

ELAS – A JORNADA HEROICA DA RECONEXÃO COM O FEMININO SAGRADO: RELATO DE DESENVOLVIMENTO

Claudia Tannus de Mesquita

Denise Farias Galvão Scalon

Marise Toschi

Pá Falcão



A Experiência da Pá Falcão

Em 2016, Raquel Marques, presidente da Associação Artemis – ONG contra a Violência Doméstica e Obstétrica, perguntou se eu não gostaria de criar um jogo que auxiliasse na compreensão do processo de ser mulher e no diálogo entre mulheres e homens.

Depois de algum tempo pensando em que narrativa o jogo teria, resolvi pesquisar como a Jornada do Herói poderia ser vivida de uma maneira feminina. Afinal, mesmo Joseph Campbell - que cunhou o conceito da jornada do herói em 1949 - dizia que isto não funcionaria para mulheres, o que contrariava totalmente a minha visão e de todas as outras mulheres com quem falei sobre o assunto.

Pesquisando encontrei Maureen Murdock, que aparentemente ficou tão revoltada quanto eu com as declarações de Campbell e passou uma década pesquisando com as pacientes de seu consultório de psicologia, até que surgiu o livro “A Jornada da Heroína”. Nele, Murdock conceitua as 11 fases da jornada da heroína e suas diferenças entre a jornada do herói. Durante a pesquisa percebi que tanto a jornada da heroína quanto a do herói podem ser vividas indistintamente por homens ou mulheres, bastando perceber se estamos usando mais nossa energia masculina ou feminina.

Mas eu queria um jogo criado por mulheres e essencialmente feminino. Também descobri que a Claudia Tannus, parceira de trabalho de longa data estava lendo Maureen Murdock. Eu nunca tinha criado um jogo com a Claudia, mas já havia aplicado muitos jogos em workshops com ela. Convidei-a então para esta experiência de criar o jogo e ela topou, principalmente ao saber que a minha metodologia de criar jogos é por meditação. Na primeira meditação, decidimos ligar cada passo da jornada a uma Deusa Mitológica e ancorar o jogo nas narrativas dos mitos.

Desde que ganhei um Pachisi tradicional de uma amiga indiana, me interessei por pesquisar tabuleiros de pano e sabia que para este jogo o tabuleiro deveria ser um

patchwork. Convidei então a Denise Scalon, artista têxtil que nunca tinha pensado em criar tabuleiros de jogo para criar o tabuleiro. A Denise topou, fiquei feliz.

Logo em seguida, a Claudia, sozinha, fez uma meditação e já veio com a lista das Deusas, a saber:

Passo	Deusa	Origem
A Separação do Feminino	Nyai Roro Kidul	Ilha de Java
A Identificação com o Masculino	Juno	Roma
A Busca dos Aliados	Gwenhwyfair	Celta
O Caminho dos Desafios	As Wawilaks	Aborígenes Australianos
Os Benefícios do Êxito	Freya	Escandinávia
A Aridez Espiritual	Ukemoshi	Japão
A Iniciação	Sarasvati	Índia
Necessidade de se Reconectar com o Feminino	Innana	Suméria
A Cura do Feminino	Diana	Grécia
A Cura do Masculino	As Zoryas	Eslávia
A Integração entre o Feminino e o Masculino	Yemanjá	África

Começamos a estudar os mitos e percebemos a necessidade de alguém que escrevesse as narrações, convidamos então a Marise Toschi para isto.

A partir daí, foram várias reuniões presenciais e online para criar o jogo, onde sempre começamos com uma meditação e em seguida cada um dos passos. Pude perceber que fui me trabalhando e aperfeiçoando cada um desses passos conforme criava, alguns muito simples e fáceis e outros mais complicados não pelo jogo, este fluiu muito facilmente, mas pela minha dificuldade com a questão relativa àquele passo.

O desenvolvimento do jogo ocorreu como ocorrem todos os desenvolvimentos onde a equipe percebe o jogo como algo profundamente espiritual: fácil, tranquilo e não exigiu nenhum esforço de gestão da minha parte. Cada uma complementando a outra de uma

maneira orgânica e natural. Esta é a minha segunda experiência deste tipo, e da outra vez (Hércules – O Jogo das Competências) aconteceu exatamente isto, ao contrário de todas as outras criações em equipe pelos métodos tradicionais, que exigem um esforço grande de gestão e ajuste. Talvez este seja o caminho feminino na gestão de projetos de jogos!

A Experiência da Claudia Tannus de Mesquita: como conectamos com as deusas que representam os arquétipos dos II passos do jogo ELAS

Eu sempre gostei de trabalhar com símbolos e arquétipos nos processos de trabalho com a consciência. Certo dia no ano passado, minha amiga e colega Pá Falcão me convidou para formar parte de uma equipe de criadores de um jogo, cujo objetivo seria trazer ao mundo dos games a jornada da heroína, uma interpretação e ajuste da jornada do herói que Maureen Murdock, escritora e especialista em terapia familiar, criou e faz referência em seu livro.

Talvez caiba dizer que minha conexão e interesse com respeito a este tipo de trabalho está relacionada à minha própria experiência de ter transitado essa jornada de reconexão com o meu próprio saber feminino e com a energia feminina que existe em todos nós, independente de gênero ou orientação sexual. O redescobrimto dessa área de nossa inteligência traz muita consciência e ampliação nas nossas possibilidades de relacionar-nos e ser mais inteiros e felizes. E em algum momento da minha vida eu senti o chamado a revisar como vinha construindo minhas relações. E essa renovação e integração do feminino me ajudaram muito em muitas áreas da vida.

Trabalhei com 11 arquétipos de 11 deusas das mitologias de diferentes culturas universais, que foram sorteadas, a modo de jogo, ao acaso, para se tornarem as representantes de um mito em cada passo do jogo, que invocasse a consciência que propõe Murdock e a conexão com as inteligências femininas e seus recursos.

A jornada começa com uma deusa javanesa, Nyai Loro Kidul, uma deusa do mar, e, portanto, começa com a energia Elemental da água, e termina com Yemanjá, outra deusa do mar da cultura Yorubá. A primeira, conta o mito de uma morte e separação do feminino

e a última, a integração desse feminino com o masculino sagrados, questionando a cultura do patriarcado e propondo uma nova cultura de integração dos saberes Yin e Yang, feminino e masculino. Em todos os outros passos a harmonia de todos os mitos com as propostas arquetípicas se deu de forma mágica.

O interessante desse processo criativo foi que ao sortear as deusas em lugar de escolhê-las de forma racional, permiti que a intuição e a sincronicidade fossem os elementos que trouxeram os mitos perfeitos para invocar as discussões e reflexões importantes em cada um dos passos do jogo, que são acompanhados de vivências e experiências integrais para a introspecção as propostas de cada um dos passos. Houve, portanto, um processo psicomágico e uma sincronia com o universo do inconsciente coletivo, no fornecimento dos arquétipos usados no jogo e o que estes representam em termos de informação para os jogadores.

Nossa intenção na criação desse jogo está baseada no desejo de transformar nossa forma de interagir com as energias do feminino e masculino de forma a integrá-las e compassar os saberes que cada uma traz para fomentar uma cultura de paz.

Depois veio o uso de criatividade da equipe em interpretar e simbolizar os passos com as vivências propostas, e esse processo provocou um forte movimento na própria equipe de criadoras, onde nos encontramos com nosso próprio processo pessoal e dimensionamos as necessidades de dar-lhes as vivências o tom e a intensidade adequada, para criar uma espiral de evolução no jogo, que conduzisse a tomada de consciência dessa integração.

O resultado foi surpreendente, e nos trouxe vivências ricas em informação, emoções, divertimento e diferentes perspectivas acerca de alguns paradigmas. Pudemos revisar como percebíamos algumas deusas e figuras mitológicas com as que trabalhamos. Pudemos perceber nossas próprias idiossincrasias e como é necessária e urgente uma revisão minuciosa de como estamos lidando com esses dois polos de inteligência que formam parte de nossa expressão como seres duais. Consideramos que uma cultura de paz começa com a pacificação interna de cada ser, a integração dos nossos saberes internos, feminino e

masculino, e assim nosso aporte e colaboração para este objetivo está contemplado nessa bela vivência do jogo ELAS.

A Experiência da Denise Scalon

Quando a Pá me perguntou se eu queria fazer um tabuleiro de jogo para ela nem pensei duas vezes. Uma oportunidade de ouro!!

Fui para a reunião virtual (que por si só já é uma coisa genial) animada, munida de papel e lápis coloridos. Elas foram explicando o conceito, as deusas, em que contexto cada uma estava inserida e as imagens e sensações foram aparecendo. Não de todas...

A partir daí, meu ateliê girou um pouco mais rápido ao mesmo tempo em que parou. Fui pesquisar a história de cada uma e, abrindo as gavetas, fui achando o que combinava com cada uma delas.

Iemanjá, apesar de ser a última etapa, foi a primeira a ser pensada e feita. Depois, as outras se embolaram fora de ordem.

A parte mais técnica da estrela de 8 pontas foi o mais difícil para mim. Acabei pedindo ajuda do meu irmão que é arquiteto... um jeito que o jogo usou para me mostrar outras coisas... O jogo é um organismo vivo.

Durante a costura, nenhuma linha se rompeu. Nenhuma agulha se quebrou. Nenhuma linha ou tecido foi comprado especialmente para ele. Eu tinha tudo. Quem mexe com *patchwork* sabe o quanto isso é incomum. Mas o centro da estrela não se encaixou de forma alguma, por mais cuidado e capricho que eu tivesse. Coloquei a espiral no centro.

As reuniões para definir os passos foram experiências mágicas. Reavaliar minhas crenças e sentimentos. Padrões de pensamento e comportamentos foram colocados à prova. O que significa ser um Ser Humano. Que etiquetas quero para mim. Quando penso no tabuleiro, me vem a imagem dele girando, formando uma cornucópia que me leva para dentro de mim mesma. Vou segura. Com as bênçãos das Deusas.

A Experiência de Marise Toschi

“Como seria a Jornada da Heroína?” – com essa pergunta, Pá Falcão instigou minha imaginação.

Afinal, “O Herói de Mil Faces” de Joseph Campbell era um dos meus livros preferidos e ele abordava essencialmente mitos masculinos. O que haveria de particular com respeito às mulheres? A leitura do livro de Maureen Murdock, “A Jornada da Heroína”, trouxe uma nova perspectiva.

Coube a mim escrever sobre as 11 deusas que haviam sido selecionadas pela Claudia Tannus. Como muitos dos mitos eram totalmente desconhecidos, foi um processo de pesquisa e descoberta para compreender como cada história se encaixava nas sucessivas etapas do ciclo da heroína.

Mas escrever foi apenas o começo. Foi no segundo momento, quando nos encontrávamos semanalmente para aprofundar os detalhes do jogo, que houve uma apropriação e uma internalização dos significados contidos nos mitos. As conversas repercutiam muito além das reuniões. Passei a ter sonhos que representavam a busca do equilíbrio entre o masculino - feminino e pude reavaliar minha própria história pessoal. O que era teoria passou a ser vivência, com aspectos dos mitos sendo reconhecidos no dia a dia.

Acredito que uma das riquezas do jogo Elas é nos permitir fazer uma trajetória espiralada e infinita. A cada etapa, vamos nos aprofundando suavemente em direção à compreensão do próprio ser e, assim, temos a possibilidade de integrar aspectos que antes pareciam opostos. Pessoalmente, tem sido uma linda viagem.

Referências

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Ed. Pensamento, 2018.

MURDOCK, Maureen. **The Heroine’s Journey: Woman’s Quest for Wholeness**. Ed Shambhala, 1990.