

SPARK 008

(Matrix Code: **SPARK008.00** for StartOver.xyz game.)

UNTERSCHIEDUNG: Du erschaffst die Realität mit Ist-Kleber.

VERTIEFUNG: Das Wort „ist“ existiert in der Natur nicht. Du nutzt das Wort „ist“ ziemlich kreativ (obgleich unbewusst), um zu manipulieren, wie du und andere Menschen die Welt erleben. Du gebrauchst das Wort „ist“ als Kleber, um zwei Dinge miteinander zu verbinden, die in Wirklichkeit nicht zusammengehören. Diese zusammengeklebte Formulierung verändert deine Wahrnehmung der Realität, indem sie erweiterte oder eingeschränkte Möglichkeiten erschafft, die den Absichten deiner Box behagen.

Du bist dazu prädestiniert, zunächst durch das Training der modernen Kultur und dann aus Gewohnheit, Formulierungen über die Realität miteinander zu verkleben, die eher eingeschränkte als erweiterte Möglichkeiten enthalten. Und dann tust du so, als seiest du hinter den Gitterstäben dieser eingeschränkten Realität gefangen! Du vergisst ganz und gar, dass du selbst diese Gitterstäbe errichtet hast, und daher auch selbst zu jeder Zeit, in allen Lebenslagen und wann immer du willst, die nötigen Werkzeuge griffbereit zur Hand hast, um die Gitterstäbe einzureißen. Alles, was du tun musst, ist, die „Ists“ in deinem Verstand wieder voneinander zu trennen.

Das Wort „ist“ tarnt sich durch zahlreiche Konjugationen: ist, bin, sind, war, waren, hat, haben, hatte, tun, tut, tat, sei, sein, ist gewesen, könne, könnte, muss, kann, sollte und würde und auch die Verneinungsformen dieser Wörter: ist nicht, bin nicht, sind nicht, und so weiter.

Betrachte zum Beispiel die Aussage: „Es ist unmöglich, diese Arbeit rechtzeitig fertigzustellen.“ Anhand des Ist-Kleber-Modells kannst du erkennen, dass du den Satzteil „diese Arbeit rechtzeitig fertigzustellen“ mit Hilfe des Wortes „ist“ als Verbindungsstück mit der Eigenschaft „unmöglich“ verklebt hast. Es bedarf einer Verlagerung der Aufmerksamkeit, um das zu erfassen, aber wenn du die beiden Satzteile getrennt voneinander und ohne den Kleber betrachtest, kannst du erkennen, dass „unmöglich“ und „diese Arbeit rechtzeitig fertigzustellen“ in Wirklichkeit absolut nichts miteinander zu tun haben.

Unter bewusster Verwendung der Ist-Kleber-Technologie hättest du den Satzteil „diese Arbeit rechtzeitig fertigzustellen“ genauso gut mit einer Vielzahl von alternativen Satzteilen verkleben können. Jeder neue Klebevorgang grenzt seine eigenen eindeutigen Ergebnisse ein. Du hättest zum Beispiel folgende Sätze formulieren können: „Es macht eine Menge Spaß, diese Arbeit rechtzeitig fertigzustellen.“ Oder: „Es ist sehr einfach, diese Arbeit rechtzeitig fertigzustellen.“ Oder: „Es ist ein Abenteuer, diese Arbeit rechtzeitig fertigzustellen.“ Oder: „Es ist ein Kinderspiel für dieses wilde Team, diese Arbeit rechtzeitig fertigzustellen.“

Die überlegenswerte Frage hier lautet: Ist es wirklich „unmöglich“, „diese Arbeit rechtzeitig fertigzustellen“ oder machst du es unmöglich, indem du eine derartige Formulierung zusammenklebst? Ziehe die Idee in Betracht, dass das Verkleben des Satzteilens „diese Arbeit rechtzeitig fertigzustellen“ mit dem Wort „unmöglich“

eigentlich eine „Querverkabelung“ ist, also keine tatsächliche Wahrheit, sondern eine konstruierte Wahrheit. Ziehe die Idee in Betracht, dass du „die rechtzeitige Fertigstellung der Arbeit“ gerade durch diese Art der „Verkabelung“ in deinem Verstand „unmöglich“ *machst*, und dann Zustimmung für die Wirklichkeit dieser Realität von deinen Freunden erheischst.

Sieh dir auch eine andere übliche Realität an, die du erschaffen kannst, indem du „Er“ mit „Unrecht“ verklebst. Die hierdurch entstandene Realität wird zu: „Er hat Unrecht.“ Denk an die Möglichkeiten, die sich auftäten, wenn dir zu Bewusstsein käme, dass du ihn eigentlich mit dem Ist-Kleber ins Unrecht gesetzt hast. Du hättest dann die Option, irgendetwas anderes deiner Wahl aus ihm zu machen. „Er ist engagiert.“ „Er ist stark.“ „Er ist interessant.“ „Er ist fürsorglich.“ Jede Formulierung erschafft eine andere Realität, und jede Formulierung lädt eine andere Form der Situationsbewältigung ein.

Überlege einmal, wie oft du diese berüchtigten Querverkabelungen hörst oder nutzt: „Das kann ich nicht.“ „Die Mittel sind begrenzt.“ „Meine Arbeit ist lang-weilig.“ „Jetzt sitzen wir richtig in der Patsche.“ „Jetzt haben wir ein Problem.“ „Das ist schlecht.“ „Das ist beängstigend.“ „Momentan sind wir zweifellos in einer Krise.“ „Das ist verwirrend.“ „Das kotzt mich an.“ „Das ist hoffnungslos.“ „Sie sind unsere Konkurrenten.“ „Wir sind verloren.“ „Das geht nicht.“ „Ich habe nicht genug Zeit.“ „Ich vertraue dir nicht.“ „Dafür ist nicht genug Geld da.“ „Ich bin müde.“ Jedes Konstrukt erzeugt seine eigene Welt. Wenn du diese Formulierungen für wahr hältst, dann ist deine Welt durch die jeder Aussage zugrunde liegenden Annahmen begrenzt. Wenn du die Formulierungen als nur *eine* von zahlreichen möglichen Modellen der Realität betrachtest – illusorische Gefängnisse, errichtet durch Satzteile, die mit „ist“ zusammengeklebt wurden –, dann erlangst du augenblicklich die Fähigkeit, Welten neu zu erfinden. Das ist kein Witz. Das ist die Domäne des Possibility Managers.

EXPERIMENTE:

SPARK008.01 Belauere dich selbst. Folge den Spuren deiner Realitäts-Erzeugung und nimm deine Muster wahr. Jedes Mal, wenn du „ist“ benutzt, erzeugst du Realität. Welche Möglichkeiten erhöhst du? Welche Möglichkeiten schließt du aus? Die Übung besteht darin, dich selbst beim Gebrauch von „ist“ zu ertappen, zunächst kurz danach, dann währenddessen, und schließlich kurz davor. An diesem Punkt nun hast du die Wahl, was durch „ist“ miteinander verklebt wird. Durchbrich dein Muster mit Absicht, damit du erkennen kannst, dass deine Realität bloß ein Gewohnheitsmuster ist und nicht irgendeine absolute Realität.

SPARK008.02 Zusätzlich zu diesem Experiment kannst du „Neuanfänge“ nutzen. Nachdem du dich gerade dabei ertappt hast, eine Realität zu fabrizieren, besprühe diese Formulierung einfach mit Ist-Kleber-Lösungsmittel, so dass sich das „ist“ herauslöst. Dann beginne noch mal neu und benutze Ist-Kleber, um eine Realität zu erzeugen, die nicht innerhalb der Grenzen deiner gewöhnlichen Box liegt. Versuche, Realitäten mit einer Fülle von Möglichkeiten zu erzeugen.