

# **Geführte Erfahrungen**

Silo

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel  
*Experiencias Guiadas*  
im Verlag Plaza&Janes Editores S.A., Barcelona  
Copyright der spanischen Originalausgabe © 1989 Silo  
Der Originaltext ist auf [www.silo.net](http://www.silo.net) erhältlich.

Als Vorlage zur Übersetzung diente die Ausgabe von  
Virtual Ediciones, Santiago de Chile, 2021

Übersetzung aus dem Spanischen:

Conny Henrichmann  
in Zusammenarbeit mit Daniel Horowitz  
Lektorat: Ivetta Csongradi

Edition Pangea  
Zürich - Berlin - Wien  
Oktober 2025  
[www.editionpangea.ch](http://www.editionpangea.ch)

Copyright der deutschen Ausgabe: © 2025 Pangea,  
Zürich

Gestaltung: Mariana Garcia  
Umschlag: gdi Kohl  
Druck und Bindung: EPC Nyomda Budaörs  
Printed in Hungary

ISBN 978-3-907127-28-5

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung zur deutschsprachigen Ausgabe ..... 9

**Geführte Erfahrungen** ..... 15

Erster Teil - Erzählungen

I.	Das Kind .....	17
II.	Mein Feind .....	21
III.	Mein größte Fehler .....	25
IV.	Die Nostalgie .....	31
V.	Mein Idealer Partner .....	33
VI.	Das Ressentiment .....	39
VII.	Die Beschützerin des Lebens .....	45
VIII.	Die rettende Tat .....	49
IX.	Die falschen Hoffnungen .....	55
X.	Die Wiederholung .....	59
XI.	Die Reise .....	63
XII.	Das Festival.....	67
XIII.	Der Tod.....	73

## Zweiter Teil - Bilderspiele

I.	Das Tier.....	81
II.	Das Schneemobil .....	85
III.	Der Schornsteinfeger.....	91
IV.	Der Abstieg.....	95
V.	Der Aufstieg.....	99
VI.	Die Kostüme.....	101
VII.	Die Wolken .....	105
VIII.	Vor und zurück.....	109
IX.	Der Bergmann .....	113
	Anmerkungen zu den Geführten Erfahrungen.....	119

<b>Vortrag des Autors anlässlich der</b>		
<b>Buchvorstellung.....</b>		<b>133</b>

## Einleitung zur deutschsprachigen Ausgabe

In diesem Buch lädt uns Silo in ein spielerisches Theater des Lebens ein. Die Geführten Erfahrungen sind ein Geschichtenbuch für Erwachsene. Die zweiundzwanzig Kurzgeschichten sind in echter Geschichtenbuchtradition zum Vorlesen geschrieben. Zeitlos und doch zeitgemäß sprechen sie auf vielfältige Weise die menschliche Situation in der heutigen Welt an. Mit einer spielerischen Weisheit, die halb vergessene Wahrheiten erweckt, führen uns Silos Geschichten zu Geistesblitzen und eröffnen uns die Möglichkeit, tiefgreifende Versöhnungen mit ungelösten Themen der Vergangenheit zu erleben oder eine veränderte, positivere Haltung gegenüber der Gegenwart oder Zukunft zu entwickeln.

Wer dieses faszinierende Buch schnell durchliest, wird eine Reihe kurzer Geschichten mit glücklichem Ende finden, die man einfach mit Vergnügen lesen kann. Die Lesenden können möglicherweise aber feststellen, dass ihnen diese täuschend einfachen Geschichten ans Herz wachsen werden. Leicht an einem Abend zu lesen, können sie uns ein Leben lang begleiten und noch lange nach dem Lesen kommen uns möglicherweise Sätze aus ihnen in den Sinn.

Die interessierten Lesenden werden in diesen Geschichten aber möglicherweise mehr spüren, als auf den ersten Blick ersichtlich ist. Sie haben eine psychologische Dimension, und unter ihrem bescheidenen Stil sind sie durch eine augenzwinkernde Weisheit geprägt, sind zugleich bejahend, herausfordernd und provokant.

Obwohl man sie schnell überfliegen kann, sind sie ergiebiger, wenn man sie tiefer erkundet. In einem sehr einfachen und zugänglichen Stil geschrieben, mögen sie zu-

nächst eher wie Skizzen von Geschichten als fertige Werke erscheinen. Diese bewusste unfertige Qualität spiegelt die Absicht des Autors wider, die Lesenden an den Geschichten teilhaben zu lassen. Mit einer originellen Kombination stilistischer Mittel ermutigt Silo die Lesenden bzw. Zuhörenden, jede Geschichte zu vervollständigen, indem sie sich Elemente aus dem eigenen Leben vorstellen, insbesondere während der Pausen, die in den Geschichten mit einem Sternchen (\*) gekennzeichnet sind. Indem der Autor eine gewisse Mehrdeutigkeit und einen unbestimmten Ton in den Geschichten beibehält, gibt er uns den Spielraum, den Rahmen, den jede Geschichte bietet, um ihn mit unseren eigenen Erfahrungen zu füllen.

Bei einer langsamen und sorgfältigen Lesung passiert etwas sehr Interessantes. Die Bilder erwachen zum Leben und die zuhörende Person versetzt sich selbst in die Hauptrolle und füllt die Geschichte mit ihren eigenen Erlebnissen. Weit davon entfernt, sich zu wiederholen, entwickelt sich die Geschichte beim erneuten Zuhören weiter.

### **Klassische Themen für die moderne Zeit**

Als für unsere Zeit bedeutungsvolle Geschichten erwecken diese lebendigen Erzählungen die universellen Themen der menschlichen Erfahrung zum Leben. Anklänge an viele literarische Traditionen helfen, diese Geschichten mit den konkreten Problemen zu verbinden, mit denen wir täglich in unserem Leben konfrontiert sind.

Die Geschichten werden durch Anspielungen auf zeitgenössische und klassische Literatur bereichert (siehe die Anmerkungen am Ende des Buches). Bilder von Feuerwehrmännern, die an Ray Bradburys *Fahrenheit 451*

erinnern, verstärken die anfängliche Spannung in *Mein größter Fehler*, und die Hochgeschwindigkeitsfahrt in der Blase von *Die Reise* erinnert an die Reise, die Olaf Stapledon in seinem *Sternenschöpfer* so großartig erzählt. Rabelais' *Gargantua* und der Mythos von *Orpheus und Eurydike* erscheinen ganz natürlich in der Suche in *Mein idealer Partner*, und einzelne Orphische Hymnen und Anspielungen auf Hamlet verstärken die düstere Kulisse in der Erzählung *Das Ressentiment*. Die Figur der *Beschützerin des Lebens* ist der zeitlose weibliche Archetyp, der sich derzeit neuer Popularität erfreut, und in *Die Wolken* werden wir an Aristophanes' Komödie erinnert und erkennen Schöpfungsthemen aus der *Bibel*, dem *Rigveda* und dem *Popol Vuh* wieder.

Im Gegensatz zu solchen klassischen Elementen finden wir in anderen Erzählungen – hauptsächlich aus dem zweiten Teil, den *Bilderspielen* – einen leichteren Umgang mit Bildern, die an Lewis Carolls *Alice im Wunderland* und *Alice hinter den Spiegeln* erinnern. In *Die Kostüme* erleben die Zuhörenden Verformungen, Ausdehnungen, Verkleinerungen und schließlich Spiegelungen in einem Zauberspiegel.

All diese Elemente dienen zusammen den Zielen der Erzählungen: Das eigene Gedächtnis und die eigene Vorstellungskraft auf der Suche nach größerem Verständnis und echten Versöhnungen anzuregen und neue Handlungsweisen hin zu innerer Einheit zu entdecken.

Die spanische Erstausgabe des Werks erschien 1989 unter dem Titel *Experiencias Guiadas* im Verlag Plaza & Janés Editores in Barcelona und umfasste 21 Geschichten. Die erste deutschsprachige Übersetzung dieser Originalausgabe

wurde 1992 in Düsseldorf im Selbstverlag unter dem Titel *Geleitete Erfahrungen* veröffentlicht.

Für spätere Ausgaben ergänzte der Autor den ersten Teil des Werks um eine weitere Geschichte mit dem Titel *Der Tod*, die in dieser Neuübersetzung ebenfalls enthalten ist. Zudem nahm er kleinere Änderungen an einigen bestehenden Geschichten sowie an den Anmerkungen zu den *Geführten Erfahrungen* vor. Diese überarbeitete Fassung erschien unter anderem 2002 in Mexiko im Verlag Plaza y Valdés (*Obras Completas, Vol. 1 – Gesammelte Werke, Band I*). All diese Änderungen wurden in der vorliegenden Ausgabe ebenfalls berücksichtigt.

Unser Dank für die vorliegende Übersetzung geht an erster Stelle an Conny Henrichmann, aber ebenso an die Übersetzer und Übersetzerinnen der vorhergehenden Ausgaben der *Geführten Erfahrungen*: Luz Jahnen, Marita Simon, Gustavo Joaquin und Harald Freyer sowie an die zahlreichen Freiwilligen, die den Geschichten mehrfach zugehört haben und mit ihren Vorschlägen und Anregungen zur Verbesserung der deutschen Übersetzung beigetragen haben. Ebenso bedanken wir uns beim Verlag Latitude Press, dessen englischsprachige Ausgabe *Tales for Heart and Mind – The Guided Experiences* uns zu dieser Einleitung inspiriert hat.

Am Ende des Buches haben wir auch den Vortrag des Autors anlässlich der Buchvorstellung vom 3. November 1989 in Madrid angefügt, in dem Silo das Buch vom Standpunkt der Ideen aus behandelt, die diesem Werk zugrunde liegen.

Edition Pangea freut sich, dem deutschsprachigen Publikum nun eine Neuübersetzung unter dem Titel *Geführte Erfahrungen* vorlegen zu können.

Daniel Horowitz  
September 2025



# **Geführte Erfahrungen**

Erster Teil

## **Erzählungen**

## *Geführte Erfahrungen*

## **I. Das Kind**

Ich gehe übers Land. Es ist sehr früh am Morgen und ich fühle mich sicher und fröhlich.

Vor mir zeichnet sich ein alt aussehendes Gebäude ab. Es scheint aus Stein gebaut. Auch das Giebeldach ist wie aus Stein gemacht. An der Vorderseite heben sich große Marmorsäulen hervor. Als ich mich dem Gebäude nähere, sehe ich, dass es eine schwere Metalltüre hat. Von der Seite tauchen plötzlich zwei bedrohliche Tiere auf und stürzen auf mich zu. Zum Glück werden sie von starken Ketten festgehalten und kurz vor mir gestoppt. Ich kann mich der Türe nicht nähern, ohne von den Tieren angegriffen zu werden, also werfe ich ihnen einen Beutel mit Futter zu. Die Bestien verschlingen das Futter hastig und schlafen ein.

Ich nähere mich der Türe und schaue sie mir genauer an, kann aber weder eine Klinke noch sonst etwas finden, um sie zu öffnen. Als ich jedoch vorsichtig gegen einen Flügel der Türe drücke, öffnet sie sich mit einem metallischen Geräusch, als wäre sie seit Ewigkeiten nicht geöffnet worden. Vor mir öffnet sich ein sehr langer, sanft beleuchteter Raum, dessen Ende ich nicht erkennen kann. Links und rechts hängen lebensgroße Gemälde, die bis zum Boden reichen. Jedes stellt eine andere Szene dar. Das erste links vor mir zeigt einen Mann, der hinter einem Tisch mit Karten, Würfeln und anderen Glücksspielen sitzt. Ich betrachte den merkwürdigen Hut, den der Spieler trägt. Ich versuche, mit dem Finger über den Hut im Gemälde zu streichen, spüre aber keinen Widerstand bei meiner Berührung – stattdessen taucht mein Arm direkt in das Ge-

mälde ein. Dann bewege ich zuerst nur ein Bein und schließlich meinen ganzen Körper in das Gemälde hinein. Der Spieler hebt eine Hand und ruft: „Moment mal, Sie dürfen nur rein, wenn Sie Eintritt zahlen!“ Ich krame in meinen Taschen, hole eine kleine Glaskugel heraus und gebe sie ihm. Der Spieler nickt mir zu und ich gehe an ihm vorbei.

Ich bin in einem Vergnügungspark. Es ist Nacht. Ich sehe überall Karusselle und Bahnen voller Licht und Bewegung ... aber da ist niemand. Allerdings entdecke ich in meiner Nähe ein etwa zehnjähriges Kind, das mit dem Rücken zu mir steht. Ich gehe auf das Kind zu und als es sich umdreht und mich ansieht, merke ich, dass ich es selbst bin, als ich ein Kind war. (\*)

„Was machst du hier?“, frage ich. Das Kind erzählt mir etwas von einer Ungerechtigkeit, die ihm angetan wurde. Es fängt an zu weinen und um das Kind zu trösten, verspreche ich, dass wir gemeinsam Karussell fahren. Aber das Kind beharrt auf der Ungerechtigkeit. Um es besser zu verstehen, versuche ich mich zu erinnern, was für eine Ungerechtigkeit ich in diesem Alter erfahren habe. (\*)

Jetzt erinnere ich mich an diese Ungerechtigkeit und irgendwie verstehe ich, dass es der Ungerechtigkeit gleicht, unter der ich bis heute leide. Ich denke darüber nach, aber das Kind weint immer noch. (\*)

Also sage ich mir: „Gut, ich werde das Unrecht, das man mir anscheinend immer wieder antut, beheben. Für den Anfang werde ich freundlich zu den Menschen sein, die mich in diese Situation bringen.“ (\*)

Ich bemerke, dass das Kind jetzt lacht. Ich streiche ihm über den Kopf und sage, dass wir uns wiedersehen werden. Das Kind verabschiedet sich und geht sehr glücklich weg.

Ich verlasse den Vergnügungspark und komme wieder zu dem Spieler, der mir einen verstohlenen Blick zuwirft. Im Vorbeigehen streife ich seinen Hut, woraufhin die eigenartige Gestalt mir schelmisch zuzwinkert. Ich trete aus dem Gemälde heraus und befinde mich wieder in dem langen Raum. Mit langsamen Schritten gehe ich durch die Türe hinaus. Draußen schlafen die Tiere noch immer, und ich gehe ohne Angst zwischen ihnen hindurch.

Der strahlend helle Tag empfängt mich. Ich kehre über das offene Feld zurück mit dem Gefühl, eine seltsame Situation verstanden zu haben, deren Wurzeln weit zurückreichen. (\*)