

SPARK 010

(Matrix Code: **SPARK010.00** for StartOver.xyz game.)

UNTERSCHIEDUNG: Zwischen der äußeren Welt (Sichtbares, Geräusche, körperliche Empfindungen, Gerüche, Erfahrungen, Beziehungen, Gespräche im Außen etc.) und der inneren Welt (Konzepte, Erinnerungen, Reaktionen, Bilder, Gespräche im Inneren etc.) gibt es einen winzigen freien Raum, der „Lücke“ genannt wird.

VERTIEFUNG: Durch ein Netz von Querverdrahtungen und Verbindungen macht deine Box die Lücke normalerweise unsichtbar und unzugänglich. Das Netz bringt dich dazu, dich auf die äußere und die innere Welt so zu beziehen, als seien sie nahtlos miteinander verschweißt. Wenn du dieses Realitätsmodell anwendest, dann führt jeder Reiz in der äußeren Welt (Konflikt, Unfall, Situation, Krise) zu einer automatischen und mechanischen Reaktion in deiner Innenwelt (Verärgerung, fürchterliches Selbstbild, Selbstanklage, Rechtfertigung, Überlegenheitsgefühl). Ebenso wird jede Erfahrung in deiner Innenwelt (Scham, Ekel, alberne Kommentare, strategische Gesten) automatisch und mechanisch in deiner Außenwelt ausgedrückt (Statuspositionierung, Kritik, Beschimpfungen, Sticheleien, Tratsch).

Dieser SPARK besagt, dass dein Zusammenspiel mit anderen nicht durch reflexartige Reaktionen geprägt sein muss. Was du erfährst muss nicht automatisch mit dem verschweißt sein, was du ausdrückst. Deine innere Welt und die äußere Welt müssen nicht starr aneinandergeschnitten sein. Es ist möglich, die Lücke zwischen der Innen- und Außenwelt zu lokalisieren und zu betreten.

Indem du einen Weg in die Lücke findest, ergreifst du Besitz von vollkommen neuen Gegebenheiten. Du erhältst Zugang zu einer großen neuen Vielfalt an Optionen, welche dir zur Wahl stehen. Diese neuen Optionen sind nichtlineare Optionen. Das heißt, sie folgen nicht unbedingt direkt und in gewohnter Weise auf den ursprünglichen Reiz. Umstände werden weniger relevant, denn wenn du die Lücke entdeckt hast, gibt es keine direkte mechanische Verbindung mehr zwischen der äußeren und der inneren Welt. Wenn dein Chef wieder mal in dein Büro stürmt, ohne vorher anzuklopfen, kannst du sagen: „Das ist etwas, was ich wirklich an Ihnen liebe, ihre Begeisterung an unserer Zusammenarbeit!“ Wenn der Kellner an deinem Tisch kommt, nachdem er dich und deine Partnerin viel zu lange warten ließ, kannst du sagen: „Danke, dass Sie heute die Privatsphäre für unsere Zweisamkeit respektiert haben.“ Wenn dein Partner zu spät zu einer Verabredung mit dir kommt, kannst du sagen: „Es war so intensiv für mich, hier auf dich zu warten, dass ich jetzt weiß, wie wichtig du mir wirklich bist.“ Wenn dich dein Hauptkunde anruft und seinen Vertrag storniert, kannst du sagen: „Meine Firma kann nur erfolgreich sein, wenn Ihre Firma erfolgreich ist. Danke für das Feedback.“ Du fängst an, Ergebnisse zu produzieren, die unabhängig von Umständen sind. Aktionen und Ideen aus der Lücke könnten radikal neu, beispiellos, unerwartet, unvernünftig und unlogisch sein. Sie können auch äußerst simpel und außerordentlich wirksam sein.

EXPERIMENTE:

Erwerbe Geschick darin, in die Lücke hinein und wieder aus ihr heraus zu gehen. Die Instruktion klingt nützlich und abenteuerlich, aber wie machst du das jetzt genau? In

der Lücke zu sein ist für fast jeden eine beobachtbare Erfahrung. Diese Erfahrung wurde bisher mit „magische Berührung“, „Flow“, „Wolke Sieben“, „im Fluss“, „absichtslos“, „sanfter Blick“, „wahre Liebe“, „Lichtgeschwindigkeit“, „etwas sein, in das sich nichts verwurzeln kann“ usw. bezeichnet. Du betrittst die Lücke zwischen der Außen- und der Innenwelt, indem du die Unterscheidung triffst, dass die Lücke existiert. Von da aus hältst du die Unterscheidung durch geteilte Aufmerksamkeit aufrecht, indem du einen Teil deiner Aufmerksamkeit auf die Erscheinungsformen und Sinneseindrücke der Außenwelt richtest und einen anderen Teil deiner Aufmerksamkeit auf die Erscheinungsformen und Sinneseindrücke der Innenwelt. Den Rest deiner Aufmerksamkeit lässt du frei fließen, um zu bemerken, was in der Lücke aufkommt, und damit zu arbeiten. Hier sind drei Wege, um den Eintritt in die Lücke zu üben:

1. **SPARK010.01** Akzeptiere eine Einladung zu einer informellen Dinner Party, bei der die Leute entspannt sind und in einer freundlichen sozialen Atmosphäre miteinander umgehen. Wähle mitten in der Party eine Zeitspanne von 5 Minuten aus. Versuche, während dieser 5 Minuten weder zu lächeln noch zu lachen, egal, was gesagt wird oder was passiert. Wenn du den Impuls zu lachen vermeiden kannst, könntest du in der Lücke sein.
2. **SPARK010.02** Geh in ein Kino, in dem ein romantischer Film oder ein Abenteuerfilm gezeigt wird. Setz dich ins hintere Drittel in die Mitte der Reihe. Sieh während des gesamten Filmes nicht auf die Leinwand. Sieh nur auf die anderen Leute, die im Kino sitzen. Wenn du es vermeiden kannst, dich in die Geschichte des Films „hineinziehen“ zu lassen und nie vergisst, dass du im Kino bist, könntest du in der Lücke sein.
3. **SPARK010.03** Verbringe einen Tag auf einer Handels-Fachmesse. Geh von einem Stand zum nächsten. Egal, was der Handelsvertreter zu dir sagt, du erwidert überhaupt nichts. Schneide keine Grimasse, benutze keine Gesten und gib keine Erklärung ab. Bleib vollkommen entspannt und wachsam und sieh dir alles an, was dich am Stand interessiert. Verlass den Stand nach einer Weile ohne Warnung und geh zum nächsten Stand. Wenn du den automatischen Reflex vermeiden kannst, zu sprechen wenn zu dir gesprochen wird, könntest du in der Lücke sein.

Was ist in der Lücke? (Nichts.) Die Begegnung mit dem puren Nichts kann außerordentlich wertvoll sein. Die Begegnung mit dem Nichts geht zum Beispiel allen wahren Erfindungen voraus.

Was ist in der Lücke möglich? (Fang an, das selbst herauszufinden! Wir verraten dir nicht alles!)