

SPARK 009

(Matris kodu : StartOver.xyz oyunu için **SPARK009.00**)

AYRIM: İletişim, amacın dışavurumudur.

NOTLAR: Biri seninle konuştuğunda, her zaman kendine şu soruyu sorma seçeneğine sahipsin: "Bunu neden bana söylüyorlar?" Ya da, ne zaman konuşsan, aynı sorgulamayı diğer tarafından ele alabilirsin: "Bunu onlara neden söylüyorum?" Gelen ve giden mesajların amacına dikkat ederek, er yada geç aşağıdakilerin farkına varmalısın:

1. Sadece bir amacın olduğunda konuşursun.
2. Diğer insanlar sadece bir amaçları olduğunda konuşurlar.
3. Asıl amaç seni şaşırtabilir ve incelemenin ardından, sandığından farklı bir şeye dönüşebilir.
4. Genel olarak iletişimin amacı, Kutu'nun özel gerçeklik markasını dünyaya pazarlayan bir tür hikaye anlatmaktır.

Bir insan olarak hikaye anlatan türlerin bir üyesisin. Seninle ilgili her şey, anlattığın masallara katkıda bulunuyor. Nasıl giyindiğin ve hareket ettiğin, iş tanımın, ses tonunun değişimleri ve konuşma kalıpların, duygusal veya duygusal olmayan ifadelerin, yarattığın sahnelerde çevrendekiler için hangi karakteri oynadığın ve seçtiğin, problem durumlarını nasıl ifade ettiğin, bunların hepsi birer hikaye.

Bir süre kendi hikayelerini gözlemledikten sonra tekrar eden kalıpları fark edeceksin. Kendi hikayelerin monotematik olma eğilimindedir. Yani, hayatının, aynı hikayenin çeşitli bölümleri olarak ortaya çıktığını görebilirsin. Bu, Kutu'nun hikayesidir: neyi sevdiğin, neyden nefret ettiğin, senin için neyin gerçek olduğu, neyin önemli ve doğru olduğu, neyin mümkün olduğu ve neyin imkansız olduğu. Kısacası, Kutu'nun sürekli dünyaya kim olduğunun hikayesini ilan eder.

Bir koku gibi, bir sis gibi, etrafımızdaki bir toz bulutu gibi, Kutu'nun hikayesi nereye gidersen git seni takip eder. Kutu'nun hikayesi, dünyayla nasıl etkileşim kurduğunu ve dünyanın seninle nasıl etkileşim kurduğunu etkiler. Hikaye uydurmakta o kadar başarılı hale gelirsin ki buna kendin de inanırsın. Hikayene inanmayan insanlar genel olarak hayatından dışlanırlar.

Bazılarımız mağdur hikayeleri anlatır; bazıları dramatik hikayeler; bazıları can sıkıntısı hikayeleri; bazıları kahraman hikayeleri; bazıları da kötü adam hikayeleri anlatır. On sekiz standart Kutu hikayesi vardır. Ne anlatırsan anlat, bu, hayatının hikayesidir. Herhangi bir hikaye hakkında, doğası gereği, doğru veya yanlış bir şey yoktur. Sonuçta bunlar sadece hikayedir. Bununla birlikte, her tür hikaye farklı sonuçlar üretir.

DENEYLER:

SPARK009.01 Normalde anlattığından farklı bir hikaye anlat. Bunu iki dereceli riskle yapabilirsin: düşük riskli ince değişiklikler yada aşık ve biraz daha yüksek riskli değişiklikler. Hikayedeki ince değişiklikler arasında, genellikle kullanmadığın bir renkte ruj sürmek veya kravat takmak, makyajını veya saç stilini değiştirmek, yeni bir marketten alışveriş yapmak veya yeni bir bara veya restorana gitmek yer alır.

Elbette, biraz daha cesaret gerektiren bir şey de deneyebilirsin. Her gün gördüğün birisine, mesela patronun veya bir meslektaşına, önceki hikayelerinde hiç yer vermediğin bir şeyi anlatarak yaklaşabilirsin. Onlara, şirketin patronunu veya ülkenin başkanını gerçekten neden takdir ettiğini, ebeveynlerini nasıl tamamen affettiğini ve anladığını, yaptığın işin sana nasıl büyük ölçüde ilham verdiğini, karşıdaki kişinin asalet ve zanaatkarlık gibi kişisel özelliklerine ne kadar saygı duyduğunu, hayatı ne kadar sevdiğini, vs... anlatabilirsin.

Bu deneyde bilinçli olarak yeni bir hikaye anlatırken senin için iki şey ortaya çıkabilir. Anlattığın yeni hikayenin bir yalan olduğu hissiyle karşılaşabilirsin çünkü bu senin olağan hikayen değildir ve bu nedenle hikayeni yabancı kökenli gibi hissedebilirsin. Bu durumla başa çıkmak için, kendinle ilgili, sadece doğru olduğunu bildiğin yeni hikayeleri anlatmaya dikkat etmen işe yarayabilir. Bununla birlikte, (uyarı!), bu deneyi hafta içinde farklı koşullarda, farklı insanlarla, her seferinde hikaye repertuarını genişleterek tekrarlarsan, yıllardır anlattığın ve her zaman doğru olduğuna inandığın hikayeler de dahil olmak üzere, kendinle ilgili anlattığın tüm hikayelerin zihninin uydurmaları olduğunu fark etmeye başlayabilirsin.

Bu deney sırasında fark edebileceğin diğer bir şey de, bir hikayeyi dinleyici için başarılı kılan şeyin anlatım biçimi olduğudur; örneğin ne kadar tutku ve inançla anlattığın, renkleri, sesleri ve varlığın niteliklerini net ayrıntılarıyla tanımladığın gibi. Bilinçli hikaye anlatma becerilerini geliştirerek kendini, hayatında var olan tüm hikayelerin kaynağı olarak tanımaya başlayabilirsin. Tüm hikayelerini kendin, diğer insanlar, diğer insanların hikayeleri, durumlar, şimdi ve gelecek hakkında oluşturuyorsun. Durumların çaresiz bir mağduru olduğun bir hikayeyi anlatırken, sonrasında aynı olayı farklı bir şekilde ele alabileceğini öğrenebilirsin. Böylece, bu mağdur edici koşulların gerçekleşmesinin sorumlusu olduğun bir hikayeyi anlatarak, kendi dikkat çekici gücünü aktive edersin. Anlattığın hikayeler üzerinde bilinçli editörlük gücünü iddia etmek, olasılıkları yönetme becerine ilginç yeni boyutlar katar.