

Programmierung und Metaprogrammierung des menschlichen Biocomputers

John C. Lilly

[...]

Die folgende Beschreibung gibt Beispiele für die Freiheit des programmierens neuer Instruktionen während des LSD Zustandes, die auf erfolgreichen Anwendungen und Ergebnissen beruhen. **Es muss betont werden, dass für die**, die die Phänomene noch nicht in sich gesehen haben, diese Art von Manipulation und Kontrolle der eigenen Programme und ihre eher dramatischen Darstellung für das Selbst ohne den Gebrauch von LSD wahrscheinlich nicht erreichbar ist. Man kann sagen, diese Menge von Kontrolle ähnelt anderen Arten, Kontrolle und visuelle Projektion zu erlangen, dennoch kenne ich in Bezug auf die tatsächliche Intensität keinen anderen Weg, dergleichen zu ermöglichen. Hypnose wäre eine Ausnahme.

In manchen Fällen während der ungefähr acht möglichen Stunden bei den besonderen Bewusstseinszuständen, die sich mit Hilfe von LSD 25 erreichen lassen, hilft der **Gebrauch von visuell projizierten Bildern**, um die Natur der eigenen Verteidigungs-, Ausweich- und Idealisierungsmechanismen zu erkennen. **Mittels eines Spiegels für die vorsichtige Untersuchung des Körpers in der Außenwelt** (des ganzen Körpers oder des Gesichts) **ist es möglich, einen speziellen Bewusstseinszustand herbeizuführen** (oder ein spezielles Programm oder Metaprogramm im Gebrauch des Wahrnehmungskreislaufes), **in dem erinnerte oder unbewusst gespeicherte Bilder von einem Selbst, von anderen oder an Stelle des eigenen Körpers auftauchen**. Solche gespeicherten Bilder können innerhalb gewisser Grenzen selektiert werden, innerhalb anderer Grenzen manipuliert oder sie dürfen in einem Kontext freier Assoziation auftauchen, die parallel zum gegenwärtigen Gedankenstrom laufen. Die Befehle an das Selbst für das Erscheinen dieser Phänomene mag posthypnotischen Suggestionen anweisungen ähneln, die während einer Selbsthypnose gegeben werden. Die Metaprogrammierungsinstruktionen ähneln einem sehr großen Computer für einen gewissen Typ von Darstellungsprogramm mit speziellem Inhalt, der dargestellt werden soll. Sie ähneln Befehlen an eine große Organisation, die ein Spiel mit vielen operierenden Spielern an einem einzigen Ort produzieren soll: einer nach dem anderen, jeder mit einer zugewiesenen Aufgabe, die nicht im Detail spezifiziert ist. Für eine Spanne von ungefähr 30 Minuten objektiver Zeit können solche Projektionen aufrechterhalten werden, so dass man damit im selbstanalytischen Kontext arbeiten kann. Am Ende dieses Zeitintervalls wird meist leichte Müdigkeit mit dem nachträglichen Beenden der Entfaltung protokolliert. Nach einer Ruhepause von dieser und ähnlicher Aufgaben kann eine Wiederaufrufung für eine Spanne von etwa 15 Minuten objektiver Zeit bewirkt werden. Etliche solcher Spannen können während einer einzigen Sitzung hervorgerufen werden.

Bereiche unbewusst operierender Tabus, Verweigerungen, Hemmungen werden durch die Abwesenheit der bewusst gewünschten und befohlenen Projektionen in gewissen Bereichen enthüllt (negativ, wie sie waren). Gegenden unbewusster Entwicklungen zeigen uns Projektionen von großer Detailgenauigkeit und Vollständigkeit selbst dann, wenn keine real erinnerte Wirklichkeit mit der Projektion übereinstimmt. Erinnerungsfilme (screen memories) gibt es in großer Fülle (Bertram Lewin u.a.) Indem das verschüttete Material hinter dem Film aufgedeckt wird, verschwindet der Erinnerungsfilm.

[...]