

SPARK 119

(Código de matriz: **SPARK119.00** para o jogo StartOver.xyz)

DISTINÇÃO: Se tua auto-imagem é baseada no que vês quando te olhas ao espelho, a tua mulher está a ficar muito entediada.

NOTAS: Claro, faz sentido pensar em si mesmo como cabelo, pele, carne e ossos com roupas bonitas, uma personalidade sólida e visível. Afinal, estás no espelho, refletido com cada ruga e ponto negro. O retorno é inegável.

E é exatamente isso que nos torna uns homens aborrecidos para as mulheres, concebendo-nos como alguém que *deve* ser reconhecível.

Se podes ser reconhecido, então deves exibir um comportamento previsível, manter opiniões firmes, manter velhas decisões, não mudar os gostos. Aqui reside o conflito. Assim que te identificas como o conteúdo de tua vida, tu estás morto, não há mais desafios.

Por exemplo, assim que a tua mulher tiver uma opinião diferente da tua, podes pensar que deverias defender a tua posição mais forte do que ela defende a dela ou tu não és um homem. Isso é linear. Assim que o teu filho discordar ou discutir contigo, tu podes ter o impulso de provar que estás certo ou vencer pela força, ou então não és o pai. Isso é linear. Em nenhum dos casos passa pela tua cabeça a ideia de não ser linear e mudar o jogo...

Se és reconhecível, então podes ser projetado, um alvo para expectativas. No entanto, as expectativas matam a intimidade porque uma expectativa não cumprida gera ressentimento. Então, sempre que a tocas, ela não te sente; ela sente o teu ressentimento em relação a ti e deve se proteger. É uma confusão.

Mesmo que o teu pai não tenha sido um modelo para isto, tu *podes* ter um lugar de origem completamente diferente do que vês refletido no espelho. Existem muitas alternativas para experimentar. Cada nova fonte de autoexperiência abre um mundo inteiramente novo de relacionamento com as tuas possibilidades atuais, com teu destino e *com a tua mulher*.

Começamos com algumas perguntas: E se aquela coisa que vês no espelho não for o que és? E se for apenas um veículo ou antena para o que és? Para a maioria de nós, isso parece uma linha de investigação absolutamente insana. O que mais poderia haver além do que vemos no espelho? O que mais mesmo!

EXPERIMENTOS:

SPARK092.01 Abaixo está uma lista de opções para a pergunta: *O que mais eu poderia ser?*

Aviso Um: Se considerar as opções abaixo como *conceitos ou como boas ideias*, tu te consolidarás em tua mente, o que te torna ainda mais chato do que ser carne e osso. As propostas listadas abaixo *não são conceitos*. Eles são convites para encontrar um novo lugar de onde virá a tua autoexperiência. Eles são botões de início para um novo jogo.

Aviso Dois: Cada orientação experimental começa com a palavra "eu". Mas o experimento não é sobre aquilo que chamas de "eu". O experimento é sobre o que está lá em vez do "eu". Ao fazer os experimentos, esquece a parte do "eu". Pensar que existe um "eu" só atrapalha.

Aviso três: Alternar de te considerares conhecido, visível, sólido e estável que traz a comida para casa, para algo mais dinâmico, requer PROCESSOS DE CURA E INICIAÇÕES que desencadeiam HABILIDADES ADICIONAIS.

CURA / INICIAÇÕES: Sete a dez processos profundos de cura e iniciação ao longo de alguns anos transformarão o teu relacionamento com o que aconteceu na tua infância e nalgumas vidas passadas. (Para obter mais informações sobre este trabalho de desenvolvimento pessoal, aceda a www.nextculture.org.) Esses processos liberam-te das garras subjugadoras de crenças, conclusões, compromissos ocultos, decisões antigas, etc.

HABILIDADES ADICIONAIS Com menos bagagens mentais, emocionais e energéticas, tu te tornas cada vez menos engatilhado. Tu aprendes como ser morto e não morrer, como fazer curvas em ângulo reto na velocidade da luz e como ir de forma não linear pelos espaços através das lacunas entre os momentos. Quando aprendes a diferenciar *o que é* das histórias que inventas sobre o que é, então podes aceitar o que é. Aceitar *o que é* permite que comeces de onde estás com uma avaliação precisa da realidade atual, que se torna a plataforma de lançamento para mudar *o que é* para *o que poderia ser*.

Cada experimento abaixo convida-te a centrar numa auto-imagem não-cognoscível. Escolhe um experimento e use-o por uma semana inteira (ou pelo resto de tua vida) resistindo aos convites para voltar a ser algo cognoscível: (Lembra-te, esqueça o "eu").

Eu sou um quadro de distinção, segurando um espaço de descoberta
Eu sou as luzes do palco iluminando o alto-drama.
Eu sou um presente que percebe estar num campo de ausência de chão.
Eu sou um navegador espacial para todos os três mundos.
Eu sou um lugar de deleite, clareza e transformação.
Eu sou um pirata de responsável radical de gameworld.
Eu sou um ponto de acesso para possibilidades não lineares.
Eu sou um catalisador da evolução.
Eu sou um agente do grande mistério.
(Esqueça o "eu".)
Eu sou nada - o tipo de nada tão grande que tudo cabe nele.

Eu não estou aqui para lhe proporcionar segurança, previsibilidade, paz, calma e conforto. Eu não sou uma lata de lixo emocional. Eu não sou um bom menino. Eu não sou um capacho. Eu sou uma pergunta perigosa em curso, percebendo sem dar sentido, atentamente aqui, num muito pequeno *agora*. Eu sou um não-crente da minha própria asneira.

Eu sou o espaço através do qual um conjunto de princípios brilhantes podem atuar no mundo.

Se tentares isto, a tua mulher pode ter algo um pouco mais interessante para brincar. Ela provavelmente está à espera há muito tempo para que tu o consigas...