

SPARK 008

(Código de Matriz: **SPARK008.00** para el juego StartOver.xyz)

DISTINCIÓN: Creas realidad con cola-ES.

NOTAS: La palabra "es" no existe en la naturaleza. Usas la palabra "es" de manera bastante creativa (aunque inconscientemente) para manipular cómo tú y otras personas experimentan el mundo. Usas la palabra "es" como un pegamento para combinar dos cosas que no están juntas en la realidad. La formulación pegada modifica tu experiencia de la realidad creando posibilidades expandidas o disminuidas para adaptarse a los propósitos de tu Caja.

Estás predispuesto, primero por el entrenamiento de la cultura moderna y luego por el hábito, a pegar formulaciones de realidad con posibilidades disminuidas en lugar de expandidas, ¡y luego actúas como si estuvieras atrapado por los barrotes de la prisión de esa realidad disminuida! Olvidas por completo que tú mismo construiste los barrotes y, por lo tanto, que tú mismo tienes, contigo, en todo momento y en cada circunstancia, las herramientas necesarias para desmontar los barrotes cuando quieras. Todo lo que necesitas hacer es despegar los "es" en tu mente.

"ES" se camufla a través de numerosas conjugaciones: *es, soy, eres, somos, son, era, fue, éramos, fueron, ha, he, has, hemos, han, había, hube, habías, habíamos, habían, hago, hace, hacemos, hacen, hice, hizo, hicimos, hicieron, puede, puedo, puedes, podemos, pueden, pude, pudo, pudimos, pudieron, debe, debo, debes, debemos, deben, debería, deberías, deberíamos, deberían*, y también las formas "no" de estas palabras: *no es, no soy, no eres, no somos, no son, no era, no fue*, y así sucesivamente.

Por ejemplo, considera la declaración, "Completar el trabajo a tiempo es imposible." Usando la idea del cola-ES, puedes ver que has tomado la frase "Completar el trabajo a tiempo" y la has pegado junto con la cualidad de "imposible" usando la palabra "es" como conector. Se necesita un cambio de atención para captar esto, pero si separaras las dos frases y las miraras sin el pegamento, podrías ver que "Completar el trabajo a tiempo" e "imposible" en realidad no tienen absolutamente nada que ver el uno con el otro.

Al usar la tecnología de la cola-ES conscientemente podrías con la misma facilidad haber pegado la frase "Completar el trabajo a tiempo" con una variedad de frases alternativas. Cada nuevo trabajo de pegamento delimita sus propios resultados únicos. Podrías, por ejemplo, haber creado:

"Completar el trabajo a tiempo es muy divertido." O "Completar el trabajo a tiempo es muy fácil." O "Completar el trabajo a tiempo es una aventura." O "Completar el trabajo a tiempo no es nada para este equipo salvaje."

La pregunta a considerar aquí es esta: ¿Es "Completar el trabajo a tiempo" realmente "imposible," o lo estás haciendo imposible al pegar tal formulación? Considera la idea de que pegar la frase "Completar el trabajo a tiempo" a la frase

"imposible" es en realidad un "cable cruzado," no una verdad real, sino más bien una verdad manufacturada. Considera la idea de que estás haciendo que "Completar el trabajo a tiempo" sea "imposible" a través de la acción de cablearlo de esa manera en tu mente, y luego induciendo a tus amigos a aceptar tu realidad fabricada como la realidad verdadera.

Mira otra realidad común que puedes crear al usar cola-ES en: "Él" con "equivocado." La realidad resultante se convierte en "Él está equivocado." Piensa en las posibilidades que se abrirán si te dieras cuenta de que en realidad le estás haciendo estar equivocado con el Pegamento-ES. Entonces tendrías la opción de convertirlo en cualquier otra cosa que eligieras. "Él está comprometido." "Él es poderoso." "Él es interesante." "Él es bondadoso." Cada formulación crea una realidad diferente, y cada formulación invita un estilo diferente de capacidad de trabajo a la situación.

Considera con qué frecuencia escuchas o usas estos infames cables cruzados: "No puedo hacer esto." "Los recursos son limitados." "Mi trabajo es tedioso." "Esto es un verdadero desastre." "Ahora tenemos un problema." "Esto es malo." "¡Esto da miedo!" "Ciertamente estamos en una crisis ahora." "Esto es confuso." "¡Esto me saca de quicio!" "Esto es desesperanzador." "Ellos son la competencia." "Estamos perdidos." "Esto no puede hacerse." "No tengo suficiente tiempo." "No confío en ti." "No hay suficiente dinero." "Estoy cansado." Cada maqueta inventa un mundo propio. Si tomas las formulaciones como verdaderas, entonces el mundo está limitado por los supuestos de cada declaración. Si tomas las formulaciones como solo uno de los numerosos modelos posibles de la realidad – prisiones ilusorias hechas de frases pegadas con "es" – entonces instantáneamente ganas la capacidad de reinventar mundos. Esto no es una broma. Este es el dominio del Possibility Manager.

EXPERIMENTOS:

SPARK008.01 Acéchate a ti mismo. Sigue las huellas de tu creación de realidad y nota tus patrones. Cada vez que usas la palabra "es" estás haciendo realidad. ¿Qué posibilidades estás mejorando? ¿Qué posibilidades estás eliminando? El ejercicio es pillarte a ti mismo justo después del acto de usar "es," luego durante el acto, luego justo antes del acto, momento en el que entonces tienes una elección sobre qué se pega-con-ES. Rompe tus patrones a propósito para que puedas ver que tu realidad es solo un patrón habitual y no una realidad absoluta.

SPARK008.02 Una adición a este experimento es usar "reintentos." Justo después de pillarte fabricando una realidad, simplemente rocía la formulación con Disolvente-de-Pegamento-ES para que el "es" se separe. Luego comienza de nuevo con un "reintento" y pega-con-ES para crear una realidad que no esté dentro de los límites de tu Caja ordinaria. Intenta crear realidades con una abundancia de posibilidades.