

SPARK 040

(Matrix Code: **SPARK040.00** for StartOver.xyz game.)

UNTERSCHIEDUNG: Etwas völlig anderes ist genau jetzt möglich.

VERTIEFUNG: Du bist ein Mensch. Ein starkes und oft uneingeständenes Merkmal von uns Menschen ist unsere Neigung, von jener Realität absorbiert zu werden, die gerade von der aktuellen Geschichte bestimmt wird. Aus diesem Grund liebst du Filme, Klatsch, Theaterstücke, Lieder, Zeitschriften, Zeitungen, Fernsehen und das Internet so sehr. Wenn du eine verlockende Geschichte siehst, liest oder hörst, dann wird dein Verstand in Sekundenschnelle von der gegenwärtigen Realität in die neue Realität hineingezogen, so schnell wie ein Fingerschnipp. Meist bemerkst du den Wechsel von einer Realität in die nächste nicht einmal, obwohl die Folgen des Wechsels enorm sein können.

Wenn du in einer Realität verstrickt bist, die durch eine bestimmte Geschichte erzeugt wird, schließt dein Verstand die Möglichkeit aus, dass irgendeine andere Realität existieren könnte. Das wird *identifiziert sein* genannt. Deine Box liebt es, identifiziert zu sein, denn dann funktionierst du so, als *seiest* du deine Box. Wenn deine Box mit einer Realität identifiziert ist, willst du diese Wirklichkeit nie wieder verlassen. Es ist wie mit dem Kind und der Badewanne: Erst kriegst du das Kind nicht in die Badewanne hinein, und dann kriegst du es nicht mehr heraus.

Du bist bereits Experte darin, von einer Realität zur nächsten zu wechseln. Der springende Punkt ist der, dass du unbewusst wechselst, da deine Aufmerksamkeit zu hundert Prozent absorbiert ist. Um deine Aufgaben als Possibility Manager zu erledigen, brauchst du zumindest eine winzige Lücke zwischen deiner Aufmerksamkeit und der aktuellen Geschichte, auch wenn (oder gerade wenn) du selbst diese Geschichte erzählst! Du brauchst die Lücke, um Bewegungsfreiheit zu haben, damit du leicht von einer Realität in die nächste wechseln kannst, gerade so wie es gebraucht wird. Du *musst* nicht unbedingt zu einer anderen Realität wechseln; du brauchst nur die *Möglichkeit*, zu einer anderen Realität zu wechseln.

Das perfekte Werkzeug, das dich davon abhält, dich permanent zu hundert Prozent mit irgendeiner bestimmten Geschichte zu identifizieren, ist dein Gremlin. Dein Gremlin ist der König oder die Königin deiner Schattenwelt und darauf verschrieben, den Schattenprinzipien deiner versteckten Absicht zu dienen. Der Gremlin besitzt die Fähigkeit (und blüht darin auf), auf Anhieb jeden Raum zu jeder Zeit ohne jeglichen Grund zu zerstören. Der Gremlin ist weder gut noch schlecht, kann aber definitiv gewisse Ergebnisse produzieren. Wenn du ihn unbewusst walten lässt, können die Ergebnisse des Gremlins recht zerstörerisch sein. Der bewusste Einsatz der Fähigkeiten des Gremlins stellt sich als essentiell für die erfolgreichen Führungsbemühungen eines Possibility Managers heraus. Um den Gremlin verantwortlich zu nutzen, muss eine neue Beziehung zum Gremlin etabliert werden, wo die Bedürfnisse des Gremlins erfüllt werden und dieser dir dann helfen kann, zu tun, was du tun musst. Bewusst eingesetzte Gremlinfähigkeiten halten einen Possibility Manager zum Beispiel davon ab, vollkommen in irgendeine Realität hineingezogen zu werden, egal, wie überzeugend die Realität gesponnen ist. Es ist der Gremlin, der wachsam an einer kurzen Kette zu deinen Füßen sitzt und dich

davor bewahrt, hypnotisiert oder eingeschlüfert zu werden. Der Gremlin streckt immer eine haarige, kleine Pfote hinter sich aus dem aktuellen Raum heraus und in einen anderen Raum hinein. Um dich davor zu bewahren, hypnotisiert oder in die Enge getrieben zu werden, braucht er seine Pfote nur mit einem Ruck anzuziehen, und schon wirst du durch das Loch, das er gemacht hat, in eine vollkommen andere Perspektive hineingezogen, die anders ist als alles, was sich gerade abspielt. Die Regeln und Annahmen des alten Raumes gelten nicht mehr für dich.

Das Werkzeug, das ein Possibility Manager benutzt, um sich rechtwinklig zur vorherrschenden Geschichte zu bewegen, ist der Zauberstab. Bei Gebrauch ist der Zauberstab eine Deklaration: „Etwas vollkommen anderes ist genau jetzt möglich.“ Die kleine Pfote des Gremlins, die nach draußen gestreckt ist, ist bereit, augenblicklich zu beweisen, dass diese Aussage wahr ist. Mithilfe des Gremlins bildet ein Possibility Manager seine Kapazität, sich ohne zu zögern rechtwinklig zu jeder Realität zu bewegen. Dabei hat er stets direkten Zugang zu dem Raum, in dem Möglichkeit eine Möglichkeit ist.

Menschen um dich herum können diese Kraft spüren. Sie ist kein Geheimnis. Ihre Erfahrung kann sich von Begeisterung über das stetige Vorhandensein einer neuen Möglichkeit bis hin zu einer dazugehörigen Angst davor, die Fadenscheinigkeit von Realitäten zu erleben, welche immer für solide gehalten wurden, erstrecken. Sei vorsichtig, wenn du die Kraft deines Gremlins das erste Mal bewusst ausübst. Es ist leicht zuzulassen, dass deine Fähigkeit, den Boxen anderer Menschen immer einen Schritt voraus zu sein, den unverantwortlichen Absichten deines Gremlins dient. Nimm dir das als ernsthafte Warnung zu Herzen. Der Zauberstab ist kraftvoll. Wie jedes andere Werkzeug kann auch der Zauberstab dazu eingesetzt werden, sowohl bewussten als auch unbewussten Absichten zu dienen. Achte darauf, wie *du* ihn nutzt!

EXPERIMENT:

SPARK040.01 Um dieses Experiment durchzuführen, musst du diese Woche eine Party besuchen, zu einem Meeting oder einem Vortrag gehen. Bereite dich darauf vor, indem du einen Erinnerungsfaktor mitbringst. Binde dir z.B. einen Faden um den Finger, steck dir eine Karotte in deine Hemdtasche oder trage ein Telefonbuch bei dir und lege es nie ab. Nutze deinen Erinnerungsfaktor als lästige Aufforderung, um mit dem Experiment fortzufahren und deine Absicht nicht zu vergessen.

Das Experiment geht wie folgt: Gelobe, während der Party, dem Meeting oder dem Vortrag nicht ein einziges Mal mit der vorherrschenden Geschichte identifiziert zu sein. Benutze deinen Erinnerungsfaktor, um dich jederzeit daran zu erinnern, dass es eine Party, ein Meeting oder ein Vortrag ist, und nicht absolute Realität. Konzentriere dich auf das, was jenseits der Grenzen des Raumes liegt. Bleib in der Lücke, wo du weißt, dass egal, welche realitätserschaffende Geschichte gerade erzeugt wird, etwas völlig anderes genau jetzt möglich ist.

Zähle, wie oft du deine Absicht vergisst und identifiziert bist. Versuche zu beobachten, was dich am leichtesten hypnotisiert. Übe dich darin, die Anzahl der Male zu reduzieren, wo du die Tür zu Möglichkeit verlierst. Und denk über diese

Frage nach: Wenn ein Possibility Manager den Zugang zu Möglichkeit verliert, wie kannst du dann als Possibility Manager noch dienlich sein?