

SPARK 060

(Matrix Code: **SPARK060.00** for StartOver.xyz game.)

UNTERSCHIEDUNG: Das Außergewöhnliche kann nicht vom Gewöhnlichen aus erreicht werden.

VERTIEFUNG: Possibility Management basiert auf der Theorie, dass das Außergewöhnliche möglich ist. In jeder Situation, unter allen Bedingungen und ohne Einschränkung ist das Außergewöhnliche möglich. Überlege einmal, was das bedeutet. Es bedeutet, dass du keinen einzigen Moment mehr verschwenden musst, nie wieder. Es gibt keine Lücke zwischen dem „Hier“, dem „Jetzt“ und dem „Außergewöhnlichen“.

Alles klar. Na dann, wie lautet die Landkarte? Was ist die Technik? Wie kommst du jetzt genau vom Normalen zum Außergewöhnlichen? Die Antwort lautet: Du kannst es nicht.

Du kannst nicht aus dem Gewöhnlichen ins Außergewöhnliche gehen, denn das Außergewöhnliche hat seinen eigenen einzigartigen Ursprung, der keine Verbindung zu irgendetwas anderem hat. Um das Außergewöhnliche zu erreichen, musst du deine Anhaftung an das Gewöhnliche lösen, den neuen Ursprung lokalisieren und dann von dort aus noch einmal ganz von vorn anfangen.

Mut, Intention und Anstrengung sind notwendig, um den stahlharten Griff deiner Box auf deine Wahrnehmung zu lockern. Du kannst von der Welt keine objektive Realität erwarten, denn die Welt ist reich an Beweisen. Die Box nutzt diese Beweise, um jede beliebige Geschichte zu stützen. Wie kannst du deinen eigenen Geschichten *keinen* Glauben schenken, wenn die Beweise derart fundiert sind?

Das Gewöhnliche beinhaltet Qualitäten wie stumpfsinnig, gewalttätig, abgehärtet durch Überlebenskampf, machtlos, oberflächlich, eindimensional, vorhersehbar, schwach, reaktiv, defensiv, verwirrt, leblos, abweisend, verschlossen, schwer, überwältigt, festgefahren, verweigernd, abgetrennt, abwesend, Nein.

Das Außergewöhnliche beinhaltet Qualitäten wie: strahlend, wach, lebendig, leicht, ermöglichend, präsent, brillant, fließend, einbeziehend, seiend mit dem anderen, klar, offen, weiträumig, frisch, zentriert, vollständig, vereinigend, staunend, bewegungslos geschwind, ehrfürchtig, liebend, akzeptierend, Ja.

Das Leben ist nicht gewöhnlich. Das Leben ist außergewöhnlich. Das Leben wird von dir zum Gewöhnlichen gemacht. Auf welche Weise? Indem du den Erwartungen, Annahmen, Projektionen, Schlussfolgerungen und dem Bescheidwissen deiner Box glaubst. Du machst die Dinge gewöhnlich, indem du dem Sinn und der Bedeutung, die deine Box den Dingen gibt, Glauben schenkst. Um zum Außergewöhnlichen zu gelangen, musst du herausfinden, wie deine Box das Gewöhnliche erzeugt und dann etwas anderes tun.

EXPERIMENT:

SPARK060.01 Wir sprechen hier darüber, als Gruppe ins Außergewöhnliche zu gelangen, nicht alleine. Alleine ins Außergewöhnliche zu gelangen, ist eine subjektive Erfahrung, bei der du dir selbst etwas vormachen könntest. Als Gruppe ins Außergewöhnliche zu gelangen, ist wahrscheinlich objektiver.

Eine Gruppe kann nur so weit gehen, wie der Raumhalter sie bringen kann. Wenn du den Raumhalter nicht erkennen kannst, bist du der Raumhalter. Erwarte nicht von jemand anderem, eine Gruppe ins Außergewöhnliche zu führen. Wenn du den Wunsch hast, dass die Gruppe außergewöhnlich ist, dann ist es deine Aufgabe, sie dorthin zu führen. Und umgekehrt: Wenn du willst, dass die Gruppe außergewöhnlich ist, und sie es nicht ist, dann ist es dein Fehler.

Das Außergewöhnliche zu betreten ist selten, denn als Raumhalter bringst du Opfer für das Außergewöhnliche. Du praktizierst mit der makellosen Wachsamkeit eines Seiltänzers. Du entwickelst die Präzision und das Stehvermögen eines Schwertkämpfers. Du verfeinerst deine Integrität und baust deine Fähigkeit aus, Absichten zu erkennen. Du verpflichtest dich, keinesfalls an den Haken zu gehen. Wenn du selbst die Intensität des Außergewöhnlichen aushalten kannst, dann kannst du auch die Gruppe dorthin bringen.

Es kann sein, dass die Anweisungen für dieses Experiment etwas undeutlich sind. Das tut mir leid. Gib einfach dein Bestes. Der Erfolg kann jahrelange Übung erfordern. Aber die Mühe lohnt sich.

Du kannst nicht aus dem Gewöhnlichen ins Außergewöhnliche gelangen. Das Außergewöhnliche entspringt seinem eigenen einzigartigen Ursprung.

Der Ursprung ist wie dein Zentrum, es ist nur nicht in dir. Es ist *das* Zentrum.

Du kannst jetzt noch einmal neu aus dem Außergewöhnlichen beginnen, egal wo du kurz vorher warst. Nur, weil es vorher nicht außergewöhnlich war, heißt das nicht, dass es nicht jetzt außergewöhnlich werden kann.

Der Ursprung des Außergewöhnlichen existiert vor dem Nichts. Das Außergewöhnliche beinhaltet das Gewöhnliche.

Du kannst nicht am Ursprung starten, wenn du versuchst, irgendetwas mitzubringen, deshalb kostet es dich alles, noch einmal am Ursprung zu beginnen. Es ist wesentlich einfacher, ein Raum zu sein, als am Ursprung zu sein.

Am Ursprung bewegt sich nichts. Es braucht sich nichts zu bewegen. Der Ursprung ist der Ruhepunkt. Vom außergewöhnlichen Ursprung aus kannst du dich in jede Richtung bewegen. Es ist möglich, am Ursprung zu verweilen und von dort aus in jegliche Aktion zu treten.

Der Ursprung ist wie das Jetzt, nur ohne Zeit.

Der Ursprung ist wie das Hier, nur ohne Raum.

Wenn du das Außergewöhnliche willst, dann liegt es an dir, dort zu sein. Mach dir keine Sorgen, wenn es nur einen Augenblick anhält. Mit Übung kannst du es einen ganzen Moment lang andauern lassen, dann mehrere Sekunden lang. Wenige Sekunden des Außergewöhnlichen können dein Leben für immer verändern.

Es kann sein, dass Menschen versuchen, aus Angst das Außergewöhnliche zu zerstören. Sei ihnen nicht böse. Stimme stattdessen zu. Ein Konflikt ist ein Tor zum Außergewöhnlichen, wenn du der Erste bist, der seine Abwehrhaltung aufgibt und die Schuld auf sich nimmt. Je mehr du versuchst, das Außergewöhnliche zu beschützen, desto schneller entschwindet es. Das Außergewöhnliche geht nur verloren, wenn du vergisst, wo es lebt.

Das Experiment ist dieses: Starte einmal am Tag in einer Situation mit zwei oder mehr Personen noch einmal von vorn vom außergewöhnlichen Ursprungsort aus.