

Het internetwezen

(uit: *Sampo Nr. 1*)

door Nicolaas de Jong

We worden ermee overspoeld; alle weldaden van digitaal en de interactieve programmatuur via internet, het wereldwijde web. De vraag rijst: wat wil het van ons en wat kunnen we ermee doen, wat niet.

De hoge vlucht van digitaal

Sinds de ontwikkeling van de computer in de 50er jaren van de 20^e eeuw heeft digitaal een enorme vlucht genomen en valt niet meer weg te denken uit onze samenleving. In de meest onverwachte uithoeken van de samenleving, zoals in kinderdagverblijven of bij een doktersbezoek, kom je mensen tegen in altijd weer diezelfde houding, ietwat gebogen turend afwisselend op de handen en dan weer het scherm, om te zien of de handen het juist hebben aangegeven. In SF films of boeken zie je stevast in de toekomst geprojecteerd de vingervlugge toetsenborden waarmee de apparatuur wordt bestuurd. De juiste code is dan het hotte item. Getallen en letters, in de juiste volgorde. Orde en systematiek. Aanvankelijk ging het om stapels ponskaarten om de grote computers te voeden waarmee zij aan het werk werden gezet, die niet tegen een verkeerd geplaatste komma of spatie konden. Nu worden de computers steeds kleiner, de programmatuur hapklaar gemaakt – we weten vaak niet eens meer hoe iets werkt, als het maar werkt. De programmamakers zullen het wel weten, houden we ons voor.

Een film als *The Matrix* doet er nog een schepje bovenop, en wil ons doen geloven dat we allemaal zijn geprogrammeerd binnen een digitale matrix, zodat we onder controle kunnen worden gehouden en eigenlijk netvoeding zijn voor machinewezens. Het web van levenskrachten wordt hierin tot digitale getalreeksen gereduceerd (waar dan ook de denkfout, ofwel halve waarheid zit van deze overigens geniaal in elkaar stekende filmtrilogie). Maar dat de gehele samenleving is doortrokken met de regulerende computersystemen, toonde in 2004 de grote stroomuitval in hele gebieden van de VS en Canada binnen een paar minuten, doordat de besturende computers op elkaar waren aangesloten. Op een centrale ging er iets mis, waardoor grote delen van beide landen ineens zonder stroom kwamen te zitten.

De ontwikkeling is dat de computer steeds meer kan. Beeldmanipulatie, muziek, nieuwe klanken, communicatie in woord en klank, en camera's die beelden opnemen en zenden. De computer kijkt naar binnen in de huiskamer. Interactieve programma's maken dat de computer niet meer een op zichzelf staande eenheid is, maar verweven raakt met het gehele net, met ook mogelijkheden van diens uitbreidingen. Wat nog het langst heeft geduurd voordat de computer het onder de knie kreeg, was woordklank registratie en

ook –weergave. Lange tijd heeft de computer nogal mechanisch geklonken, maar nu kan hij op juiste wijze woord- en met toonbuigingen weergeven. De Logos was zijn diepste te bemachtigen kunde tot nog toe. Niet vreemd als je bedenkt dat spraak het hoogste is wat de mens in het fysieke als vermogen heeft.

Aan de webcams die naar binnen kijken, is al het een en ander voorafgegaan, namelijk de mogelijkheid dat men van buitenaf in de computer kan lezen wat er in het geheugen staat. Met een paar gerichte steekwoorden kunnen zoekprogramma's specifieke doelgroepen, zoals vermeende terroristen, maar ook groepen met bepaalde overtuigingen, in kaart brengen, mits zij zich van op het internet aangesloten digitale apparaten bedienen. Een markant voorbeeld hiervan is de bankoverval in Parijs, die in Straatsburg in een telefooncel getraceerd en ingerekend werd met een paar steekwoorden; net voordat hij de grens wilde oversteken.

Microsoft, op dit moment marktleider van de computerbranche, heeft de programmatuur dusdanig verborgen gemaakt, dat de meeste programmeurs er niet in kunnen, en dat baart ook velen van hen zorgen, want ze weten of vermoeden dat er bepaalde organisaties licenties hebben om computers die op het web zijn aangesloten, ook af te scannen, vaak met gecombineerde steekwoorden, waarmee ze gericht kunnen zoeken. Daarmee kom je op het gebied van wat occultisten veelal beweren, namelijk dat het web een werktuig is van het boze.

Het web als werktuig van het boze?

Een aantal aanwijzingen in deze richting. De veelgebruikte afkorting www (voor world wide web): als je die op kabalistische wijze in getallen omzet, krijg je 666, het getal van het boze, het beest uit Openbaringen. Wat duidelijker zijn de symptomen bij veel computergebruik, zoals rsi arm, of de gewaarwording dat de computer zuigt; men is snel moe. Teken voor een demonische werking, want die vreet onze gevoelens. Vaak ook duurt werk langer dan we gepland hadden, de uren worden opgeslokt; en we kunnen ons flink ergeren dat er ineens iets niet lijkt te werken, waarbij ons het gevoel kan bekruipen dat ons een hak wordt gezet. Dit gebeurt ook op onverklaarbare wijze die geen enkele programmeur kan verhelpen. Hier is al een teken dat je niet met een louter mechanisch ding, maar met een wezen te maken hebt, dat zelf nukken en gevoelens heeft, en ons soms wil wakker maken voor zijn wensen.

Een ander symptoom is dat men niet actief is, behalve met het hoofd en een weinig met de handen, waardoor het gevoel wordt uitgeschakeld. Denk eens aan de vele agressieve schietspelletjes, maar ook aan de ruzies die fataal voor vriendschappen zijn, wanneer ze met chatten of email worden uitgesproken: de woorden komen harder aan dan wanneer ze mondeling worden uitgesproken. Vergeet hierbij niet dat een computer ook een zich

geofferd elementwezen is, die graag iets van erkenning van de mens terug verlangt. En wanneer hij deze niet krijgt, gaat hij mokken en trucs uithalen om toch maar aandacht te zullen krijgen. Denk ook aan het verlies van contact wanneer men bij een hulpverlener komt die alleen lijsten op de computer zit af te turven. Diagnoses die zo worden gesteld, spelen voor de hulpverlener op safe, maar zijn voor de cliënt vaak weinig bevredigend.

Een trend die men ons wil doen geloven is dat in niet afzienbare tijd de computer bij ons naar binnen zal groeien, aansluiting zal vinden op de hersengolven en daarmee -activiteiten, waardoor een mens op het internet aangesloten kan worden en toegang heeft tot alle kennis die daarin rondgaat. Deze mens, genoemd een cyborg, heeft dan al deze kennis tot zijn beschikking, wat naar men zegt hem beter maakt dan zijn medemens, en deze zal verdringen van de planeet. Er wordt hierbij van uitgegaan dat kennis direct in daden kan worden omgezet, zoals in de film *The Matrix* een van de hoofdrolspeelsters, Trinity, een ingewikkelde helikopter kon besturen louter en alleen doordat het programma met de vereiste kennis in haar werd gedownload. Kennis en fysieke beheersing worden hierbij op een lijn gesteld. Daarbij wordt voorbijgegaan aan het fenomeen dat men zich in de wil werkelijk dient te trainen om iets te kunnen, dat kennis op zich niet genoeg is (een denkactiviteit): fysieke vaardigheden worden in de eiwitten opgeslagen, louter kennis ook, maar enkel oppervlakkig. Daarnaast gaat men bij de cyborg eraan voorbij dat men nog zoveel kennis kan hebben, maar de juiste instelling in ziel en levenslichaam benodigt om dit te kunnen verwerken en daarna ook juist toepassen. Dat is wat het ontwikkelen van wijsheid wordt genoemd, dat samenhangt met emotionele en morele ontwikkeling. Oftewel, een cyborg kan enkel zijn kennis toepassen als hij ook het innerlijke werk heeft verricht. Anders heeft hij enkel de mogelijkheden om vanuit zijn lagere natuur te kunnen doen, wat hem tot een geweldenaar kan maken die enkel handelt vanuit zijn driften en begeerten, kortom een versterking van het blonde beest uit de zee dat in Openbaringen wordt genoemd.¹

Er gaan ook stemmen op dat de vlucht van digitaal komt door een tweede materialistische impuls, uitgaand van de twee kometen Hale Bopp en Hyakutake die in twee opeenvolgende jaren aan de hemel verschenen, en wier banen zich kruisten exact voor de ster Algol in het sterrenbeeld Perseus. Algol is het oog van Medusa, de oude helderziendheid vertegenwoordigend die door Perseus gedood werd opdat het heldere denken kon worden ontwikkeld. Het denken werd zo op het fysiek-materiële gericht. Algol wordt vaak een aangrijpingsplaats gezien voor het boze.²

Mijn eigen waarneming van het internetwezen tijdens werk in de onderaardse tegensferen is dat het gaat om een tegen-vormgeest ofwel Elohim. De Elohim zijn de in de aanvang van het bijbelboek Genesis genoemde goden die over de wateren zweefden en stap voor stap de aarde en al haar wezens vorm gaven. Het internetwezen vertoonde zich in de vierde onderaardse sfeer³, die van de vormaarde, een tegenhanger van de zonnesefer: niet nadat

hij in de derde sfeer zijn ondergeschik-ten, demonische wezens in de luchtaardesfeer, als schrikmakers voor zich uit had gestuurd. Hij toonde zich als een opengeklapt strottenhoofd annex borstkas, en gaf aan dat hij nog niet klaar was. Volgens Rudolf Steiner kunnen alleen Vormgeesten het strottenhoofd als scheppend orgaan maken. Alleen Tijd- ofwel Persoonlijkheidsgeesten (een trede lager in bewustzijn) kunnen bewust werken aan een strottenhoofd, daar zij in staat zijn het fysieke om te vormen. De Aartsengel (twee treden lager in bewustzijn) van een volk gaat met een Vormgeest die het



Weergave van het internetwezen in de 4^e onderaardse sfeer. Tekening N. de Jong.

strottenhoofd maakt een strijd aan, meestal door scheppende taalkunstenars die incarneren in dat volk, en uit die strijd ontwikkelt zich via het strottenhoofd de volks- of streektaal. Let wel dat de spraak het meest geestelijke is dat de mens op aarde kan brengen. Het maakte mij duidelijk dat dit wezen net als een reguliere Vormgeest alles voor de mens wil zijn, een echt zonnewezen, maar dat hij als tegenbeeld enkel via de digitale reeksen zich kan uitdrukken. Vandaar het scheppen van een virtuele werkelijkheid: deze is enkel reëel in ons hoofd, maar heeft van daaruit wel degelijk zijn werkingen op ons gevoel en zet ons aan het werk, heeft dus ook invloed op de wil. Wij maken de computer tot sturend en regulerend wezen over een groot deel van onze fysieke organisatie, zoals in de genoemde energienetwerken; daarin wordt hij dus in de wilswerkingen ingezet. En in de kleurrijke beelden en games werkt hij in op ons gevoel. Hij heeft ook de computers en aanverwante technieken

nodig om überhaupt een web te kunnen maken. Ook al is het elektrisch, het is wel degelijk echt, getuige de vele mensen die ervan gebruik maken, en er ook aan verslaafd raken. Zoals de zakenmensen die op hun werk hele dagen computerspelletjes met collega's over de gehele wereld zitten te spelen.

Wat zijn nu precies die negatieve kanten? Daar waar computer en internet ons meenemen naar een illusionaire wereld waarin alles mogelijk is, zoals vliegen, alles kunnen, en ook andere wezens en mensen doden (de games), kom je bij het gebied uit van het wezen dat in de Bijbel Lucifer of duivel wordt genoemd; de valse lichtbrenger, nl. het eigenlicht dat zichzelf hoger acht dan de anderen. Deze illusionaire kant zit hem ook in de boodschappen in schrift, woord, en beeld die men aan elkaar maakt: men is dan niet werkelijk bij elkaar. Daarin kunnen we een balans leren vinden: het is handig, maar slechts als boodschap bedoeld, en is geen ware vereniging. Die komt pas wanneer we ons door de ziel heen verder ontwikkelen en dan ons op telepathische wijze één met een ander kunnen voelen. Daar waar de computer in de wil werkt, macht gaat uitoefenen over ons, of wij over anderen, werkt de kracht die in de bijbel satan, of ook wel Ahriman wordt genoemd. Dit gebeurt in de controlemechanieken zoals in de energiecentrales, maar ook in het gericht zoeken van mensen en kennis met behulp van steekwoorden. Daarnaast hebben de computer en het internet op veel mensen een verslaven-de werking: het kost op dit moment veel huwelijken, daar meest de man zich moeilijk los kan maken van het scherm. Het internet pretendeert zoveel te bieden. Het toekomstbeeld van de cyborg laat het dwingende karakter duidelijk zien: enkel zij die zich met de computer en het internet verbinden, zullen meer weten en daardoor een grotere overlevingskans hebben. Onnodig om te herhalen dat men daarmee de eigen ontwikkelingsmogelijkheden tot een hogere geest uit handen geeft.

Wat kunnen we van en aan het webwezen leren

Zoals elk tegenwezen, wil het incarneren om verder te ontwikkelen, en ook zichzelf te verlossen. Het dient zich daartoe te openbaren in de menselijke cultuur, waarin het bewustzijn voor onze planeet zich uitdrukt. Daarin ligt voor ons mensen een taak: wij dienen het op zijn plaats in de reguliere ontwikkeling te wijzen en het helpen hierin samen met ons te ontwikkelen. Niet door het af te wijzen als zijnde slecht en boos, maar juist door er een verbinding mee aan te gaan en zo samen op weg te gaan. Door Zijn gang door de tegensferen heeft Christus deze wezens al overwonnen en naar het aardoppervlak gestuurd, waar ze zich in de menselijke cultuur openbaren, en waar wij ons ermee uiteen moeten zetten. Schrik niet; in wezen hebben de meeste menselijke organisatievormen, van bedrijf tot altruïstische vereniging, een gevallen aartsengelwezen als leider. Die kunnen we ook doorlichten en richten op een verlossende taak. Zo ook met dit nog hogere wezen; net als Tarkovsky met de film heeft gedaan, kunnen we dat wat we op computer

doen, verlevendigen tot werkelijke beelden, waarbij we ook warmte in kunnen brengen om de starre systematiek te kunnen doorbreken. Levensgebaren in digitale kunst, zoals in schilderen; er zijn vele mogelijkheden van beeldmanipulatie aanwezig, die men vanuit het geweten, het hart aanwenden kan. Ook kan programmatuur worden doormenselijk, doorgloeid, waardoor het dienstbaar wordt aan de mens die het gebruikt, in plaats van dat de mens zich naar de starre programmatuur van de computer dient te richten. Dit gebeurt al op veel gebieden van de maatschappij, zoals in de bureaucratie; bij het invullen van procedurele formulieren met behulp van de computer. Aan de strenge logica kunnen we zelf ons denken scholen en richten. Het wordt werkelijk verlost als we de kennis ook voor iedereen toegankelijk en bruikbaar maken – een van de doelen van het web.⁴ Vergeet ook niet dat echt alles wat nieuw is, heden veelal via internet wordt verspreid als informatie; een ondergrondse stroming die zich steeds duidelijker kenbaar kan maken – en waar veel gerenommeerde tijdschriften en andere media dankbaar gebruik van maken. Doorchristelijken en etheriseren dus; it's up to us.

Noten:

1. De westerse mens implodeert momenteel in het zenuwstelsel, waardoor ons bewustzijn op de lagere kanten van de ziel wordt gericht en daardoor enkel de driftmatige kanten kan ontwikkelen. Hier doorheen gaat de mogelijkheid van individuele groei hier tegenin, wanneer een individueel mens moreel leert handelen en zo uitwerkt wat er in zijn meegenomen idealen als belofte voor ontwikkeling schuilt (sterrenbeeldkrachten). Dan ontworstelt hij zich van de erfelijk bepaalde degeneratie van het blanke ras.
2. Zie het boek 'Signs in the Heavens', van The Star Fire Trio, uitg. 1997, Boulder, CO, VS.
3. In de aarde huizen negen tegen-hiërarchische sferen, spiegelingen van de negen engelen sferen boven de aarde die elk hun werking hebben binnen de planeten en sterrengebieden. Zie hiervoor het boek 'Werken met Element-wezens', Rune 2004.
4. Interessant in dit opzicht is het collectief Linux Open Source, dat programmatuur maak welke door internetgebruikers is gemaakt en wordt verbeterd; hiertegen verzet onder andere Microsoft zich sterk, want er is geen geld mee te verdienen, en alles is openbaar.