

De sleutel tot wending

Opgave

De driehoek twee-drie-zeven vormt een X of zandloper met de omgekeerde driehoek zeven-acht-negen. Het kruispunt, kraal zeven, is de positie van de held. Het is de plek waar de wending van denken in oorzaken naar denken in redenen plaatsvindt. Geef aan wat de sleutel tot wending is in de taal van kraal tien, het gezochte Idee. Hoe wordt de ommekeer in gang gezet?

Uitwerking

De sleutel is het proces van ontkennen of afhouden naar erkennen en verkennen, en uiteindelijk naar bekennen en verzoenen. Als volgt:

a.

Waarheen te vluchten? De hemelse sferen draaien, het lot jaagt mij op, ik ren nog in mijn slaap. Ik wil opstaan, mezelf niet weggooien uit angst, water en vlinders aanwijzen, trillend bij de leliestreng.

b.

Je hoofd in de strop van het lot gestoken, de wind van je geest goddeloos gedraaid, besmet en bezoedeld besluit je de ergste gedachten te denken: zo raak je op drift door de schandelijk wikkende, ellendige waanzin waarmee al het lijden begint.

c.

De anderen zijn storm, brandende zon, een wild dier: ze verhinderen je handelen, niet je instelling. Wind en regen hebben geen vat op de ziel, geen toegang naar binnen, behalve langs de poort van mening. Eer dus het voorname paard, dat voert naar de bestemming. Jouw hindernis is zijn richtingwijzer: het wendt zich, ontwijkt, herneemt.



Teksten als deze verzamel ik in mijn orakelboek, ze zijn op veel kwesties van toepassing en meermaals inzetbaar in het spel.