

IS-BE = Immortal Spiritual Being = Être Spirituel Immortel = Entité Esprit Immortel = Esprit

Et si nous remplaçons le mot IS-BE par « Créateur Incarné », voyons ce que cela nous donne.

Chapitre Douze - Une Leçon sur l'Immortalité

Les Êtres Spirituels Immortels, que je désigne, par commodité, par l'expression « CRÉATEUR INCARNÉ », sont la source et les créateurs des illusions. Chacun d'eux, individuellement et collectivement, dans sa condition originelle et sans entrave, est une entité éternelle, toute-puissante, omnisciente.

Les CRÉATEURS INCARNÉS créent l'espace en imaginant une localisation. La distance qui advient entre eux-mêmes et le lieu imaginaire est ce que nous appelons l'espace. Un CRÉATEUR INCARNÉ est également capable de percevoir l'espace et les objets créés par d'autres CRÉATEURS INCARNÉS.

Les CRÉATEURS INCARNÉS ne sont pas des entités appartenant à l'univers physique. Ils sont une source d'énergie et d'illusion. Les CRÉATEURS INCARNÉS ne sont pas localisés dans l'espace ou dans le temps ; cependant, ils ont le pouvoir de créer l'espace, de placer des particules dans l'espace, de créer l'énergie, et de mouler les particules dans des formes diverses, de mettre les formes en mouvement, et d'animer des formes. Toute forme qui est animée par un CRÉATEUR INCARNÉ est ce que nous appelons la vie.

Un CRÉATEUR INCARNÉ peut décider de convenir d'être situé dans l'espace et dans le temps, convenir que lui-même est un objet, ou convenir à toute forme d'illusion créée par lui-même ou par un autre CRÉATEUR INCARNÉ.

L'inconvénient attaché au fait de créer une illusion est qu'une illusion exige d'être créée de façon continue. Si elle n'est pas créée continuellement, elle disparaît. La création continue d'une illusion requiert une attention constante à tous les détails de l'illusion afin de l'entretenir.

Un commun dénominateur de tous les CRÉATEURS INCARNÉS est leur désir d'échapper à l'ennui. Un esprit livré à lui-même, privé de l'interaction avec d'autres CRÉATEURS INCARNÉS, du mouvement, des initiatives imprévisibles, comme des intentions et des illusions impossibles à anticiper créées par d'autres CRÉATEURS INCARNÉS, sombre aisément dans l'ennui.

Qu'en serait-il si vous pouviez imaginer, percevoir ou faire advenir toute chose, à volonté ? Et si vous ne pouviez rien faire d'autre ? Qu'en serait-il si vous connaissiez toujours l'issue de chaque jeu et la réponse à toute question ? En seriez-vous lassé ?

Le parcours antérieur des CRÉATEURS INCARNÉS est impossible à mesurer, et pratiquement infini selon le temps de l'univers physique. Ils existent, tout simplement, dans un présent perpétuel.

Un autre dénominateur commun entre les CRÉATEURS INCARNÉS est le suivant : ils désirent éminemment faire admirer par autrui leurs propres illusions. S'il ne parvient pas à gagner l'admiration, l'CRÉATEURS INCARNÉS continuera à créer l'illusion dans le dessein de susciter l'admiration. Pour ainsi dire, l'univers physique tout entier est fait d'illusions qui n'ont pas été admirées.

À l'origine de cet univers prend place la création d'espaces individuels, illusoire. Ces espaces constituaient la « demeure » des CRÉATEURS INCARNÉS. Dans certaines occasions, un univers est une création collective à partir des illusions de deux ou plusieurs CRÉATEURS INCARNÉS.

Dans le cas d'une prolifération de CRÉATEURS INCARNÉS, les univers qu'ils créent entrent parfois en collision, se mêlent ou se fondent en proportion de la part des différents CRÉATEURS INCARNÉS dans la création collective d'un univers.

Les CRÉATEURS INCARNÉS restreignent leurs capacités de façon à avoir un jeu à jouer. Les CRÉATEURS INCARNÉS pensent qu'un jeu, quel qu'il soit, vaut mieux que pas de jeu du tout. Ils endureront la douleur, la souffrance, la stupidité, les privations, et toutes sortes de conditions non nécessaires et indésirables, pour le seul bénéfice de jouer un jeu.

Prétendre que l'on n'est pas omniscient, que l'on ne perçoit pas toute chose, que l'on ne cause pas toute chose, est une façon de créer les conditions nécessaires pour jouer un jeu : les inconnues, les jokers, les obstacles, les adversaires et les objectifs. En fin de compte, le jeu est une solution au problème de l'ennui.

Dans ce sens, la totalité de l'espace, les galaxies, les étoiles, les planètes, et jusqu'aux formes de vie, les lieux et les événements, ont été créés par des CRÉATEURS INCARNÉS, et ont été préservés par l'assentiment réciproque selon lequel ces choses existent.

Il existe autant d'univers qu'il existe de CRÉATEURS INCARNÉS pour les imaginer, les construire et les percevoir, chacun d'eux existant concurremment avec les autres, dans les limites de son propre continuum. Chaque univers est créé en utilisant un ensemble unique de lois, imaginées, modifiées, préservées ou détruites par un ou plusieurs CRÉATEURS INCARNÉS qui les ont créées.

Le temps, l'énergie, les objets et l'espace, tels que définis dans les termes de l'univers physique, peuvent ou non exister dans l'univers physique. Le Domaine existe dans un univers de ce type, aussi bien que dans l'univers physique.

Une des lois de l'univers physique est que l'énergie peut être créée, mais qu'on ne peut la détruire. Par conséquent, l'univers poursuivra son expansion aussi longtemps qu'un CRÉATEUR INCARNÉ continuera d'y injecter de l'énergie. Il est pour ainsi dire infini. Il est semblable à une ligne d'assemblage automobile qui ne s'interrompt jamais, et dans laquelle aucune des voitures n'est jamais détruite.

Chaque CRÉATEUR INCARNÉ est essentiellement bon. C'est pourquoi un CRÉATEUR INCARNÉ n'aime pas infliger à d'autres CRÉATEURS INCARNÉS ce que lui-même ne voudrait pas subir. Pour un CRÉATEUR INCARNÉ, il n'existe pas de critère inhérent de ce qui est bien ou mal, vrai ou faux, laid ou beau. Ces idées reposent toutes sur l'opinion individuelle de chaque CRÉATEUR INCARNÉ.

Le concept le plus approchant dont disposent les êtres humains pour décrire un CRÉATEUR INCARNÉ est celui d'un dieu : omniscient, tout-puissant, infini. Ainsi, comment un dieu cesse-t-il d'être un dieu ? Ils prétendent NE PAS savoir. Comment pouvez-vous jouer « à cache-cache » si vous savez toujours où se cache l'autre personne ?

Vous allez prétendre NE PAS savoir où se cachent les autres joueurs, de sorte que vous pourrez partir « à leur recherche ». C'est ainsi que les jeux sont créés. Vous avez oublié que vous vous bornez à « faire semblant ». Ce faisant, les CRÉATEURS INCARNÉS en viennent à être capturés et asservis à l'intérieur d'un labyrinthe qu'ils ont eux-mêmes conçu.

Comment quelqu'un peut-il créer une cage, s'enfermer lui-même dans cette cage, jeter la clé, oublier jusqu'à l'existence de la clé ou de la cage, oublier qu'il y a un « intérieur » ou un « extérieur », oublier jusqu'à l'existence du soi ? En créant l'illusion qu'il n'y a pas d'illusion : l'univers entier est réel, et aucun autre univers n'existe ou ne peut être créé.

Sur Terre, on diffuse la propagande, largement admise, selon laquelle les dieux sont responsables, et que les êtres humains ne sont pas responsables. On vous enseigne que seul un dieu peut créer des univers. Ainsi, la responsabilité pour toute action est assignée à un autre CRÉATEURS INCARNÉS ou un autre dieu. Jamais à soi-même.

Aucun être humain n'assume jamais sa responsabilité personnelle pour le fait qu'eux-mêmes, individuellement et collectivement, sont des dieux. Ce seul fait est en lui-même à l'origine du piège dans lequel chaque CRÉATEUR INCARNÉ est maintenu captif.