

De tuin van Metaphorius  
oftewel  
**Hortus Organicus**  
oftewel

# Metaforio

Het innovatieve spel ter bevordering van visie-  
en creativiteitsontwikkeling



# Inhoud

<b>1. Inleiding</b>	3
<b>2. Metaforio als instrument voor visieontwikkeling</b>	4
2.1 De tuin van Metaphorius (kort verhaal)	4
2.2 Spelregels tuinmetafoor	6
2.2.1 Algemeen	6
2.2.1.1 Doel	6
2.2.1.2 Doelgroep	6
2.2.1.3 Voorbereiding	6
2.2.1.4 Randvoorwaarden	6
2.2.1.5 Procesomschrijving	7
2.3 Methode 1 – Zonder coach	8
2.4 Methode 2 – Met coach	9
2.5 Methode 3 – Verdieping met de kaarten aanbrengen	9
<b>3. Als hulpmiddel bij inzet van creatieve denktechnieken</b>	10
3.1 Doel	10
3.2 Doelgroep	10
3.3 Technieken	10
3.3.1 Intuïtief waarnemen	10
3.3.2 Associatieketting (1>Beeld)	11
3.3.3 Associatieketting (2>Tekst)	11
3.3.4 Bloemmotief	12
3.3.5 Kantelen	12
3.3.6 Terugkoppelen	13
3.3.7 Verbinden	13
3.3.8 Geleide fantasie	14
3.3.9 Creatief kwartetspel	14
<b>4. Copyright/Disclaimer</b>	15

## 1. Inleiding

### Welkom in de wereld van het beelddenken!

Metaforio is een kaartspel.... of... is het eigenlijk wel een spel... ?

Is er sprake van een spel als de inhoud zich richt op de afbeelding (lees verbeelding) en niet op de waarde van de kaart?

Zoals een troef boer in het klaverjassen een hiërarchisch hogere waarde heeft dan de speelkaart 7.

Of zoals bij het kwartetspel waarbij het verkrijgen van een set van 4 gelijkgestemden een punt oplevert, en deze kaarten verder niet meer in het spel mogen meedoen..

Of is het zo'n kaartenset die gemaakt is door een kunstenaar en door de ingewikkelde afbeeldingen niet meer als een set speelkaarten te gebruiken is, maar alleen nog als collectors item dient...?

Of is het een spel waarbij je bij winst de euforie (bij verlies de teleurstelling) ervaart..?

Bij Metaforio ligt dit totaal anders.

Met dit "spel" kun je alleen maar winnen en niet verliezen.

De kaarten richten zich primair op inzicht van visie en ontwikkeling.

Natuurlijk zouden deze kaarten gebruikt kunnen worden als kwartetspel en als u behoefte aan ontspanning heeft moet u dat vooral doen.

Maar als u zich verder wilt verrijken en zich wilt verdiepen in de wereld van het beelddenken, waarbij u de mogelijkheden wilt zien van een andere manier van doelgerichte visieontwikkeling, dan ligt er met dit "spel" een onbegrensde wereld voor u open.

En eigenlijk is het helemaal geen vreemde wereld voor u.

Als klein kind, toen het talige gedeelte nog niet bij u was "opgedrongen", dacht u alleen in beelden. Dit was hoogstwaarschijnlijk, zonder dat u dat nu nog beseft, de meest creatieve periode in uw leven!

**Logica brengt mij van punt a naar punt b**  
**Verbeelding brengt mij overal.**  
**(Einstein)**

Dus.... welkom TERUG in de wereld van het beelddenken...

## 2. Metaforio als instrument voor visieontwikkeling

### 2.1 De tuin van Metaphorius

Metaphorius kijkt vanaf een heuvel op zijn tuin. Deze ziet er zo op het eerste gezicht goed uit. Hij heeft hem destijds zelf aangelegd en hij is er eigenlijk best trots op. De tuin heeft hij gevoelsmatig ingericht.. gewoon zoals hij denkt dat een tuin er uit zou moeten zien.

Gezeten op een heuvel en zo op zijn tuin kijkend ziet hij een koppel vogels vliegen. De vogels vliegen over de tuin en landen ergens in het veld ver van zijn tuin. Als hij nog eens naar zijn tuin kijkt komt hij tot de ontdekking dat er helemaal geen vogels in zijn tuin zijn. De tuin is toch groot genoeg? Dat komt natuurlijk omdat die vogels mijn tuin niet gezien hebben overpeinst Metaphorius.

Hij vindt de oplossing. Hij gaat naar de markt en koopt een prachtige prodictor. Een prodictor is een grote slimme vogel. Echt een vogel die in zijn tuin past, vindt Metaphorius. Als hij weer thuis is, laat hij de prodictor in de tuin los. De prodictor loopt even over de aarde en vliegt weg.. ver naar de horizon...

“Waarom blijft die prodictor niet in mijn tuin?”, denkt Metaphorius. De vogel heeft mijn tuin nu toch gezien. Hij heeft zelfs met zijn klauwen in de bodem gewoeld.

“Een boom”, denkt Metaphorius. “Ik heb geen boom in de tuin.” Metaphorius heeft alleen wat planten en struiken aangeplant.

Metaphorius gaat snel naar de markt en koopt een prachtige grote boom.

Hij plant de boom en wacht....

Enkele dagen later ziet Metaphorius tot zijn grote vreugde dat de prodictor is teruggekomen. Hij is neergestreken op de pas aangeschafte boom.

Zo vanaf de heuvel gezien, kijkend op zijn tuin met daarin de grote boom waarin de prodictor nog steeds genesteld zit, geniet Metaphorius van zijn tuin. Hij heeft nu een vogel in zijn tuin. De tuin leeft nu echt.

Maar het duurt niet lang. Als Metaphorius in de ochtend de heuvel beklimt om van daaruit de tuin te bekijken, blijkt de prodictor verdwenen te zijn. De tuin is leger dan ooit tevoren.

“Waarom is hij nu verdwenen?”.. peinst Metaphorius.

Hij krijgt een ingeving.... geen voedsel genoeg.....

Metaphorius gaat weer naar de markt en koopt een struik met bessen.

Hij plaatst de struik met bessen in de tuin. Vlak bij de boom.

De volgende ochtend loopt Metaphorius vol verwachting de heuvel op en kijkt.... hij heeft het goed gedacht...want de prodictor is terug gekomen.

Vanaf de boom doet de prodictor aanvallen op de bessenstruik. Hij pikt een bes, vliegt terug naar zijn veilige boom en eet daar de bes op.

Metaphorius geniet. De prodictor is weer terug!

Toch is het plezier van korte duur... de volgende dag blijkt de prodictor weer verdwenen te zijn.

“Water natuurlijk”, denkt Metaphorius. De prodictor heeft natuurlijk ook water nodig en Metaphorius hangt aan de stam van de boom een bakje met water. De volgende ochtend ziet Metaphorius dat de prodictor is teruggekomen en dat hij zich aan de stam probeert vast te klampen om het water te drinken, maar dit lukt niet en de prodictor vliegt weg.

“Hij kan er niet bij”, beseft Metaphorius en verplaatst het drinkbakje naar een tak .

De prodicator komt terug, landt in de boom, loopt over de tak naar het drinkbakje en drinkt het water.

Metaphorius houdt het waterbakje nauwlettend in de gaten. Als het leeg is vult hij het. Hij wil immers niet dat de prodicator weer weggaat.

Op een dag, weer naar zijn tuin kijkend, ziet Metaphorius iets anders aan zijn tuin. Is het de prodicator? Nee.. hij zit er nog.. ,maar de boom, het huis van de prodicator,.. wat is daar mee?..

De bladeren zijn van de kruin gevallen en liggen op de grond.

Ook de bessenstruik heeft haar bladeren verloren en er zit geen bes meer aan.

Metaphorius beseft op dat moment dat hij wel voor water voor de prodicator heeft gezorgd, maar dat hij het water voor de boom en de struik vergeten is. In de kale boom hangt alleen nog maar het gevulde drinkbakje.

Metaphorius begint direct water bij de boom en de struik te gieten, maar het is te laat.. de boom en de struik gaan dood...!

En de prodicator?..... De prodicator verdwijnt.... voorgoed.

### Essentie

Zie uw organisatie nu eens als een tuin. Ga te rade of u aan alle elementen heeft gedacht die uw organisatie gezond maken.

Is uw organisatie levendig?.. Is er genoeg voedsel en water? .. Kunnen product- of procesontwikkeling de juiste weg vinden?.. Is er ruimte voor de noodzakelijke elementen?..

Het probleem zit hem vaak in het feit dat we zaken en elementen over het hoofd zien. We zien wel globaal het totaal, maar hebben geen of te weinig inzicht op welke punten, *tuinelementen*, we de organisatie te kort doen. Hoe krijgen we meer inzicht in onze organisatie? Wat moeten we houden en wat moet er veranderen?

Metaforio geeft inzicht in uw organisatie. Heeft u bijvoorbeeld wel aan “bevloeiing” in uw organisatie gedacht? Iets dat Metaphorius vergeten was.

Natuurlijk denkt u op het eerste gezicht.. Ik ben slimmer dan Metaphorius..ik vergeet geen essentiële elementen, maar.....is dat wel zo?.. Zit dat gedeelte niet in uw blinde vlek, waardoor u uw innovatief vermogen belemmert?

Metaforio gaat u hier inzicht in geven!



Ron Brandsteder spreekt het verhaal van de *Tuin van Metaphorius* in. (Studio Westerlaken – Drunen)

## 2.2 Spelregels tuinmetafoor



### DE TUINMETAFOOR

als instrument binnen uw organisatie  
(Hortus Organicus)

Metaforio is het instrument voor visieontwikkeling binnen uw organisatie. De kaarten en het systeem zijn gebaseerd op *de Tuinmetafoor*. Bij het gebruik van de kaarten wordt een aantal regels uit het SIT (System Inventive Thinking) toegepast! Lees voor gebruik de uitgebreide handleiding in PDF-Formaat die u kunt downloaden onder het kopje HANDLEIDING.

### 2.2.1 Algemeen:

**2.2.1.1 Doel:** De speler heeft meer inzicht in zijn organisatie.

**2.2.1.2 Doelgroep:** Managers, coaches, trainers en facilitators.

#### 2.2.1.3 Voorbereiding

- Een vel papier, liefst A3 formaat.
- Potlood/pen en kleurtjes.
- De kaarten.

#### 2.2.1.4 Randvoorwaarden

- Rustige omgeving.
- Speler de tijd geven om te ontspannen.

### 2.2.1.5 Procesomschrijving

De speler krijgt de opdracht in zijn gedachten een beeld op te roepen van een tuin die staat voor ZIJN organisatie.

Vervolgens tekent hij zijn organisatie (de tuin dus) op het vel papier.

Let op: Dit is een intuïtief, morfologisch en geen rationeel proces.

Dit betekent dat hij tijdens het tekenen niet altijd bewust bezig is met de verklaringen van de elementen die hij in de tekening verwerkt.

Concreet komt het er op neer dat een getekende boom symbool zou kunnen staan voor de speler zelf of bijvoorbeeld voor een doel in zijn organisatie. Deze waarden kunnen gelijk of worden er pas na het tekenen, aan gegeven.

Dit is namelijk erg persoonlijk. Sommige spelers zullen daar gelijk een beeld bij hebben. Anderen zullen zich er (nog) van bewust zijn wat zij nu getekend hebben. Positioneer jezelf, ook in de tekening.

We gaan er in deze situatie van uit dat we hierbij in ons onderbewuste wel weten hoe de organisatie (in grote lijnen) in elkaar zit, maar dat het ons nog ontbreekt aan een talige omschrijving.

De tekening zou er zo uit kunnen zien:

VOORBEELD TEKENING:



## 2.3 Methode 1: Zonder coach

De speler neemt de stapel beeldkaarten van Metaforio en schudt de kaarten.  
De speler trekt zelf een kaart.

### Het interpreteren van de kaart

De getrokken kaart is op dit moment bepalend in het proces. Het beeld dat op de kaart staat gaat de speler nu sturen.

De speler leest bovenaan de kaart de rubriek waarin de afbeelding geplaatst is. De tekst onder aan de afbeelding is in dit proces niet belangrijk.

De afbeelding wordt vervolgens goed bekeken. Welk beeld bij het zien van de afbeelding, al dan niet gerelateerd aan de rubricering wordt nu opgeroepen?

Wat gebeurt er op de afbeelding..? Hoe zou je dit beeld naar je organisatie vertalen?

Vervolgens wordt volgens één van de regels van S.I.T. (Systematic Inventive Thinking) het op de kaart geïnterpreteerde element binnen de zelfgemaakte tekening geïntegreerd (de sturing).

S.I.T. kent o.a. de principes van toevoegen, verwijderen en kopiëren. Dit gaan we ook toepassen in de gemaakte tekening.

Stel dat de volgende kaart door de speler getrokken is: Rubriek=Verbinding, element=Brug (dit element is het beeld dat de manager bij de afbeelding heeft).

We kijken nu naar de gemaakte tuintekening. De regels zijn dan als volgt:

- 1) Is er geen brug getekend in de tuintekening > toevoegen.
- 2) Is er wel een brug getekend in de tuintekening dan hebben we de volgende mogelijkheden: we verwijderen de brug, we verplaatsen de brug, of we voegen nog een brug toe (kopiëren).

**Ad 1)** De gedachte bij het toevoegen van een brug zal de speler tot denken zetten over waar hij dan die brug kan plaatsen. Hij zal zich bewust moeten worden van wat hij getekend heeft. Waar staan de elementen in zijn tuintekening voor? Staat een element voor een persoon, zichzelf, een team, een afdeling, een product/dienstverlening, de infrastructuur van zijn organisatie, een target, beheersing, of een project etc. etc.

Uiteindelijk is hij de enige die daar antwoord op kan geven. Het is immers zijn tekening van zijn organisatie. Het is zijn interpretatie.

We zijn inmiddels beland in de fase van de bewustwording.

Door met de brug te “wandelen” over de gemaakte tuintekening en te beoordelen waar de brug het beste zou passen moet de speler diep in zijn organisatie duiken.

**Ad 2)** De speler heeft nu meer keuzes, hij mag namelijk zelf bepalen wat hij gaat doen. De brug in de tekening verwijderen, verplaatsen of nog een brug toevoegen. Laten we eens kijken naar het verwijderen. De speler heeft niet voor niets in zijn tuintekening een brug getekend. Allereerst zal hij tot inzicht moeten komen waar die brug in zijn element voor staat. Kennelijk vond hij die brug belangrijk in de tekening (lees organisatie).

Wat zou er nu in de organisatie veranderen als hij de brug zou weghalen.

Wat zijn de consequenties, maar vooral wat zijn de kansen. Kan de organisatie zonder de brug en wat zou dat op kunnen leveren.

Als de speler tot inzicht komt dat hij die brug nodig heeft, is het zaak om te bekijken wat voor kansen het kan opleveren als de brug verplaatst wordt.

Komt de speler tot inzicht dat hij eigenlijk bruggen tekort heeft in zijn organisatie, dan worden bruggen toegevoegd (kopiëren).

Zo doorloopt de speler de diverse elementen van zijn organisatie op een andere wijze dan hij voorheen gewend was. De kracht van de kaart is dat de speler gedwongen wordt om een ander patroon te volgen.

Let op: Hij heeft de organisatie alleen bekeken op de verbinding en met name de brug.

Is dit traject doorlopen, dan mag hij eventueel (een) volgende kaart(en) trekken.

Deze methodiek vereist een behoorlijke zelfdiscipline.

De speler moet voldoen aan de randvoorwaarden, zoals die eerder beschreven staan.

#### **Incubatie:**

Het is beslist niet zo dat een getrokken kaart, in dit voorbeeld een Verbinding, een Brug, de speler altijd direct het inzicht geeft wat hij hier mee kan doen.

Soms moet het even "indalen". Neem hiervoor de tijd. Dit kan soms dagen duren, maar het levert uiteindelijk altijd wat op.

We noemen dit de incubatietijd.

## **2.4 Methode 2: Met coach**

Bij deze methode is naast de speler een 2<sup>e</sup> persoon aanwezig. Dit is de coach.

De coach beheert de kaarten. Hij laat conform de 1<sup>e</sup> methode door de speler de tuin tekenen en hij geeft de speler een kaart. Hij kan dit doen door de speler er één te laten trekken, of hij kan er één of meerdere uitzoeken die volgens hem in de tuin ontbreken.

De taak van de coach is het proces met behulp van de kaarten te begeleiden. Dit kan door inspirerende en verdiepingsvragen te stellen over zowel de tekening als de kaart. De coach kan de speler helpen de zaken te doorbreken en kansen ervan in te zien.

## **2.5 Methode 3: Verdieping**

De verdiepingsmethodiek is gebaseerd op het trekken van meerdere kaarten, waarbij de eerste kaart de rubriek en het item bepaalt. De speler trekt of krijgt een tweede kaart om de verdieping op de eerste kaart te verbijzonderen.

Deze methodiek kan zowel met als zonder coach.

### 3. Inzet beeldkaarten ter ondersteuning van creativiteitstechnieken en voor gebruik als Energizers/Icebrakers

#### 3.1 Doel

Trainen van creatieve denktechnieken waardoor bestaande denkpatronen worden doorbroken.

#### 3.2 Doelgroep

Facilitators en trainers bij creatieve denktechnieken.

#### 3.3 Technieken

Onderstaand worden 9 creativiteitstechnieken besproken die door een facilitator kunnen worden ingezet tijdens de creatieve processen en als icebraker voor en tijdens brainstormsessies.

##### 3.3.1 Intuïtief waarnemen



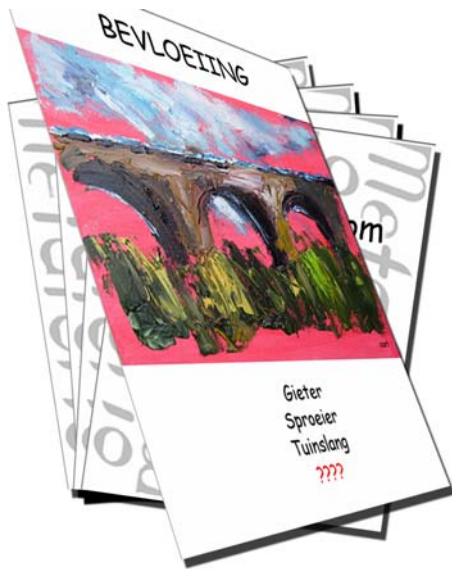
#### Intuïtief waarnemen

- Schud de beeldkaarten
- Trek een willekeurige kaart (laat u niet beïnvloeden door de tekst)
- Concentreer u op de afbeelding... wat roept deze in u op?
- Wat voor betekenis heeft deze kaart voor u?
- Benoem het gevoel dat u ervaart
- Kunt u er ook een geur of een geluid bij oproepen?
- Wat vindt er plaats buiten de afbeelding?

Techniek: Intuïtie

Doel: Bewustmaking en ontwikkelen van uw zintuigen.

### 3.3.2 Associatieketting (1>Beeld)



#### ASSOCIATIEKETTING (1)

- Schud de beeldkaarten
- Trek een willekeurig kaart (laat u niet beïnvloeden door de tekst)
- Concentreer u op de afbeelding... wat roept deze in u op? Verzin een woord bij de afbeelding en maak binnen 2 minuten een zo lang mogelijke associatieketting
- Herhaal dit en maak de ketting twee keer zo lang

Voorbeeld:

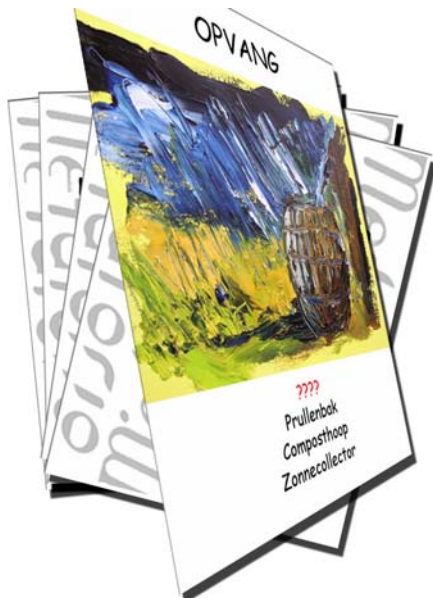
Aqueduct>Romeinen>Paardenraces>Gokken>Verslaving>Drugs>Naald>Verpleegster enz.  
(Verpleegster staat ver van Aqueduct)

Techniek: Disociëren

Doel: Uit de structuur denken.. zo ver mogelijk van het onderwerp komen.

(het laatst gekozen woord heeft geen logische relatie ten opzichte van het eerst gekozen woord)

### 3.3.3 Associatieketting (2 >Tekst)



#### ASSOCIATIEKETTING (2)

- Schud de beeldkaarten
- Trek een willekeurige kaart (laat u niet beïnvloeden door het beeld) en zoek een woord in de tekst dat u aanspreekt
- Begin met het gekozen woord en maak binnen 2 minuten een zo lang mogelijke associatieketting
- Herhaal dit en maak de associatieketting twee keer zo lang

Voorbeeld:

Regenton>Regenworm>Grondverzet>Dijk>Fietspad>Driewieler enz.  
(Logisch gezien hebben regenton en driewieler geen relatie met elkaar)

Techniek: Disociëren

Doel: Uit de structuur denken.. zo ver mogelijk van het onderwerp komen.

(het laatst gekozen woord heeft ten opzichte van het eerst gekozen woord geen logische relatie)

### 3.3.4 Bloemmotief

**BLOEMMOTIEF**

- Trek een willekeurige kaart na het schudden en concentreer u op de afbeelding
- Welke associaties worden bij u opgeroepen? Plaats deze in het bloemmotief. (Aquaduct)
- Neem 1 blad van de gemaakte bloem en associeer verder op het item (Brug)
- Plaats deze in het volgende bloemmotief en herhaal dit voor alle bladen

Techniek: Associëren

### 3.3.5 Kantelen

**KANTELEN**

Kantelen is binnen het associatieproces een sprong naar een totaal ander onderwerp. Kantelen voorkomt dat u blijft hangen in de reeks tijdens het associëren. Het geeft u nieuwe openingen

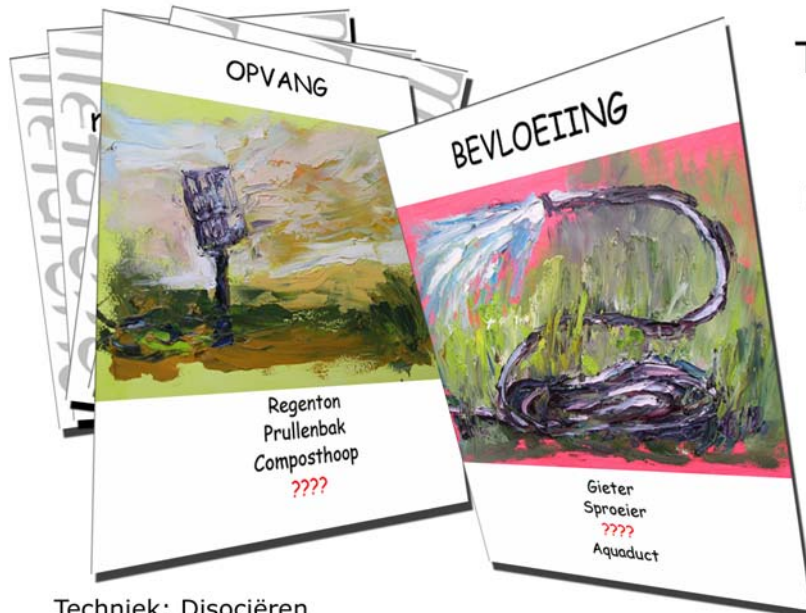
- Schud de beeldkaarten
- Trek een willekeurige kaart
- Neem een woord in de tekst of afbeelding
- Begin met het maken van een associatieketting
- Het gekozen woord is het begin  
Probeer in de ketting kantelingen toe te passen

Voorbeeld GEEN kantelingen: Regenton>Regenpijp>Wateropvang> enz  
 Voorbeeld WEL kantelingen: Regenton>Ton>Gewicht>Sumo-worstelaar>enz

Techniek: Disociëren

Doel: Uit de structuur denken.. zo ver mogelijk van het onderwerp komen  
 (het laatst gekozen woord heeft ten opzichte van het eerst gekozen woord geen logische relatie)

### 3.3.6 Terugkoppelen



Techniek: Disociëren

Doel: Uit de structuur denken.. zo ver mogelijk van het eerste onderwerp komen en daarna weer terugbrengen naar het tweede onderwerp

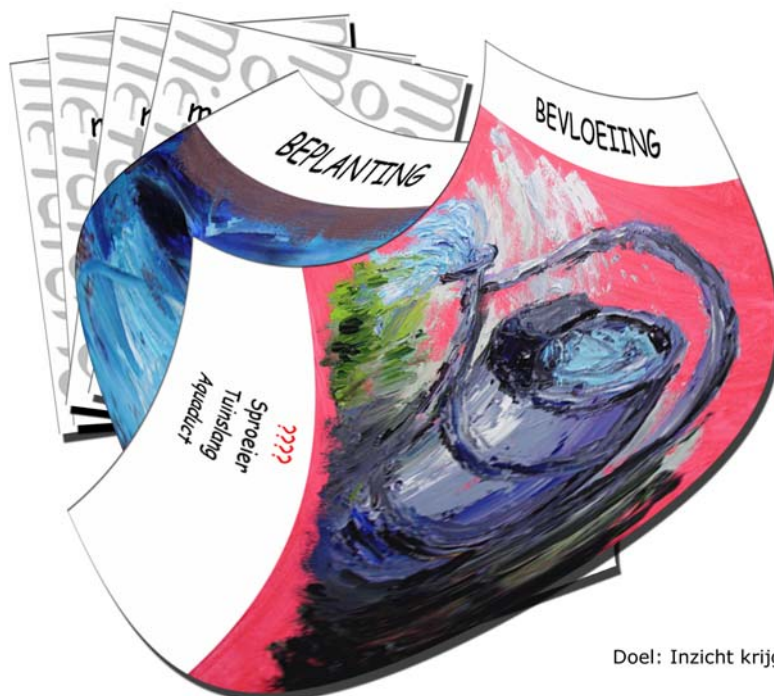
## TERUGKOPPELEN

- Schud de beeldkaarten
- Trek twee kaarten
- Start met de eerst getrokken kaart. Maak een associatie-ketting met de tweede kaart als eindpunt

Voorbeeld:

Zonnecollector>Hemellichaam>  
Grote Beer>Winterslaap>  
Ontwaken>Ontbijten>  
Douchen>Tuinslang

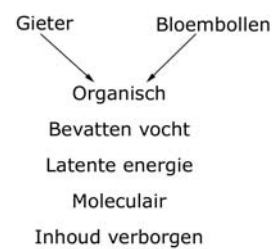
### 3.3.7 Verbinden



## VERBINDEN

Bij verbinden gaan we op zoek naar overeenkomsten tussen twee elementen

Voorbeeld:



Doel: Inzicht krijgen in overeenkomsten

### 3.3.8 Geleide fantasie



## GELEIDE FANTASIE

Doel: Stimulering verbeelding

- Maximaal 53 deelnemers
- Elke deelnemer krijgt een omgedraaide kaart
- De eerste deelnemer draait zijn kaart om, bekijkt de afbeelding en maakt een begin van een door hem verzonden verhaal
- Na ongeveer 1 minuut eindigt hij zijn verhaal met een open eind, waarbij de afbeelding van zijn kaart in zijn laatste zin voorkomt
- De volgende deelnemer draait zijn kaart om, bekijkt de afbeelding en gaat verder met het verhaal
- Ook deze deelnemer sluit zijn verhaal af met een open eind waarbij hij eindigt met het item dat op zijn kaart staat
- Het verhaal gaat zo door naar de volgende deelnemer
- De laatste deelnemer sluit het verhaal af en eindigt met de afbeelding van zijn kaart

### 3.3.9 Creatief kwartetspel



## CREATIEF KWARTETSPEL

- U kent, vanuit uw kindertijd, de regels van het kwartetten
- Afwijking op de gangbare regels:
  - Op de kaart is wel de rubriek te zien maar niet de naam van het beeldelement
  - Dit *dwingt* u tot net even anders denken

Het spel bestaat uit 53 kaarten  
 52 kaarten vormen 13 sets van 4 kaarten  
 De 53e kaart staat voor **Verborgenheid**  
 Deze kaart mag worden ingezet om een set, waarvan u er al 3 heeft, compleet te maken (Joker)

Techniek: Energizing Doel: Even wat anders doen

## Copyright/Disclaimer

De intellectuele eigendomsrechten met betrekking tot de site en het product Metaforio berusten bij de auteur.

Niets uit deze uitgave en het product mag zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de eigenaar verveelvoudigd en/of openbaar worden gemaakt door middel van druk, offset, fotokopie of microfilm of in enige digitale, elektronische, optische of andere vorm of (en dit geldt zonodig in aanvulling op het auteursrecht) het reproduceren ten behoeve van een onderneming, organisatie of instelling of voor eigen oefening, studie of gebruik welk(e) niet strikt privé van aard is of voor het overnemen in enig dag-, nieuws- of weekblad of tijdschrift (al of niet in digitale vorm of online) of in een RTV-uitzending.

Metaforio is als instrument ontwikkeld vanuit de leergang beelddenken, binnen het kader van de deskundigheidsopleiding creativiteit en facilitatie bij het C.O.C.D.(B) Met dank aan studiebegeleidster Ghislaine Bromberger (auteur van het boek "De kracht van Beelddenken").

[www.cocd.org](http://www.cocd.org)

**De mens is een machine, maar een zeer eigenaardige machine.  
Hij is een machine die onder gunstige omstandigheden en bij de juiste behandeling kan weten dat hij een machine is; en als hij zich dat ten volle heeft gerealiseerd kan hij middelen vinden op te houden een machine te zijn (Ouspensky, *De mens en zijn mogelijke evolutie*).**

Auteur

Carl Goedegebuur

[www.metaforio.com](http://www.metaforio.com)