

SPARK226

(Código de Matriz: **SPARK226.00** para o jogo de atualização de mapa de pensamento [StartOver.xyz](#).)

DISTINÇÃO: Quando existem Portas suficientes, deixam de existir paredes.

NOTAS: Faz sentido, não faz? Uma parede é “uma parede” apenas quando não existe nenhuma Porta através dela. Quando existe uma Porta, a própria parede torna-se apenas uma ombreira. A questão relevante aqui é: o que te impede de criar Porta após Porta através daquilo que tu ou a tua [Equipa](#) atualmente percecionam como uma parede?

Criar Portas é uma capacidade inerente da [Consciência](#), [Atenção](#) e [Intenção](#) humanas. Ou crias Portas Conscientes para cura, clareza, possibilidade, compromisso, colaboração, transformação, amor e novos níveis de intimidade, ou crias Portas Inconscientes para competição, insultos, autocritica, culpa, conflito, superioridade, falhanço, vingança, ódio e novos níveis de separação.

Tu crias Portas Conscientes fazendo Propostas Ordinárias ou Transformacionais. As [Propostas Ordinárias](#) são [razoáveis](#) e lineares. As [Propostas Transformacionais](#) são extraordinárias, não lineares e irracionais. Tanto as Propostas Ordinárias como as Transformacionais formam a base de relações [extraordinárias](#) e [arquetípicas](#).

Vou introduzir aqui o termo “realidade”. Por “realidade” não me refiro às Leis Físicas da eletricidade, da mecânica, da resistência dos materiais, da termodinâmica ou da química. Estas Leis Físicas são úteis precisamente porque - exceto em Espaços extraordinários - são imutáveis. O tipo de “realidade” a que me refiro aqui diz respeito à realidade psicoemocional-crença-história-[construto memético](#) que cada um de nós utiliza para moldar a forma como o mundo funciona para si. Se deres o mesmo desafio a três pessoas, elas irão gerar três resultados diferentes de acordo com o desenho da sua Interface Memética. A Interface Memética de uma pessoa é visível. Fazes um [Scan](#) para a escolheres como a pessoa “certa” para um trabalho. Em Possibility Management, chamamos à Interface Memética: “a [Caixa](#)”.

Muitas coisas frequentemente consideradas como realidade de Lei Física, tais como “economia”, “política”, “direito”, “cultura”, etc., são, na verdade, realidades de Construto Memético... regras de Gameworld que são tão maleáveis e impermanentes quanto uma opinião pessoal. Talvez queiras [Mudar de Ideia](#) sobre a forma como participas em Construtos Meméticos para te dares a liberdade radical de movimento criativo necessária para criar Portas através de paredes. Se considerares a realidade do Construto Memético como se os seus componentes estivessem soldados entre si, então sais dos Espaços de [Improvisação](#) Não Linear e de [Relacionamento Radical](#) que são necessários para detetar e expandir [Fendas](#) em Portas.

Como podes criar uma Porta? Usa a tua Intenção para colocares a tua Atenção numa Fenda — uma descontinuidade — que Notes. Desdobra os seus detalhes usando palavras descriptivas e exploratórias. Quando outras pessoas aplicam a sua

Atenção e Clareza a essa Fenda, todos se tornam uma lupa que torna as novas opções maiores e mais óbvias. [Cura quaisquer Emoções Inconscientes](#) e Histórias antigas que surjam. Focar a tua Atenção torna atravessar a Porta menos inconcebível. A Porta passa a fazer um novo tipo de sentido. Porque não a viste antes? De repente, tu e os outros são sugados para fora do Espaço atual através da Porta e para dentro de um novo Espaço que, naturalmente, tem qualidades mais úteis de Contexto, Clareza, Possibilidade, Autenticidade, Vulnerabilidade, Intimidade, etc. Mas porquê parar depois de criar apenas uma Porta? A consciência de que as Portas são Possíveis é um catalisador que te liberta do teu casulo memético de sobrevivência sem Portas. Se não estás consciente de estar dentro de uma prisão, porquê tentar fugir dela?

EXPERIMENTOS:

SPARK226.01 – PRATICAR CRIAR PORTAS CONSCIENTES

Uma “Porta” energética é simultaneamente uma saída de um Espaço e uma entrada para um Espaço diferente. Como “o *Espaço determina o que é possível*”, a capacidade de criar ou encontrar Portas, juntamente com as competências de [Navegação de Espaço](#) para atravessá-las — enquanto indivíduo, casal ou Equipa — tem elevado [Valor Não Material](#). Encontrar uma Porta e criar uma Porta acabam por ser a mesma coisa, porque em ambos os casos uma Porta que antes não podia ser vista estava invisível devido à forma como quem a procurava estava a olhar. Encontrar ou criar uma nova Porta acontece através da mudança da tua forma. Este Experimento consiste em formar um grupo de três pessoas, por exemplo numa Equipa de Possibilidades ou numa 3Cell. Uma pessoa é o Cliente, que partilha um conflito, oportunidade, desejo ou desafio real. A segunda pessoa é o Possibilitator, cujo trabalho é criar ou encontrar Portas para novas condições para o Cliente. A terceira pessoa é o Possibility Coach, oferecendo Clareza e Possibilidade enquanto acompanha a jornada. Os Possibilitators criam no máximo 3 Portas para um Cliente. Se o Cliente não atravessar — ou [não conseguir](#) atravessar — nenhuma das 3 Portas, a sessão termina. Podes conduzir um Cliente até uma Porta de Possibilidade, mas não o podes obrigar a atravessá-la. Depois, troquem de papéis.

SPARK226.02 – FAZER PORTAS A PARTIR DE GAMEWORLDS OBSOLETOS

Gameworlds obsoletos são geridos e habitados por Zombies e Gremlins que servem Valores dos quais não estão conscientes e que não escolheram conscientemente servir. Clica o teu Clicker para Declarares energeticamente um [Meta-espac](#) à volta e incluindo o espaço do Gameworld obsoleto. A partir da tua meta-clareza — mas não dentro do Gameworld obsoleto — começa a fazer perguntas sérias aos Spaceholders do Gameworld, tais como:

- O que é que ainda estás a fazer aí dentro?
- Como é que isso está realmente a funcionar para ti?
- E se algo completamente diferente disto fosse possível para ti agora?

Depois, oferece-lhes a [Proposta Transformacional](#) de que a sua situação atual é uma Porta perfeita para a sua próxima oportunidade — um [Caminho](#) de vida que pode funcionar muito melhor para eles, porque existe espaço de mercado ilimitado e recursos ilimitados na oferta de Valor Não Material. Diz-lhes que estão prestes a ficar para trás a jogar num Gameworld estúpido. Entrevista-os sobre o que sempre quiseram verdadeiramente. Ajuda-os a desenhar e a implementar um Gameworld

que satisfaça os seus desejos de Adulto iniciado e a sua Linhagem Arquetípica, em vez das suas necessidades de Gremlin, Criança ou Sobrevivência.

SPARK226.03 – CRIA A AULA QUE NUNCA TIVESTE MAS QUE SEMPRE QUISESTE

Reúne-te com a tua Equipa e cada pessoa faz uma lista no seu *Beep! Book* com o título: AULAS QUE NUNCA TIVE MAS QUE SEMPRE QUISESTE. Coloca, suavemente, o tema musical de *Piratas das Caraíbas* como fundo. Durante os próximos 15 minutos, deixa o teu coração e a tua alma listar aulas, workshops, aprendizagens ou formações irracionais que façam arrepios de aventura e excitação alegre percorrerem a tua espinha. Cada vez que escreveres uma, diz em voz alta para que os outros a possam adicionar à sua lista, se quiserem. (Esta é uma forma de usar a inteligência de grupo.) Depois, cada pessoa lê em voz alta, sente e partilha quais são as suas três principais escolhas da lista e porquê. A ideia aqui é: *ensinas melhor aquilo que mais desejas aprender*. Durante os próximos três meses, entrega os teus três Workshops principais, online ou presencialmente.