

Wissen ist Macht

Scientia potentia est oder einfach abgekürzt *Sepia* ist die lateinische Version von Wissen ist Macht, ein Thema, das die Menschen seit Urzeiten beschäftigt. Macht über sich selbst ist anzustreben, Macht über andere zu haben führt zu Sklaverei und Unfreiheit. Wie aber verhalten sich Macht und Wissen in unserer Gesellschaft, und wie soll deren Beziehung zueinander sein, um Wachstum und Frieden zu ermöglichen?

Beginnen wir mit einem Ausschnitt aus dem Gedicht "20" aus Tao the king, wo das Thema exemplarisch vorgestellt wird. Dabei ist das Herz des Narren der Schlüssel zum Verständnis, weil dieses für Spontaneität, Kreativität und Wahrhaftigkeit steht.

"Tao the King"

20

.....

Doch ich allein lasse mich treiben,

weiß nicht, wer ich bin.

Wie ein Neugeborenes, bevor es lernt zu lächeln.

Ich allein habe keinen Platz, wohin ich gehen kann.

Andere haben gefunden, was sie wollen.

Doch ich allein scheine verloren zu sein.

Ich habe das Herz eines Narren.

.....

Der Narr steht historisch und archetypisch betrachtet mit dem Chaos, der Irrationalität und dem Spiegel in Verbindung, was sich auch an der Position des Hofnarren im Mittelalter ablesen lässt. Dieser diente dem Herrscherpaar bedingungslos und wahrhaftig, indem er wie ein Spiegel all das, was er zu Gesicht bekam, wiedergab, ohne Verzerrungen durch seine eigene Persönlichkeit. Er durfte daher Dinge sagen, die andere das Leben gekostet hätte und er war diejenige Person am Hofe, die Einblick in die intimsten Bereiche des Königs und seiner Gemahlin hatte. Insofern war er derjenige, der am meisten Informationen über seine Umgebung erlangte, und repräsentierte in diesem Sinne das Wissen idealtypisch.

Gerade deshalb hatte er Narrenfreiheit, aber auch keinerlei Mitspracherecht oder Gelegenheit, sich in Entscheidungsprozesse einzubringen. Sein Wissen war beinahe unbegrenzt, seine Machtfülle über andere beinahe unendlich beschränkt. Diese reziproke Struktur hat ihre Vorzüge und verhindert eine Machtausübung über andere aufgrund eines Wissensvorsprungs.

Hinweise: In der Biologie nennt man diese Art der Verschränkung auch negative Regelkreise, bei dem ein mehr zugleich mit einem weniger verknüpft ist. Beispielhaft sei hier die Nahrungsaufnahme angeführt, wobei man immer weniger Hunger hat, je mehr man isst und umgekehrt.

beim Archetyp des Narren geht es nicht um Alles sondern um das Ganze

Der Narr spiegelt im tiefsten Sinne des Wortes seine Umgebung, indem er nicht nur beobachtet, sondern unmittelbar ausdrückt, was er wahrnimmt. Genauso wie ein Spiegel, der selbst das Maximum an Wahrhaftigkeit repräsentiert, indem er alles genau so wiedergibt, wie es ihm erscheint. Diese Qualität von Transparenz und unverfälschter Abbildung der Wirklichkeit führt unweigerlich zum Thema des reinen Herzens, wie sie etwa von den Sufis gepflegt wurde. Das menschliche Herz wurde im übertragenen Sinne als immer wieder zu reinigender Spiegel angesehen, der die göttliche Essenz spiegelt. Insofern sind archetypisch der Narr, das unschuldige Kind, der Spiegel und das Göttliche untrennbar miteinander verbunden.

Der Narr ist ein Spezialist für Ganzheit, weil er als unabhängige Person den Überblick über alle Aspekte seiner Umgebung und auch seines Selbst besitzt. Deshalb zeigen auch viele mythologische Darstellungen einen Affen (der Narr) mit einer Weltkugel in der Hand, weil dieser nicht nur das Wissen über die Schöpfung verkörpert, sondern auch über seine spontanes und kreatives Tun die Handlungen des Schöpfers (Gott) spiegelt.

Ordnet man die drei Hauptarchetypen des Narren, welche nach Außen sein Wesen zugänglich machen, so findet sich folgende Dreiteilung:

Narr = Manager + Berater + Künstler

Diese Gliederung bezieht sich auf die Art und Weise, wie sich das Narrentum im Alltag manifestiert. Der Manager als Archetyp konzentriert sich auf das Beziehungsgefüge und seiner Elemente, mit anderen Worten, er arbeitet mit allen verfügbaren Ressourcen und Menschen um im Idealfall die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen.

Der Berater gibt keine Befehle oder Arbeitsanweisungen, sondern Hinweise und Ratschläge. Er ist insofern weniger involviert und zurückgezogener, was nicht mit passiver verwechselt werden sollte. In seiner Funktion ist er ein Mediator, der sowohl die Rahmenbedingungen als auch die handelnden Menschen im Fokus hat, jedoch niemanden bevorzugt oder unmittelbar zu einer gewissen Aktion motiviert.

Der Künstler reduziert seinen Einfluss auf das Geschehen noch weiter, weil der nicht einmal mehr Empfehlungen oder Orientierungshilfen anbietet, sondern ausschließlich die Wirklichkeit abbildet, wie er sie wahrnimmt. Er lässt dem Betrachter somit ein Maximum an persönlicher Freiheit, diese Realität als gegeben anzunehmen oder nicht, wohingegen ein Manager gezwungen ist, seine individuelle Sicht der Welt mit anderen abzustimmen und sie gemäß seiner Interpretation als Fakt anzuerkennen.

Hier folgt nun ein Sprung auf eine höhere Ebene, denn alle drei archetypischen Geisteshaltungen basieren auf der Trennung von Mensch und Weltsicht. Erst im Narren lassen sich diese unterschiedlichen Einstellungen in einer Einheit zusammenführen, was dazu führt, dass dieser als "Gott-Kind" spontan schöpferisch tätig wird. Chaos und Kreativität sind Ausdruck der Totalität des Seins, die aus der universellen Leere ("Quantenvakuum" etc.) im Jetzt entspringen. Weil der jeweilige Moment jedoch unvorhersehbar ist, scheint in ihm keine Ordnung angelegt zu sein, was im Alltag mit unterschiedlichen Begriffen wie Narretei, Unfug oder Ähnlichem angedeutet wird. Das Wesen des Seins ist allerdings das Unvorhersehbare, Irrationale, Spielerische und scheinbar auf kein Ziel ausgerichtete Handeln, was einen Narren zutreffend beschreibt.

Der Narr ist deshalb närrisch, weil der den Schöpfer spiegelt und nicht die Schöpfung, welche stets auf Polarität und Trennung aufbaut. Diesbezüglich hat der Narr mit dem Dummen gar nichts gemein, sondern repräsentiert die höchste Form von Einweihung in die Gesetzmäßigkeiten des Seins.

Der Narr handelt aus sich selbst heraus nach dem Prinzip "dein Wille geschehe", wobei dies ohne intellektuelle Selbstbetrachtung vonstattengeht. Der Narr denkt nicht, sondern er manifestiert universelle Gedankengänge, indem er als Portal unverzerrt die Bewegungen von energetischen Potenzialen in der Alltagswelt materieller Objekte zugänglich macht.

der Narr handelt immer selbstbestimmt und selbstlos zur gleichen Zeit

Weil der Narr als Durchgangstor für göttliche Anregungen keine eigene Meinung ausdrückt, ist das Ausmaß an Hingabe in größtmöglicher Ausprägung vorhanden. Dies beruht auf selbstbestimmten Handlungen, welche mit einem Maximum an Informationen (Überblick als auch Anbindung an die Essenz) und einem Minimum an Macht über andere einhergeht. Der Planposten des Narren ist in diesem Kontext von vorrangiger Bedeutung, weil er die Systemabläufe perfekt spiegelt, was

wiederum ein Erkennen der auftretenden Fehler ermöglicht und so als Regulativ in jeder Gesellschaft unverzichtbar ist.

Eine fortschrittliche und naturnahe Gesellschaft ist sich dieser Funktion bewusst und wird von Menschen gebildet, die sich als *Human* (ganzheitlich entwickelte Menschen) verstehen. Dabei lassen sich wiederum drei unterschiedliche Typen beobachten:

Human = Mensch + Freischaffender + Narr

Der *Hu.man* (*hu* = babyl. *Taube*, Symbol der himmlischen Würden) ist grundsätzlich ein lebendiger Mensch, ein universelles Geschöpf der als Freischaffender selbstbestimmt handelt und als Narr den göttlichen Schöpferimpuls ausdrückt. Parallel dazu haben wir die biologisch definierte Gesellschaftsform des *Homo sapiens sapiens*, welcher primär die Form oder Struktur des Menschen abbildet, nicht jedoch die durch ein selbstbestimmtes Leben integrierten Lebenswerte.

Homo sapiens sapiens = Person + Beamter + Soldat

Anstatt des ganzheitlich ausgerichteten Menschen als Einheit erscheint hier die Person (auch als juristische Person), welche ein Stellvertreter mit dem Beruf assoziiert ist, nicht jedoch mit der Berufung, die vom *human* als Lebensziel manifestiert wird. Der Beamte ist im Gegensatz zum Freischaffenden stets fremdbestimmt und an gewisse Vorgaben gebunden, die er umzusetzen hat, wobei seine eigene Meinung in den Hintergrund tritt. Noch stärker weisungsgebunden ist der Soldat, der als Individuum nur Befehle auszuführen hat und keinerlei Handlungsautonomie besitzt.

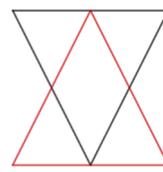
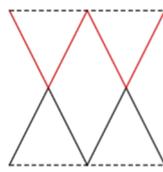
In diese Kategorie fällt auch der *need to know* – Ansatz der Geheimdienste, bei dem der Betreffende nur einen kleinen Ausschnitt der Realität zu sehen bekommt und auch nur den Teil, der zur Erfüllung seiner Pflicht auszureichen scheint. Dies ist die Position der Spezialisten, welche als Fachleute nur ihr Fach überblicken, jedoch keine Übersicht über das Ganze besitzen. Der Narr hingegen ist Spezialist für Ganzheit, allerdings mit seinem Gegenüber dem Soldaten wesensverwandt. Der Soldat ist ebenso selbstlos in seinem Verhalten (er gibt sogar sein Leben für das Ganze), allerdings in der Regel nicht freiwillig, sondern gezwungenermaßen. Der selbstbestimmte Narr und der fremdbestimmte Soldat sind deshalb als Zwillinge zu betrachten, wobei der Narr freiwillig und der Soldat unfreiwillig auf die Umsetzung des eigenen Willens verzichten.

Die formale Abbildung von Wissen ist Macht kann über die beiden Anfangsbuchstaben **W** und **M** vorgenommen werden, die spiegelbildlich zueinander sind.

W und **M**

WM als Doppeltetraeder

loslassen, Intuition, Kreativität, Spiel



festhalten, Planung, Kontrolle, Befehle

Das **W** oder **M** im Himmel wird durch das Sternbild Cassiopeia verdeutlicht, welche im übertragenen Sinne der Christuskrone entspricht und mit der Urmutter (die Frau als Täubchen, siehe die Orphischen Hymnen) verknüpft ist. Der zentrale Teil wird durch die Raute abgebildet, welche den

Bereich repräsentiert, wo **W**issen und **M**acht in gewisser Harmonie koexistieren. Der Fußpunkt im roten Dreieck rechts (Spitze der Machtpyramide) zeigt den Punkt an, wo das Wissen am geringsten und die Macht am größten ist. Umgekehrt symbolisiert die rote Spitze die Position maximalen Wissens bei minimaler Machtbefugnis über andere.

Sternbild Cassiopeia

Der Stern Cassiopeia A ist ein Supernova-Überrest und die hellste extrasolare Radioquelle am Himmel bei Frequenzen über 1 GHz.

