

## SPARK 010

(Matris kodu : [StartOver.xyz](http://StartOver.xyz) oyunu için **SPARK010.00** )

**AYRIM:** Dış dünya (görüntüler, sesler, fiziksel duyular, kokular, deneyimler, ilişkiler, dışsal konuşmalar gibi...) ile iç dünya arasında (kavramlar, anılar, tepkiler, imgeler, içsel konuşmalar gibi...) ince bir özgürlük alanı vardır, bunun adı boşluktur.

**NOTLAR:** Çapraz bağlardan oluşan bir ağ kurarak, Kutu'n boşluğu görünmez ve erişilemez bir hale getirir. Bu ağ, senin iç ve dış dünyanı birbirlerine sorunsuzca bağlanmış gibi algılamana neden olur. Bu gerçekliğe inandığında, dış dünyadaki her uyarıcı (çatışma, kaza, durum, kriz) iç dünyanda otomatik bir mekanik tepki yaratır (suç, kendinden nefret etme, kendini suçlama, gerekçelendirme, üstünlük). Aynı şekilde, iç dünyadaki her deneyim (utanç, öğrenme, aptalca yorum, stratejik jest) otomatik ve mekanik bir şekilde dış dünyanda açığa çıkar (statü konumlandırma, eleştiri, isim takma, alay, dedikodu).

Bu SPARK'a göre, etkileşimlerin ani tepkilerle şekillenmek zorunda değildir. Deneyimlerinin, ifade ettikleriyle otomatik olarak bağ kurması, iç dünyanla dış dünyanın katı bir şekilde birbirine bağlı olması gerekmez. İç dünya ile dış dünya arasındaki boşluğu bulmak ve oraya girmek mümkündür.

Boşluğa girmenin bir yolunu keşfederek, yepyeni koşullara sahip olursun. Aralarından seçim yapabileceğin çok çeşitli yeni seçeneklere erişim sağlarsın. Bu yeni seçenekler alışılmışın dışındadır. Yani, uyarının ortaya çıktığı yerden doğrusal bir yolu dümdüz takip etmeleri gerekmez. Koşullar arasındaki ilişki azalır çünkü boşluğu keşfettiğinde dış dünya ile iç dünya arasında artık doğrudan, mekanik bir bağlantı kalmaz.

Mesela, çalıştığın yerdeki patronun kapını çalmadan tekrar ofisine girdiğinde, ona "işimize gösterdiğiniz heyecanı görmekten çok mutluyum" diyebilirsin. Gittiğin restorandaki garson uzun süre seni ve partnerini görmezden geldikten sonra masaya geldiğinde, ona: " Bize yalnız kalabileceğimiz özel bir alan verdiğiniz için teşekkür ederiz" diyebilirsin. Partnerin randevunuza geç kaldığında ona: " Burada seni bekleme süreci o kadar yoğun geçti ki benim için ne kadar önemli olduğunu bir kere daha anladım." diyebilirsin. Daimi müşterilerinden biri, sözleşmesini iptal etmek için aradığında, ona: "Şirketimin başarısı ancak sizin başarınızla mümkündür. Geri bildiriminiz için teşekkürler" diyebilirsin. Böylece koşullardan bağımsız sonuçlar yaratmaya başlarsın. Boşluktan kaynaklanan eylemler ve fikirler radikal bir şekilde yeni, eşi görülmemiş, beklenmedik ve mantıksız olabilir. Ayrıca son derece basit ve etkili de olabilir.

### DENEYLER:

Boşluğa girip çıkarken becerini geliştir. Yönergeler kulağına yararlı ve maceracı gelebilir, peki bunu tam olarak nasıl yapacaksın? Boşlukta olmak neredeyse herkesin bildiği bir deneyimdir. Bu deneyim "sihirli dokunuş", "akış", "havalara uçmak", "gününde olmak", "zihni boşaltmak", "büyük resmi görmek", "gerçek aşk", "ışık hızı", "hiçbir şeyin kök salamayacağı bir yer" gibi ifadelerle tanımlanır. Dış dünya ile iç dünya arasındaki boşluğa girmenin yolu, boşluğu ayırt etmekle başlar.

O andan itibaren ayırım, dikkatini bölüştürerek yapılır; dikkatinin bir kısmını dış dünyada, başka bir kısmını iç dünyada olup bitenlere ve hissedilenlere verip geri kalanını da serbest bırakınca, boşlukta ortaya çıkan şeyi fark eder ve onun üzerine çalışma fırsatı yakalarsın. Boşluğa girme pratiği yapmanın üç yolu:

- 1) **SPARK010.01** İnsanların rahat olduğu, arkadaşça etkileşimde bulunduğu sosyal bir ortamda gerçekleşen, resmi olmayan bir akşam yemeği davetini kabul et. Davetin ortasında 5 dakikalık bir süre seç. Bu 5 dakika boyunca ne söylenirse söylensin, ne olursa olsun gülme, gülümseme. Gülme dürtüsünden kurtulabilirsen, o zaman boşluğa girebilirsin.
- 2) **SPARK010.02** Sinemada bir romantik komedi veya macera filmine git. Sinemanın arka kısmında orta koltuğa otur. Film boyunca ekrana bakma. Sadece salondaki insanlara bak. Filmin hikayesine kendini "kaptırmaktan" kaçınabilir ve bunu bir sinema salonunda olduğunu unutmadan yapabilirsen, o zaman boşluğa girebilirsin.
- 3) **SPARK010.03** Sanayi ve ticaret fuarında bir gün geçir. Bir kabinden diğerine yürü. Satış temsilcisi sana ne derse desin, karşılığında hiçbir şey söyleme. Yüz ve beden hareketlerini kullanma, herhangi bir açıklama yapma. Sakin ve uyanık bir şekilde standlarda ilgini çeken şeylere bak. Bir süre sonra hiçbir şey söylemeden çık ve bir sonraki kabine git. Seninle iletişime geçildiğinde otomatik konuşma refleksinden kaçınabilirsen, o zaman boşluğa girebilirsin.

Boşlukta ne var? (Hiçbir şey.) Saf hiçlikle karşılaşmak son derece değerli olabilir. Örneğin, hiçlik tüm gerçek icatları önceden gösterir.

Boşlukta neler olabilir? (Git kendin bul! Her şeyi de biz söylemeyelim! )