

SPARK 209

(Código de matriz: **SPARK209.00** para o jogo StartOver.xyz.)

DISTINÇÃO: A Possibilidade é a Terceira Força.

NOTAS: A lógica polarizada de “preto e branco” da cultura moderna promove a assunção de que o conflito irreconciliável é inevitável. A guerra torna-se, então, justificável em público: *há os “bons” e os “maus”, e lutamos contra os “maus”*. A guerra é justificada como um ambiente de apostas sem regras onde a economia do Gremlin prospera. E sim, a guerra também é uma forma de controlo populacional, embora muito menos eficaz do que educar mulheres para serem [Possibilitadoras](#), com autoridade [arquiarcas](#) para além do domínio das religiões [patriarcais](#). A tolice da guerra, da sobrepopulação, do “lucro” e do patriarcado torna-se inegável durante a iniciação nas competências da Terceira Força. O que é a Terceira Força?

1. A Primeira Força é generativa. Cria através da afirmação, declaração, confirmação e sendo um “sim”.
2. A Segunda Força é resistiva. Destroi através da crítica excessiva, negação, defesa, sabotagem e sendo um “não”.
3. A Terceira Força sai do mundo do “sim/não” e [move-se ortogonalmente](#) em direção à transformação através de uma quebra. (“Ir ortogonal” significa “ir num ângulo reto em relação a algo”).

Não é necessário que exista já um conflito entre duas forças irreconciliáveis para que um Possibilitador aplique a Terceira Força. Ser uma fonte da Terceira Força pode tornar-se o teu modo de vida, a tua primeira opção, uma estratégia que [induz transformação](#) como um relâmpago, às vezes chamada de [O Caminho](#), [A Tua Jornada](#) ou a [processos](#) de [cura](#) e [iniciação](#) para a [adulterz autêntica](#).

O que é a Possibilidade? A [Possibilidade](#) é um [Princípio Brilhante](#), uma [força da natureza](#), um raio difratado de consciência em expansão. Possibilidade é uma qualidade de altíssimo valor: o número mensurável de opções reais que tens para escolher. [Uma única pessoa com Possibilidade pode reinventar o mundo](#). Tu podes ser o espaço através do qual a Possibilidade atua.

O que é uma iniciação? Uma iniciação é qualquer processo que [constrói a matriz](#) no [teu Ser](#) para assumires uma maior praticidade responsabilidade. A responsabilidade é consciência aplicada. Em outras palavras, responsabilidade é consciência em ação.

Este SPARK ajuda-te a construir a matriz necessária para te tornares [radicalmente responsável](#) por aplicar o Princípio Brilhante da Possibilidade como Terceira Força em situações do quotidiano. Em outras palavras, ajuda-te a tornar-te um [Possibilitador](#).

Possibility Management diz: *Algo completamente diferente disto é possível agora.* Dizer isto ao teu cliente pode dar-te um novo trabalho mas, [consegues fazer o trabalho](#)? De facto, fazê-lo pode depender da tua capacidade de entregar a Terceira Força, mesmo em situações aparentemente impossíveis. Como aprender isso? Experimenta!

EXPERIMENTOS:

SPARK209.01 APLICA A TERCEIRA FORÇA — FAZ MUDANÇAS NÃO LINEARES PARA ESPAÇOS COM NOVA POSSIBILIDADE. *Se queres mudar os resultados, mas não consegues mudar as circunstâncias, então muda o que é Possível.* Neste momento, ninguém pode perceber novas Possibilidades porque novas Possibilidades não são visíveis no espaço atual. O que podes fazer é lembrar-te de que essas Possibilidades valiosas já existem, noutros espaços. Ao mover o teu espaço atual lateralmente para um novo espaço com novo [contexto](#), tens acesso imediato a nova Possibilidade. O contexto do espaço em que estás determina o que é possível. Ao mudares para um novo espaço, ganhas acesso imediato a novas Possibilidades. Todos os espaços já existem no [Grande Labirinto dos Espaços](#). Os espaços estão separados uns dos outros pelo [Vazio Entre Espaços](#). Como o [nada](#) que está no Vazio é o mesmo em todo o lado, ao entrares nele, um Possibilitador pode chegar a qualquer lugar a partir daqui. Mover-te e mover outros de um espaço para outro espaço dá acesso instantâneo a toda a gente de novas opções a escolher que num momento anterior eram [inconcebíveis](#).

Aqui encontras uma curta lista de formas (e existem muitas mais...) de “ir ortogonal” ou seja, “ir num ângulo reto em relação às assunções do espaço atual” para entrar em novos espaços. Cada Experimento oferece táticas diferentes para aplicar a Terceira Força. Ao praticá-los, aumentas a tua agência catalítica, i.e., aplicas mais eficazmente a Terceira Força. Tornas-te um melhor Possibilitador. Começa cada Experimento explorando os sites indicados, praticando as ferramentas e distinções, e depois passa um dia inteiro a ativar a Terceira Força em todas as situações. No dia seguinte, faz o próximo Experimento. Aqui está a tua lista de 24 dias:

- **SPARK209.01 Entra numa Metaconversa e identifica os propósitos do Gremlin.**
- **SPARK209.02 Usa a tua Espada da Clareza para ver Conversas Justas/Injustas.**
- **SPARK209.03 Improvisa ações transformacionais inesperadas.**

- **SPARK209.04 Completa emoções incompletas para teres um Recomeço (DoOver).**
- **SPARK209.05 Deixa que os teus Princípios Brilhantes falem.**
- **SPARK209.06 Move-te a partir do teu Centro, e não da razão ou lógica.**
- **SPARK209.07 Faz a Fala de Dragão para ir de forma não linear.**
- **SPARK209.08 Fala a partir do Desconhecido como a Porta para um novo espaço.**
- **SPARK209.09 Usa Vacuum Learning em vez de dar feedback.**
- **SPARK209.10 Relaciona-te como Possibilitador. Puxa o tapete do espaço.**
- **SPARK209.11 Deixa que a tua Linhagem Arquetipal fale um novo espaço à realidade.**
- **SPARK209.12 Toma uma posição por um futuro novo e diferente.**
- **SPARK209.13 Expande o jogo atual para território totalmente novo.**
- **SPARK209.14 Identifica as assunções e põe essa trampa em cima da mesa.**
- **SPARK209.15 Verifica se as pessoas estão a ter sentimentos ou emoções.**
- **SPARK209.16 Cheira os propósitos reais com o teu Sniffer de Propósito.**
- **SPARK209.17 Enfrenta os Demónios famintos. Torna-te Caçadora de Gatilhos.**
- **SPARK209.18 Pinta uma Porta e traz outros através dela.**
- **SPARK209.19 Faz um Experimento conscientemente escolhido.**
- **SPARK209.20 Sê explícita sobre o teu medo, tristeza, raiva e alegria.**
- **SPARK209.21 Usa o conflito como início da Engenharia Memética.**
- **SPARK209.22 Usa o teu Voice Blaster para calar as vozes na tua cabeça.**
- **SPARK209.23 Usa o teu Pano Vermelho para deixar que os ataques passem.**
- **SPARK209.24 Mantém um braço do teu Gremlin estendido para conectar com outros espaços.**

Podes ter decidido que, como não consegues colocar o mundo inteiro em novas vias *agora*, desistes em desespero. Peço-te que penses na tua situação como Possibilitador, um agente da Terceira Força. Ninguém pode atravessar uma Porta para uma nova Possibilidade *a menos que esteja diante dela*. A prática é abrir Portas de novas Possibilidades exatamente onde estás agora. Ao mesmo tempo, continua a construir a tua matriz e a reinventar os teus mundos de jogo, para que possas criar e atravessar Portas cada vez mais poderosas.