

SPARK AAR

(Código de Matriz: **SPARKAAR.00** para o jogo [StartOver.xyz](https://startover.xyz))

DISTINÇÃO: Dar um nome.

NOTAS: Dar um nome a algo é uma ação alquímica poderosa. Dar um nome transforma a tua relação com a coisa que nomeias.

Podes conversar sobre ela com os outros. Podes explorar a coisa com liberdade de movimento.

Dá-lhe um nome e tens uma parte de ti que está fora dela. Esta é a parte que podes chamar pelo nome.

Ao alavancares-te fora da coisa que nomeaste, ao distinguires-te dela, então podes vê-la. Ser capaz de a ver dá-te o poder de teres uma escolha sobre ela.

Podes escorrer para algo como o pseudópode de uma ameba.

Ao dar-lhe um nome, o Submundo pode caber na palma da tua mão.

Nomeia um processo, um *gameworld*, uma experiência, um procedimento...

EXPERIMENTOS:

SPARKAAR.01

SPARKAAR.02

SPARKAAR.03

SPARKAAR.04