

SPARK 025

(Matrix Code: **SPARK025.00** for StartOver.xyz game.)

UNTERSCHIEDUNG: Die Box überlebt in einer verbalen Realität. Es gibt andere Realitäten.

VERTIEFUNG: Ohne dir dessen bewusst zu sein, bist du vor langer Zeit in der Schule und von den Medien dazu trainiert worden, dein direktes Erleben dessen, was um dich herum in der Welt geschieht, gegen eine gekürzte, selbst erzeugte, verbale Beschreibung einzutauschen. Sinneseindrücke wie Sehen, Fühlen, Hören, Riechen und Schmecken sind da, jedoch bist du eifrig dabei, diese direkten Erfahrungen *zuerst* als Sätze in deinem Verstand zu formulieren, bevor du dich auf sie als Realität beziehst. Jede Erfahrung, die sich deiner Satzformulierungsmaschinerie widersetzt oder ihr missfällt, wird unsichtbar für dich.

Deine Box gibt Dingen einen Namen. Indem du Dinge benennst, glaubst du, dass du sie kontrollieren kannst. Du siehst das Telefon an und deine Box verkündet den Namen: „Telefon“. Du blickst auf einen Stuhl und deine Box verkündet: „Stuhl“. Du weißt bereits, was du mit einem Telefon oder einem Stuhl machen kannst, also gehst du auf Nummer sicher, sobald du einen Satz darüber erzeugt hast. Wenn du einem Gegenstand oder einer Erfahrung begegnest, für die du keine Bezeichnung hast, dann reagierst du darauf normalerweise mit einer von zwei möglichen Strategien:

1. Du ordnest den Gegenstand unter dem Namen ein, der ihm am nächsten kommt.
2. Du lässt den Gegenstand aus deiner Welt verschwinden. Was du nicht benennen kannst, kannst du nicht sehen.

Du erkennst nicht, wie oft du die Strategie Nummer Zwei anwendest. Die Anwendung der Strategie Nummer Zwei hat schwerwiegende Konsequenzen.

Wenn du dich auf die verbale Realität deiner Box beschränkst, bist du gezwungen, nur das zu lernen, was du bereits kennst. Um dich in nichtlinearen Richtungen zu bewegen, brauchst du als Possibility Manager wieder Zugang zu einer wortlosen Welt direkter Erfahrung, damit du dich in das Unbekannte hineinbegeben und lernen kannst, was du nicht kennst.

EXPERIMENT:

SPARK025.01 Entwickle Geschick darin, die verbale Realität zu verlassen und in die Erlebnisrealität einzutreten. Die Methode, um die verbale Realität zu verlassen, ist recht einfach. Richte deine Aufmerksamkeit auf deine Aufmerksamkeit und heble den Benennungsgenerator deiner Box aus. Sieh dir einen Gegenstand an, der dir vollkommen vertraut ist (zum Beispiel deine Uhr, eine Tür, den Bürgersteig) und weigere dich, zu wissen, was es ist. Weigere dich, es zu benennen. Keine Schlüsse daraus zu ziehen, was etwas ist, bringt dich aus der verbalen Realität heraus und in die Erlebnisrealität hinein. Wenn du nicht weißt, wie du etwas benennen sollst, fordert diese Sache plötzlich ihre erlebbaren Eigenschaften zurück. Du gelangst in einen Zustand der Empfänglichkeit und des Nichtwissens, was einen weiten Raum öffnet, damit anstelle des Gewohnten oder Vorhersagbaren etwas Neues und Überraschendes auftauchen kann. Zunächst könnte sich diese Erfahrung beinahe

unerträglich intensiv anfühlen. Mach es zu einem Kinderspiel. Nimm es nicht so ernst. Spiel damit und freunde dich mit Dingen an, auch wenn du nicht weißt, wie du sie nennen sollst. Mach dieses einfache Experiment ein paar Minuten lang morgens und ein paar Minuten lang nachmittags.

Nach ein paar Tagen könntest du anfangen zu bemerken, dass die Dinge um dich herum zu neuem Leben erwachen. Sie erwachen aus einer Leblosigkeit, die du ihnen unwissentlich aufgezwungen hast. Wenn du den Benennungsgenerator davon abhältst, jeden Gegenstand und jede Erfahrung in einen Schuhkarton zu zwängen, der drei Nummern zu klein ist, bleibt eine reichhaltige Vielfalt an Erfahrungen und eine Realität, die du nicht komplett bezwingen und auf die übliche Art handhaben kannst. Selbst die gewöhnlichsten Dinge und Erfahrungen werden auf eine sehr sinnliche Art höchst unterhaltsam. Dinge fließen ineinander und entwickeln sich von ganz allein zu anderen Dingen. Niveauvollere, elegantere und komplexere Beziehungen offenbaren sich. Mit Verzicht auf die Gewohnheit des Benennens schaffst du Platz für weit größere Möglichkeiten.