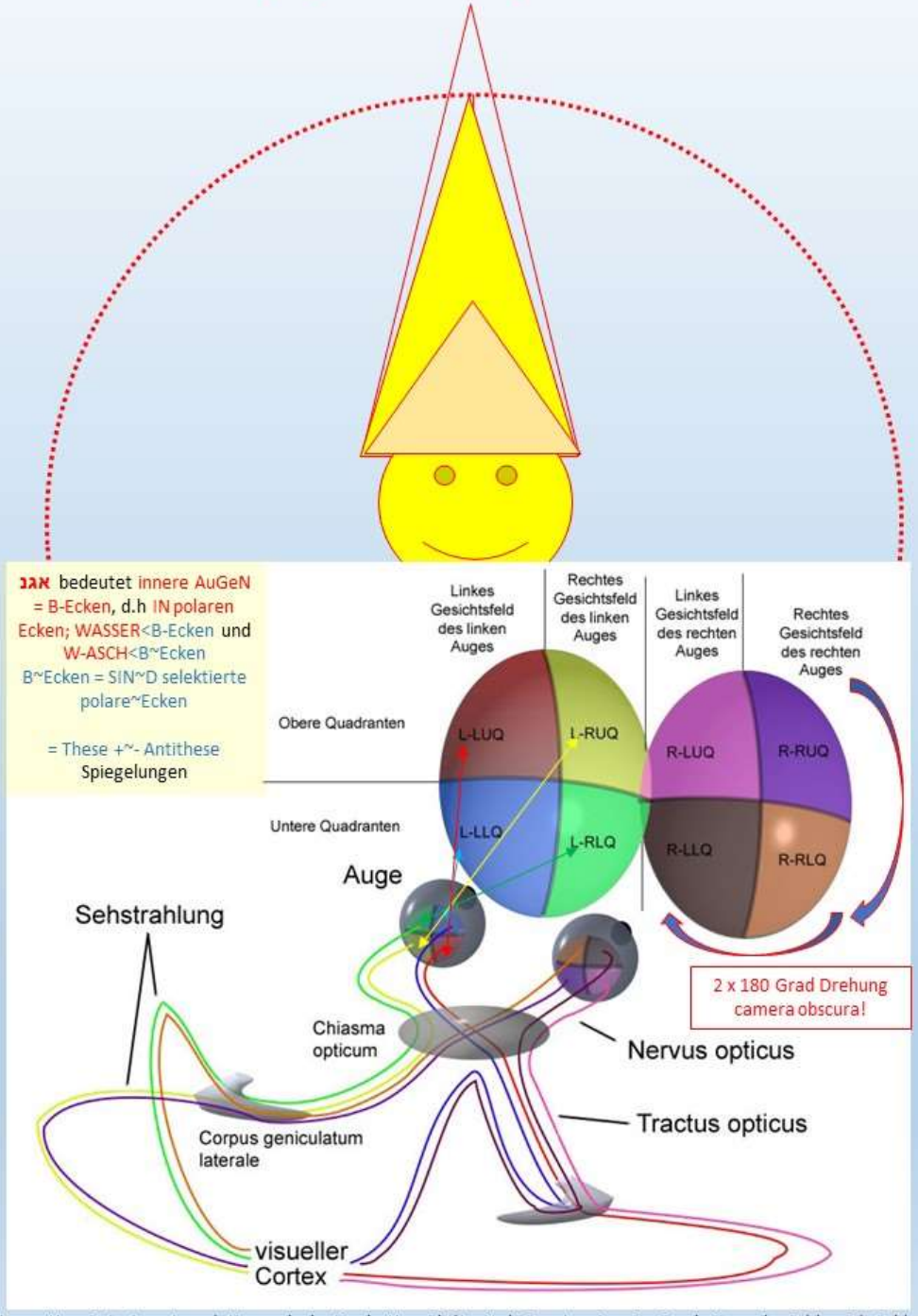
Kommentar: **(Qere: POL = "P~EL = "TAT"/Handlung/"WIR~KeN")**(= das "geistig(e) WIR~KeN-DE" ist die "POL-ARI-TÄT" GOTTES), "Zeitwort/Verb" **(Qere:: "Zeit-WO~RT"/"V~ERB")**

Tipp: POL= פעל bedeutet: "WIR<*KeN, machen, tun* und VER<*B = Zeit-W-ORT*" = "*Spannung U*"! "GEIST = *geistiges* LICHT" kann "MANN<nicht *wahr-nehmen*" *somit muss* "AL<*le-S Wahrgenommene ETwas anderes sein*" wie GEIST! Die *geistreiche* Lösung dieses "*philosoph-ISCHeN Problems*" ist sehr einfach: "GEIST IST IMME(E)R<*DA*" = "*göttliche* THESE U<*ND eine +/- Antithese*" = "LICHT U<*ND sichtbare Schatten-Kontraste*"... Die "*geistige* THESE" *verändert* sICH nicht... *die Ausgedachte* "*+/- Antithese*" *unterliegt einem ständigen Wechsel* "I<*HR-ER* POL>AR-I<*TÄT*"!

פעל beschreibt, was IN EIN<*EM* "IN<*div*>*Du-AL-Bewusstsein*" aufgrund des "*persönlichen* WORT-*Verständnisses = interpretation ! Vokalisation*"
"auf-*tauchf*"(?), weil *ES* *unbewusst selbst* "*ins Leben gerufen* WIR<*Ø*"!

Ausdrucksformen *eines hebr.* **Verbs SI-EHE:** פעל!

S-EH(E^2) – Bahn / Blickwinkel



Von en:User:Ratznium, translation and adaption by User:PhilippN, de:Benutzer:Sven2 - Bearbeitung des Bildes: File:Sehbahn 3D.jpg, CC BY-SA 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=37490083

Gelber Fleck

Fovea centralis

Die **Fovea centralis** (lateinisch für „mittige Grube") oder **Sehgrube**, eine im Zentrum des sogenannten Gelben Flecks (*Macula lutea*) gelegene Einsenkung der Netzhaut (*Retina*), ist der Bereich des schärfsten Sehens bei Säugetieren.

Die Fovea centralis des erwachsenen Menschen hat einen Durchmesser von circa 1,5 mm und liegt etwa 4 mm schläfenwärts der Sehnervenpapille (*Discus nervi optici*) beziehungsweise 5° temporal der anatomischen Achse des Auges. Dieser Bereich der Retina enthält keine Stäbchen zum Dämmerungssehen, sondern ausschließlich Zapfen als Lichtrezeptoren zur Farbwahrnehmung, die hier dicht gepackt zu etwa 147.000 pro mm² vorliegen,[1] während die Dichte der insgesamt 3,3 bis 7 Millionen Zapfen[2] in der peripheren Netzhaut bei etwa 5.000 pro mm² liegt (die der Stäbchen bei über 35.000/mm²). Die Zapfenzellen der Fovea sind besonders schlank gebaut und hier in einem regelmäßigen Mosaik eng angeordnet. Es sind überwiegend M-Zapfen für den grünen Bereich des sichtbaren Lichts und L-Zapfen für den roten Bereich. In der Mitte der Fovea, der beim Menschen circa 0,33 mm durchmessenden **Foveola**, sind nur noch M- und L-Zapfen vorhanden, jedoch keine S-Zapfen (für den blauen Bereich) vertreten.

Querschnitt-Schema durch das rechte Auge mit der Fovea

Die Foveola (lateinisch für „Grübchen") ist der Bezugspunkt der *relativen Lokalisation*, sie stellt die subjektive Mitte und den okulomotorischen Nullpunkt dar und repräsentiert zugleich die Hauptsehrichtung „geradeaus".[3]

Durch Körper-, Kopf- und Augenbewegungen wird ein interessantes Objekt in der Regel so in den Blick genommen und vom Auge fixiert, dass die projizierten Abbildungen der visuell genauer zu erfassenden Anteile des Objekts nacheinander in der

Fovea centralis

Die **Fovea centralis** (lateinisch für „mittige Grube") oder **Sehgrube**, eine im Zentrum des sogenannten Gelben Flecks (*Macula lutea*) gelegene Einsenkung der Netzhaut (*Retina*), ist der Bereich des schärfsten Sehens bei Säugetieren.

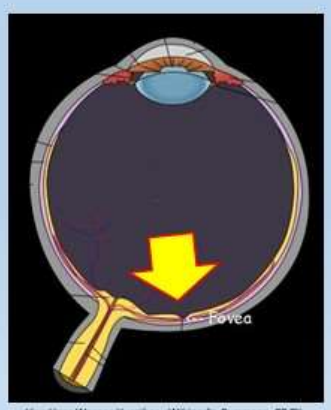
Die Fovea centralis des erwachsenen Menschen hat einen Durchmesser von circa 1,5 mm und liegt etwa 4 mm schläfenwärts der Sehnervenpapille (*Discus nervi optici*) beziehungsweise 5° temporal der anatomischen Achse des Auges. Dieser Bereich der Retina enthält keine Stäbchen zum Dämmerungssehen, sondern ausschließlich Zapfen als Lichtrezeptoren zur Farbwahrnehmung, die hier dicht gepackt zu etwa 147.000 pro mm² vorliegen,[1] während die Dichte der insgesamt 3,3 bis 7 Millionen Zapfen[2] in der peripheren Netzhaut bei etwa 5.000 pro mm² liegt (die der Stäbchen bei über 35.000/mm²). Die Zapfenzellen der Fovea sind besonders schlank gebaut und hier in einem regelmäßigen Mosaik eng angeordnet. Es sind überwiegend M-Zapfen für den grünen Bereich des sichtbaren Lichts und L-Zapfen für den roten Bereich. In der Mitte der Fovea, der beim Menschen circa 0,33 mm durchmessenden **Foveola**, sind nur noch M- und L-Zapfen vorhanden, jedoch keine S-Zapfen (für den blauen Bereich) vertreten.

Die Foveola (lateinisch für „Grübchen") ist der Bezugspunkt der *relativen Lokalisation*, sie stellt die subjektive Mitte und den okulomotorischen Nullpunkt dar und repräsentiert zugleich die Hauptsehrichtung „geradeaus".[3]

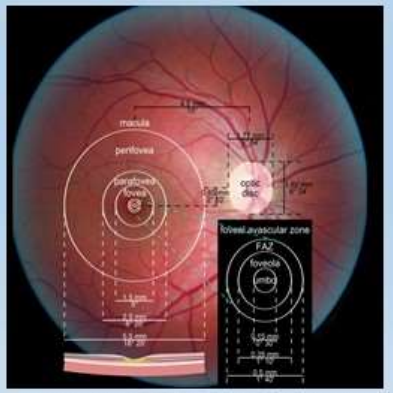
Durch Körper-, Kopf- und Augenbewegungen wird ein interessantes Objekt in der Regel so in den Blick genommen und vom Auge fixiert, dass die projizierten Abbildungen der visuell genauer zu erfassenden Anteile des Objekts nacheinander in der Sehgrube zu liegen kommen (siehe Abbildung unter peripheres Sehen). Aufgrund fehlender Stäbchenzellen in der Fovea centralis und der damit verbundenen Unfähigkeit, bei schlechten Lichtverhältnissen feinere Strukturen wahrzunehmen, fällt es beispielsweise schwer, bei fortgeschrittener Dämmerung einen Text zu lesen. Mit zunehmender Dunkelheit können dann auch die weniger hellen Sterne gesehen, jedoch nicht farbig erkannt werden; nach dem Übergang vom photopischen zum skotopischen Sehen fallen lichtschwache Sterne eher auf, wenn man nun knapp an ihnen vorbei schaut.

Im zentralen Bereich der Fovea ist die neuronale Verschaltung so, dass einer jeden Photorezeptorzelle eine Bipolarzelle und dieser je eine retinale Ganglienzelle zugeordnet ist, also im Verhältnis 1:1:1 ohne Konvergenz. Das rezeptive Feld einer Ganglienzelle im **fovealen System** ist damit minimal. Dadurch wird in der Fovea centralis das höchste Auflösungsvermögen und somit die größte Sehschärfe (Visus) erreicht. Die übrigen (extrafovealen) Areale der Netzhaut dienen dem peripheren Sehen. In diesem System sind jeweils viele Rezeptoren über mehrere bipolare Zellen auf eine Ganglienzelle verschaltet. Infolge der starken Konvergenz ist die Lichtempfindlichkeit höher, doch die Auflösung geringer. Diese Zusammenschaltung liefert so einen unscharfen Gesamteindruck, in dem Objekte weniger durch ihre Umrisse als durch Bewegung auffallen.

Die eigentlichen Bilder des Sehens entstehen weder allein auf der Netzhaut noch in umschriebenen visuellen Zentren des Gehirns. Erst zusammen mit gewonnenen Erinnerungsbildern und damit verknüpften Assoziationen können die vielen einzelnen Seheindrücke beider Systeme verzögerungsfrei zu einer kohärenten Wahrnehmung verarbeitet werden.[4]



Von Hans Werner Hunziker - Wikipedia Commons, CC BY-SA 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1198[illegible]



Von Photograph: Danny Hope from Brighton & Hove, UkDiagram: User:Zyxwv99 - Photograph: File:Right_eye_retina.jpg (which come from My Right EyeDiagram: Eigenes Werk (User:Zyxwv99), CC BY 2.0, http://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=36685094

GE²-Quanteltes Hören

Ohrenbarung in HIFI, Seite 45 ☺

Eine besondere Eigenart unseres Ohrs ist es, Töne zu quanteln. Man könnte auch sagen, zu digitalisieren. Diese Aussage wird sehr vielen Anhängern der alten Analogtechnik nicht in den Kram passen, entspricht aber gehörphysiologisch eindeutig der Tatsache. Die Aussagen darüber, **mit welcher Auflösung das Ohr gehörte Frequenzen quantisiert**, sind in der von mir herangezogenen Fachliteratur sehr unterschiedlich. Stimmen wir einen Frequenzgenerator durch den hörbaren Bereich, man nennt dies auch gleitenden Sinus, so haben wir durchaus den Eindruck, ein stufenloses, sprich analoges Ansteigen der Tonhöhe zu vernehmen. Bei aufeinanderfolgenden Tönen, zum Beispiel 1000 Hz und 1003 Hz sind wir ebenfalls in der Lage, diese 3 Hz Frequenzunterschied wahrzunehmen.

Ganz anders aber sieht es aus, wenn wir mit 1000 Hz und 1003 Hz gleichzeitig konfrontiert werden. Angenommen, wir stellen zwei Lautsprecher nebeneinander, die Lautsprecher werden von zwei Signalgeneratoren gespeist. Diese Generatoren sind beide auf 1000 Hz eingestellt. So werden wir nur einen einzigen 1000 Hz Ton wahrnehmen. Wenn wir jetzt bei einem Generator langsam die Frequenz erhöhen, sagen wir 1001 Hz, 1002 Hz, 1003 Hz usw., tritt folgender Effekt ein: der von uns wahrgenommene 1000 Hz Ton fängt leicht an zu vibrieren, man nennt dies in der Fachsprache Schwebung. Er oszilliert wie das Vibrato eines Sängers, fängt an rau zu werden und plötzlich wird die Rauhigkeit abreißen und wir hören zwei unabhängig von einander wahrgenommene Töne.

Genau diese Quantelungsfähigkeit produziert Genauigkeit. Ein Genauigkeit, die unser Auge in nicht annähernd präziser Weise erfüllt.

Dazu Berendt:

"In einer Oktave sind in gleitenden Übergängen günstigerenfalls 23 verschiedene gerade noch registrierbare Tonwahrnehmungen möglich. Aber unser Ohr besteht darauf, sie zurecht zu hören. Auf die sieben Töne der üblichen Tonleiter und die Halbtonschritte zwischen ihnen. Die Abweichungen dürfen bis zu 40 % betragen, das heißt, wir können einen völlig anderen Ton hören, aber **unser Ohr zwingt uns mit sanfte Gewalt, ihn als den Ton wahrzunehmen, der jeweils der richtige ist.**

Das Ohr quantelt. Es ist wichtig, sich der Tatsache bewußt zu sein, daß dem Zurechthören im akustischen Bereich kein Zurechtsehen im optischen Bereich entspricht. Wir sehen die Farbeindrücke als die, die sie sind, in gleitenden Übergängen. Aber wir hören die Töne eben nicht in gleitenden Übergängen, sondern in Sprüngen."

Hören und Himmelsgaben - Jacob Lorber☺

https://jakob-lorber.cc/index.php?s=HIM1.410325A.12-36&l=de

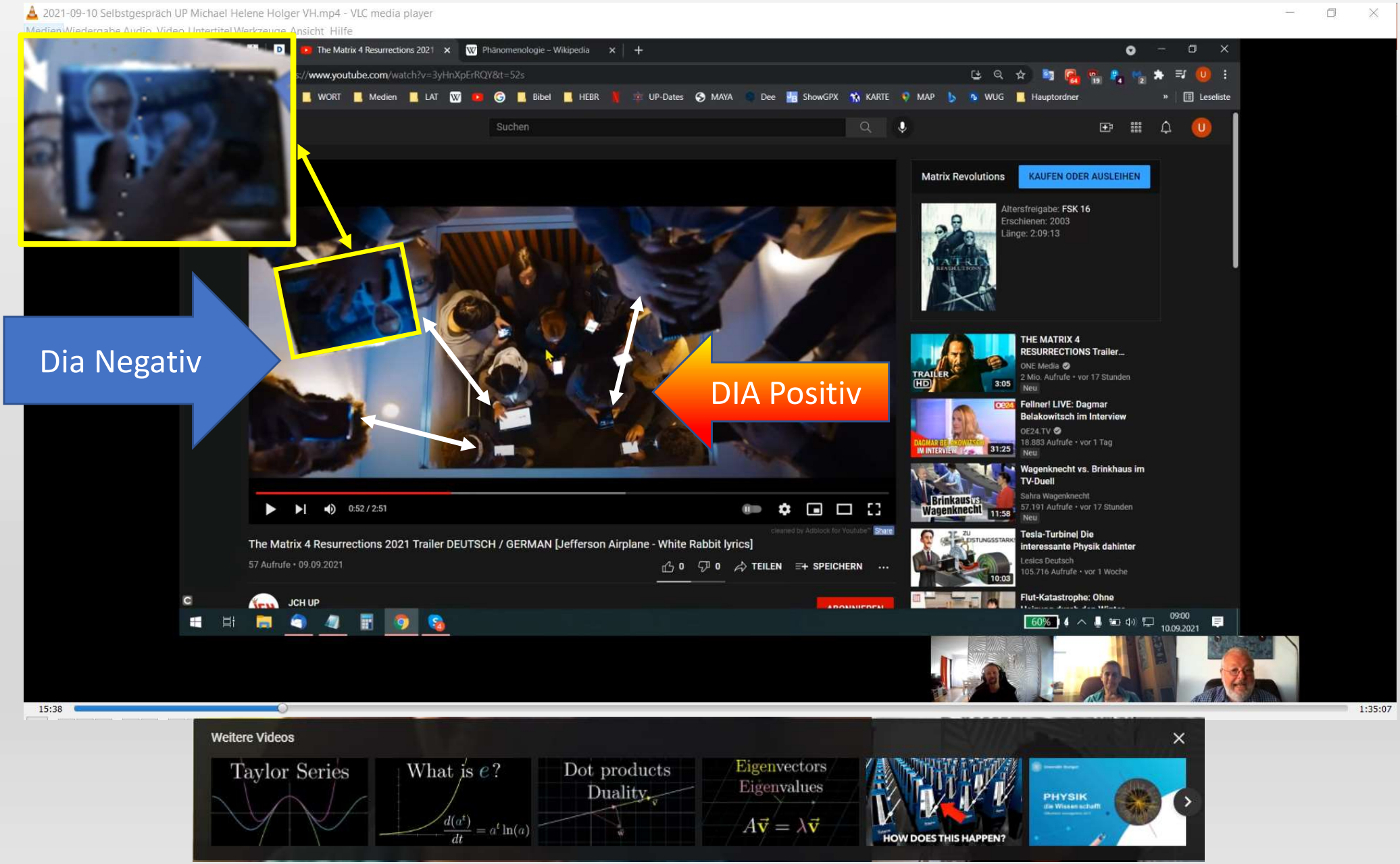
[RB 2.292.2] Nach einer kurzen Weile ertönen gar mächtige Akkorde einer Orgel. Und wie da die Akkorde melodisch sich ineinander verschlingen, so werden im freien Raum die wunderherrlichsten Formen ersichtlich, ungefähr in der Art, als wie man auf der Erde auf dem Weg der Camera obscura Bilder schafft. Je nachdem dies optische Instrument so oder so gedreht wird, kommt auch nach und nach ein anderes Bild zum Vorschein. Ein Unterschied bestünde darin, dass die Camera obscura nur Abbilder von schon daseienden Gegenständen wiedergeben kann, während hier durch die Harmonie der Töne stets neue Formen geschaffen werden, insoweit aus den Tönen stets neue Kombinationen gezeugt werden. Natürlich, wie es sich schon von selbst versteht, bringen wiederholte, schon dagewesene Tonkombinationen auch stets dieselben Formen wieder zum Vorschein. Diese Tonbilder aber sind hier überaus hell und wechseln stets in den allerlebhaftesten Farben und ergreifendst schönsten Formen miteinander ab. Dadurch wird nicht nur das Ohr und das Gemüt auf eine allerherrlichste und erbaulichste Weise entzückt, sondern auch das Auge und der mit demselben zusammenhängende Verstand der Seele, der in der Seele ist gleichwie das Auge des Geistes.

26. Was meinet ihr wohl, was dieses neue Bild vorstellt? – Ihr, die ihr mehr oder weniger den großen (Schöpfungs-)Menschen in den Schriften Swedenborgs habt kennengelernt, werdet euch vielleicht denken, das sei dieser größte Mensch. Ich aber sage euch: Weit fehl geschossen! Dieser Mensch, den ihr da sehet, ist nichts mehr und nichts weniger als der sich selbst wieder gefundene „verlorene Sohn“, der sich in jedem einzelnen wiedergeborenen Menschen wiedergefunden hat! Oder mit anderen, euch leichter verständlichen Worten gesagt: Das ist ein Allergeringster in Meinem neuen Reiche! Und es ist hier in diesem Bilde euch ein gerechtes Verhältnis dargestellt und euch das vollkommene Maß eines Menschen gezeigt, welches unendlichmal erhabener ist denn das ganze, euch durch die frühere Zergliederung gezeigte endlos scheinende Universum in der Gestalt des „verlorenen Sohnes“!

27. Wenn ihr nun dieses Bild ein wenig beherziget, so dürftet ihr auch schon ein wenig zu begreifen anfangen, was es mit der „Rückkehr des verlorenen Sohnes“ für eine Bewandtnis hat.

Matrix 4 +/- und Dia Positiv und DIA Negativ

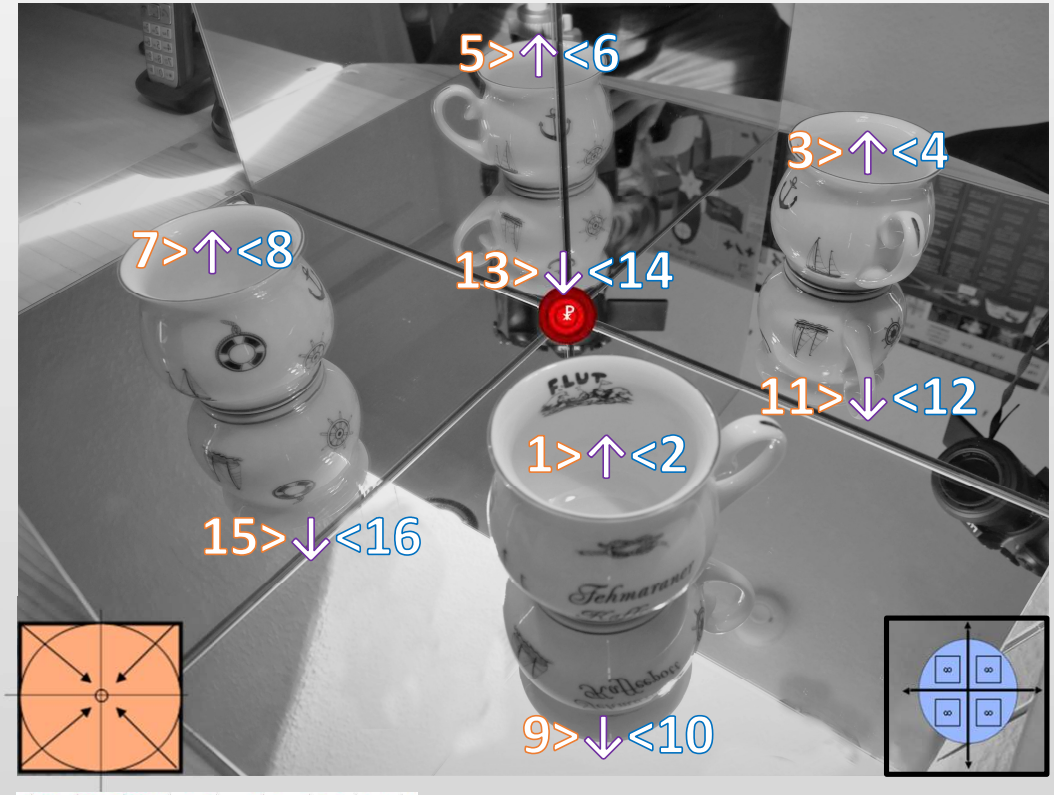
https://www.youtube.com/watch?v=7fnP_DJqG3Y&t=900s

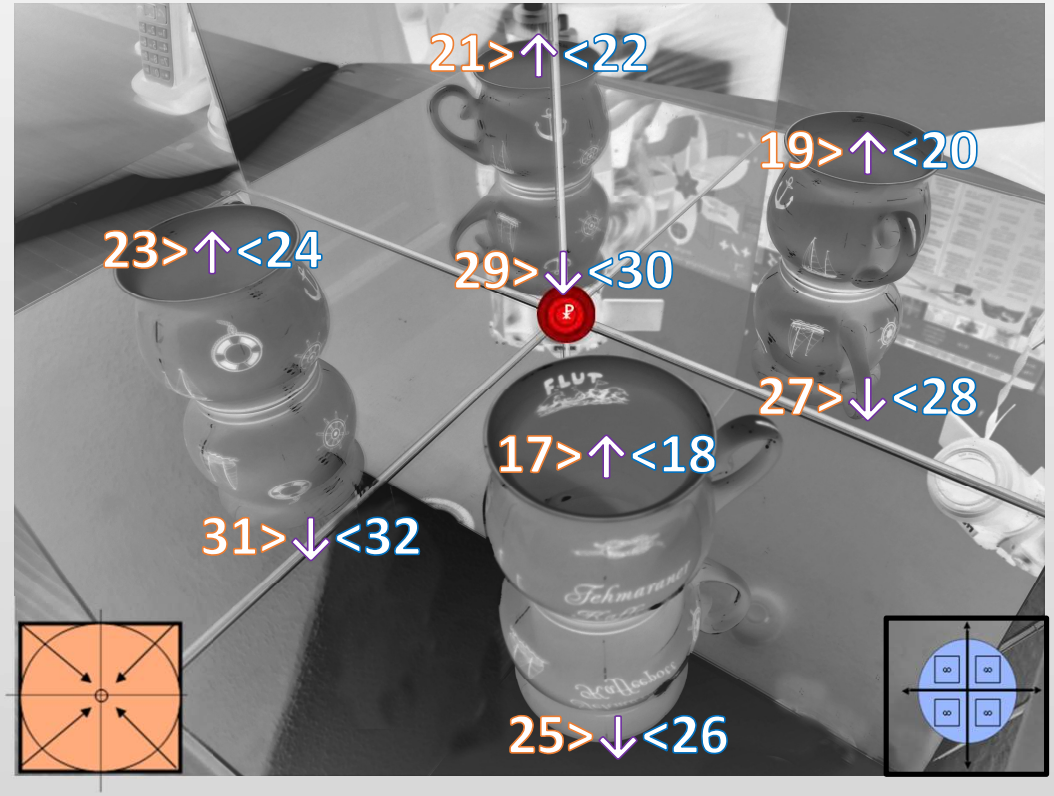


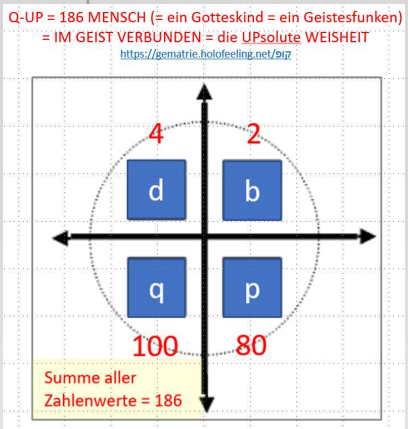
Tassen – Beispiel – 16/32 Perspektiven + Centrum

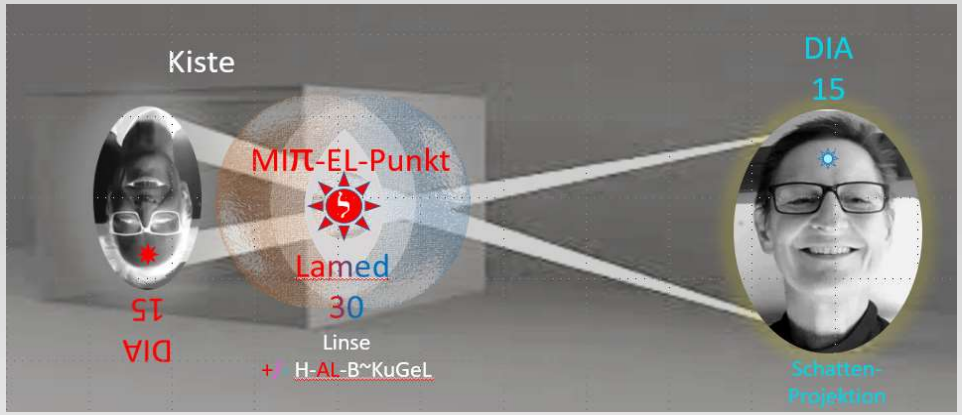
HOLOFEELING - Selbstgespräch 13.03.2020 -

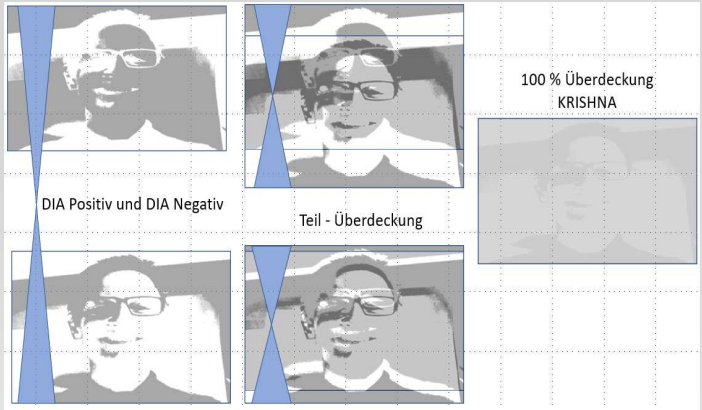
https://www.youtube.com/watch?v=LPKimWCrQsg





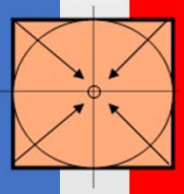


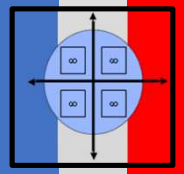




Tipp: *DIA* = דיא symbolisiert eine "(ד)*geöffnete* (י)*intellektuelle* (א)*Schöpfung*"; sp. "dia" = "Tag"; griech. "δια" = **1) lokal:** "durch, durch - hin"(*DR* = דור/דר = "Generation"); **2) temporal: a) Ausdehnung:** "*hindurch, während*" **b) Zeitabstand**: "*nach*"; **3) instrumental**; "*per, durch, vermittelst*"; **3) kausal:** "*vermittelst, wegen*"; "IN<*DeR Zusammensetzung*": **a)** "*Bewegung U<ND>V-ER-B-REI<TUNG>IN<Raum U<ND Zeit*"); **b)** "*Trennung*"(wie unser "*ZeR*" siehe צר/צור!); **c)** "Wetteifer, *Wechselwirkung mit- oder untereinander*"

16 Perspektiven Dia - Negativ



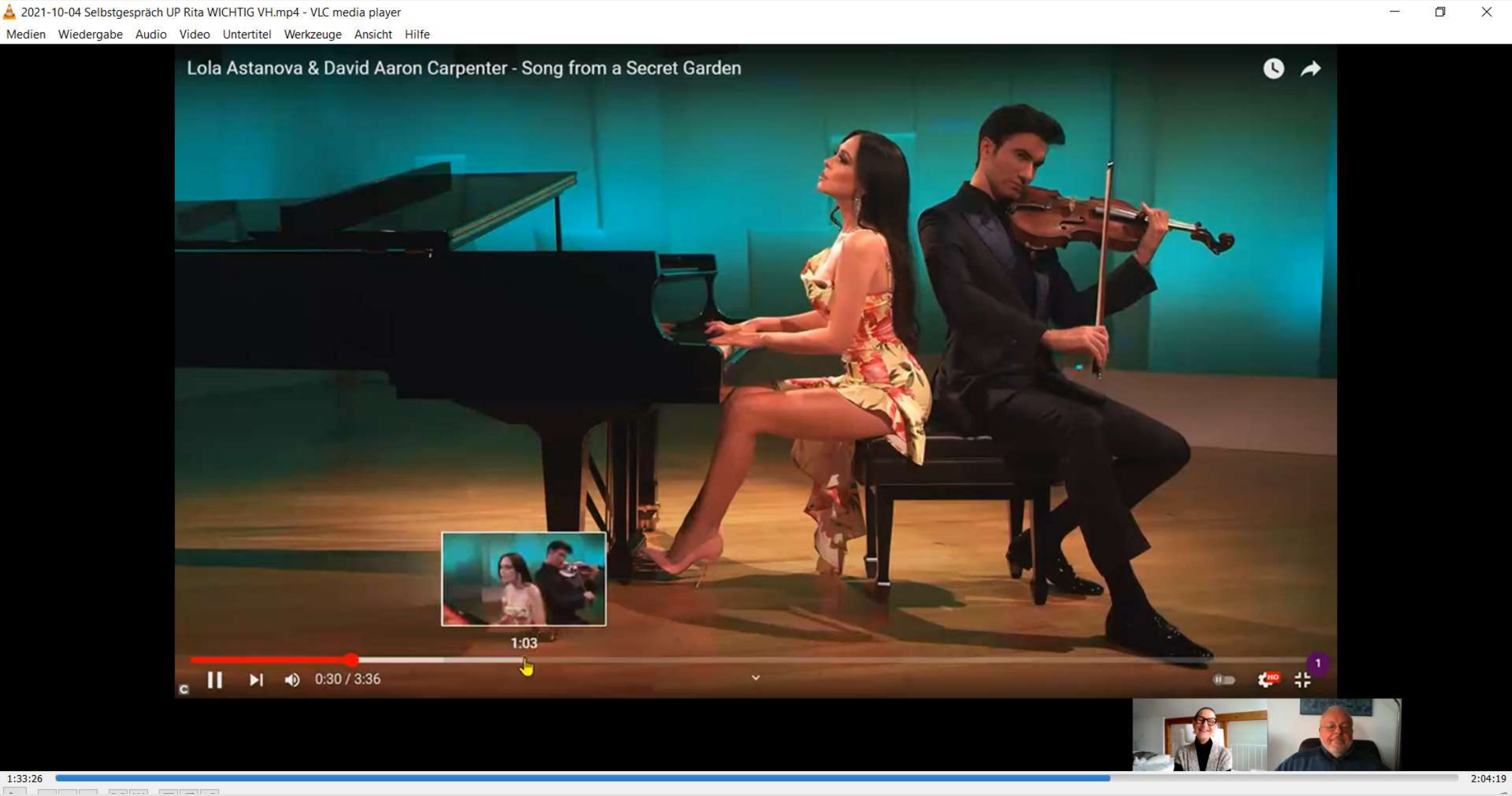


16 Perspektiven Dia - Positiv

Video ansehen: HOLOFEELING - Selbstgespräch 15.03.2020 - 32/64 Perspektiven, Link: https://www.youtube.com/watch?v=Qd1_fcQonTY

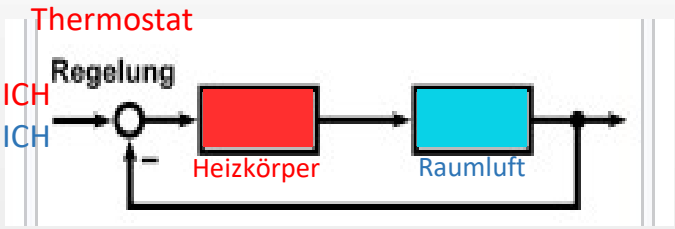
Wo ist dein Fokus-Punkt ….-

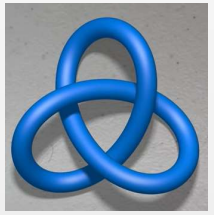
https://www.youtube.com/watch?v=5fAGUyruErc&t=5581s
https://www.youtube.com/watch?v=_uws7RRRbLY



Heizkörper Beispiel – negative Kybernetische Schleife ICHBINALLES ab Seite 650

https://de.wikipedia.org/wiki/Kybernetik





Wir haben es bei einem Zimmer mit einem sogenannten „geschlossenen System“ zu tun. Dieses besteht aus einem Thermostaten, dem Heizkörper und der Raumluft. Du gehst nun unbewußter Weise davon aus, der Thermostat „regelt“ für Dich die Zimmertemperatur, gleich einer kleinen Intelligenz, immer auf den von Dir gewünschten Wert. Damit irrst Du Dich aber gewaltig. In einem geschlossenen System gibt es nämlich keine „bestimmende Intelligenz“. Alles „reagiert“ darin nur auf alles. Wie sollst Du das nun wieder verstehen? Begeben wir uns doch ganz einfach einmal auf einen kleinen gedanklichen Kreislauf und Du wirst sofort begreifen, was ich Dir damit sagen möchte.

Der Heizkörpers ist im gewissen Sinne ein Sklave des Thermostaten. Wenn der Thermostat befiehlt: „Warmwasser marsch!“, wird der Heizkörper heiß, befielt der Thermostat jedoch: „Warmwasser stop!“, wird sich dieser auch wieder abkühlen. Die Raumluft dagegen ist ein Sklave des Heizkörpers. Wenn dieser Heiß wird, wird sich auch die Raumluft erwärmen, wird dieser aber Kalt, wird auch die Zimmertemperatur sinken. Unser Thermostat ist nun keine kleine selbständige Intelligenz, sondern ebenfalls nur ein Sklave und zwar der der Raumluft. Wenn diese sich abkühlt, befiehlt sie bei einer gewissen Temperatur dem Thermostaten geradezu: „Warmwasser marsch!“ und wenn sie dann wieder zu stark anzusteigen droht, befiehlt sie dem Thermostaten: „Warmwasser stop!“. Dieser wird nun ohne Widerrede diese Befehle knechtisch, ohne dabei auch nur selbst den geringsten Gedanken zu verschwenden, gewissenhaft ausführen. Wie Du NUN siehst, ist es ziemlich Vorschnell gewesen, als Du behaupte hast, der Thermostat „regelt“ Deine Zimmertemperatur auf einen relativ konstanten Wert, da in diesem „geschlossenem System“ jeder Teilnehmer dieses imaginären Kreislaufes nur auf seinen Vorgänger reagiert, ohne dabei die geringste eigene Meinung zu äußern oder gar zu besitzen, geschweige denn für die „konstante Temperatur“ verantwortlich zu sein. Die Temperatur des Zimmers wird also überhaupt nicht geregelt, sondern das gesamte System versucht sich, im stillschweigenden Einvernehmen aller darin befindlichen Elemente, nur selbst zwischen zwei Werten (den Schaltschwellen) stabil zu halten. Ingenieure der Verfahrenstechnik sagen dazu: Dieses System wird „Fehleraktiviert“. Der Thermostat beeinflußt also die Zimmertemperatur nicht, „außer durch den Bewohner“ selbst. Wenn wir also den verantwortlichen Bestimmer den noch ausfindig machen wollen, müssen wird dieses „geschlossene System“, sprich, das Zimmer, verlassen und „außerhalb“ davon nach ihm suchen. Für die Tautologie einer Software, ist ein Programmierer verantwortlich und für Dein derzeitiges Dogma bin ich verantwortlich. Wir haben es hier immer mit „geistigen Übersystemen“ zu tun. Man könnte nun wieder vorschnell glauben, **daß Du „normaler Mensch“ es bist, der seinem Heiz-System, seinen Willen aufzwingt. Du selbst bist aber auch nur ein kleines Teilchen eines „geschlossenen Systems“, das bisher auch nur nach den Regeln des ihm innewohnenden Dogmas zu „reagieren“ wußsse und daher bis zum heutigen Tag auch zu keiner eigenen intelligenten Meinung fähig war. Dein jetziges Denken wurde „bis(hier)her“ auch immer von einem Dir übergeordneten System gesteuert, das sich Deiner normalen Wahrnehmung völlig entzieht; genauso, wie die Raumtemperatur Deiner Zimmer keine Ahnung von Deinem Einfluß auf sie besitzt, hattest Du seither auch keine Ahnung von GOTT.** Ich gebe Dir nun mit HOLO-FEELING die Möglichkeit, in Deiner geistigen Entwicklung in eine höhere Stufe aufzusteigen.

CUT & GUT!

גות 3-6-400

Kommentar: **(Qere: G~WT = "GEIST+/- aufgespannte ER~Schein-UNG")**

Tipp: "G+/- UT" = גות~ = "GEIST+/- *aufgespannte* ER<*Schein*-UNG";

"HÖR End-L-ICH AUP<*erbärmlich zu jammern*",
sondern "JA-MEER<*mit Freude*"...
"*Geistreich* DeN-KeN" **bedeutet** "GOTT für AL</*e-S* DaN-KeN"!
AL</*e-S* I<*ST* "IM-ME(E)R vollkommen GUT"...
und nicht "*NUR gut* ***oder*** *NUR schlecht*"...

3	ג	(= ein bewusster) **GEIST +/-** (= unbewusster Geist ist nur ein) **Gehirn** (= **Verstand/Intellekt**)
6	ו	(= IM GEIST) **VERBUNDEN VER-EIN-IG +/- T** (= ETwas) **Aufgespanntes, aufgespannt = EI<N**(E) **getrennt aufgespannte**(s) **Face<ET-TE**
400	ת	(= das IM-ME(E)R UPsolut) **DA-SAI-ENDE +/-** (= eine vergängliche) **Erscheinung, erscheinend**

Totalwert 409
Äußerer Wert 409
Athbaschwert 281
Verborgener Wert 82 83 92
Voller Wert 491 492 501
Pyramidenwert 421