

**MUSICALMENTE: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO
MUSICOTERAPÊUTICO A PARTIR DAS QUATRO EXPERIÊNCIAS
MUSICAIS DE KENNETH BRUSCIA**

*MUSICALLY: DEVELOPMENT OF A MUSIC THERAPY GAME
MUSIC THERAPY GAME BASED ON THE FOUR MUSICAL EXPERIENCES
OF KENNETH BRUSCIA*

July Andressa Budke Azevedo¹, Gelso Poletto Junior², Nathalya de Carvalho
Avelino³

Resumo - Este artigo tem por objetivo apresentar a possibilidade de um jogo de tabuleiro para uso no *setting* musicoterapêutico. Os jogos têm sido utilizados como ferramenta terapêutica desde a era mesopotâmica, e os sons definidos como uma abordagem de cura pelos povos da África e da Grécia. No que tange ao percurso lúdico, o ato de jogar compõe a formação humana. Neste sentido, foi elaborado o jogo musicoterapêutico *MusicalMente* a partir das quatro experiências musicais de Bruscia (2000). A metodologia usada para a construção do jogo, bem como as instruções teóricas a respeito de suas regras ocorreu durante o estágio da pós-graduação em Musicoterapia. O jogo deve ser aplicado por musicoterapeutas, nas sessões, a partir das dificuldades apresentadas pelos pacientes, a fim de auxiliar na evolução e alcance do objetivo terapêutico.

Palavras-chave: musicoterapia, musicalmente, jogos terapêuticos.

Abstract - This article aims to present the possibility of a board game for use in the music therapy setting. Games have been used as a therapeutic tool since the Mesopotamian era, and sounds defined as a healing approach by the people of Africa and Greece. As far as the ludic path is concerned, the act of playing is part of human formation. In this sense, the music therapy game *MusicalMente* was elaborated, based on the four musical experiences of Bruscia (2000). The methodology used for the construction of the game, as well

¹ Especialista em Musicoterapia pela Faculdade CENSUPEG. E-mail: julyazevedo.mt@gmail.com Endereço de acesso ao currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/6727574798876502>.

² Especialista em Musicoterapia pela Faculdade CENSUPEG. E-mail: gelsopoletto@gmail.com. Endereço de acesso ao currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/4288884223452280>.

³ Doutora em Engenharia Biomédica. Coordenadora do Curso de Pós-graduação em Musicoterapia da Faculdade CENSUPEG. Orientadora do artigo. E-mail: musicoterapia@censupeg.com.br. Endereço de acesso ao currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/0311024456612122>.

RBMTRevista Brasileira
de Musicoterapia

as the theoretical instructions about its rules, occurred during the post-graduation internship in Music Therapy. The game should be applied by music therapists, in the sessions, based on the difficulties presented by the patients, in order to help in the evolution and achievement of the therapeutic objective.

Keywords: music therapy, musically, therapeutic game



Introdução

O homem utiliza o som em seu dia a dia desde os tempos primitivos, no qual existia um padrão rítmico para o cumprimento de afazeres diários (LEINIG, 2009). Na Grécia antiga, havia canções para todas as profissões: canções de pastores, condutores de gado, dos colhedores, entre outros. Na América, a herança dos africanos consiste na energia que eles encontram nos ritmos para desempenhar suas tarefas. Leinig (2009) relata que para eles, a música está inserida em toda função e trabalho comunitário.

Com base nesses costumes, pode ser observado o papel que a música tem em relação à sociedade, logo se percebe que, por meio das intervenções educacionais e psicoterapêuticas, a personalidade do paciente pode ser indagada, dando início aos processos de Musicoterapia. Pois, tanto a música como a terapia são definidas em função de seus papéis específicos dentro da Musicoterapia.

A palavra *terapia* vem do grego *Therapeun*, que significa cuidar, dar assistência. A terapia implica também em alto compromisso de flexibilidade e crescimento para ambos os polos de díade terapêutica (relacionamento paciente-terapeuta). São vários os termos que se unem à palavra terapia, dentre elas, a musicoterapia, na qual é apoiada por sons e pela música; seja para aliviar a dor física ou psicológica do paciente, como para levar o paciente a uma relação harmoniosa consigo e com o ambiente e também, através da educação musical, possibilitar maior consciência pessoal e revelando suas capacidades ocultas. Na musicoterapia os processos são planejados, sistematizados, monitorados e fundamentados; as amostras de suas pesquisas demonstram resultados positivos, estatisticamente comprovados (LEINIG, 2009). Segundo Chomet (1875), devemos conhecer a maneira de viver de nossos pacientes, seu caráter, temperamento, hábitos e também suas paixões para poder utilizar a música como tratamento e alívio de uma enfermidade.

No Brasil, de acordo com Barcellos (1982) quando utilizamos a música em terapia, inclui-se qualquer experiência de expressão rítmico-sonora. O estudo das vibrações e mesmo do som desorganizado revela muito sobre a natureza da música e suas influências no comportamento humano e infra-humano (BRUSCIA, 2000). Contudo, pode-se perceber que a música é uma organização de sons e silêncio, onde os sons são feitos de vibrações, mesmo quando temos um som “desestruturado”, ele revelará muito sobre sua influência no comportamento do paciente durante uma sessão musicoterapêutica.

Bruscia (2000) assegura que se os potenciais terapêuticos infinitos da música devem ser explorados ao máximo, deve-se ir além das definições e fronteiras tradicionais da música estabelecidas por outros campos. Partindo disso, por que não elaborar um Jogo musicoterapêutico? Analisando esse contexto, foi elaborado um jogo, onde paciente e terapeuta poderão interagir e estabelecer vínculo com facilidade, pois ambos participam simultaneamente. *MusicalMente* é um jogo de tabuleiro elaborado para musicoterapeutas trabalharem em suas sessões aspectos como desenvolvimento cognitivo, motor, social e lateralidade a partir do lúdico. Ele é composto por 1 (um) tabuleiro; 1 (um) dado de seis lados; 118 (cento e dezoito) cartas de ações, divididas entre cartas comuns, cartas bomba e cartas especiais; e 7 (sete) peões. Elencando que o profissional deve atentar-se a possíveis aspectos desenvolvidos, observados e esclarecidos em relação ao paciente.

O artigo discorre sobre a fundamentação teórica da elaboração do jogo e instrui de forma teórica sua abordagem, expondo as regras e seu desenvolvimento. O objetivo geral do artigo é teorizar a elaboração e a prática do jogo musicoterapêutico: *MusicalMente*. Enquanto objetivos específicos: contextualizar a importância do jogo em uma sessão de musicoterapia; e apresentar as regras do jogo em uma sessão de musicoterapia: *MusicalMente*.

1. DESENVOLVIMENTO

Segundo Bruscia (2000), a experiência musical de uma pessoa ocorre de três formas. A partir de um processo musical específico (compor, improvisar, apresentar ou ouvir), de um produto musical (uma composição, uma improvisação, uma execução ou uma percepção) e de um contexto (como, por exemplo, os ambientes físicos, o emocional ou o interpessoal). O ponto crucial da musicoterapia é encontrar as relações entre tais experiências. Santin (2001) afirma que o homem perdeu a felicidade e a alegria de viver, deixando para trás a capacidade de brincar, de fantasiar e de imaginar, impulsionado pelo lúdico. Não usufruem tempo para diversão ou interação. A palavra lúdica vem do latim *ludus*, significa brincar. Expondo a atividade exercida por aquele que joga, brinca, se diverte e, portanto, ao jogar também desenvolve no paciente a aprendizagem, amadurecimento, e compreensão do mundo (FERREIRA, 2017).

A criação do Jogo *Musicalmente*, foi pensada a partir do estágio obrigatório no curso de especialização em musicoterapia. Teve como referência as experiências musicais segundo Bruscia (2000): improvisar, re-criar, compor e escutar. Nestas experiências o paciente é convidado a participar de atividades estruturadas pela música.

O ato de jogar e envolver-se em cenários de “realidades inventadas” é comum desde o início da civilização (ANJOS, 2013). Afirma ainda, que os primeiros jogos surgiram há cerca de 5.000 anos a.C., na Mesopotâmia e Egito. Os mais antigos jogos de tabuleiros eram chamados de “jogo de passagem da alma”. Itens indispensáveis pós-morte, pois se acreditava que o ato de jogar, seria diversão eterna. Assim, segundo a tradição mesopotâmica, os jogos eram enterrados junto aos bens pessoais do falecido, salvando-lhes do tédio infinito (ANJOS, 2013). O ato de jogar faz parte da formação humana, pois o recurso lúdico está presente na política, na guerra, na poesia, no amor e em tantos outros aspectos humanos (VADER, 2017).

Ao longo da história, foram desenvolvidos inúmeros jogos de tabuleiro, refletindo lógica e raciocínio, revelando o modo com o qual cada um dos grupos

sociais compreendia o seu próprio ambiente. Os jogos são muito mais que um mero "fazer de conta". As principais características são a dimensão objetiva, fixa, regras próprias, o tempo limitado e espaço demarcado (ANJOS, 2013). Huizinga (2000) destaca que o ato de jogar nunca deve ser imposto, mas ser uma atividade de livre escolha. O aceitar fazer parte do jogo é primordial para que se tenha uma boa experiência (VADER, 2017). O jogo deve possuir limites de tempo e de espaço e acima de tudo sentido próprio e ordenado pelas regras mesmo que de maneira temporária e limitada. (HUIZINGA, 2000).

1.1 O Jogo

O tabuleiro do jogo criado (figura 01) cujo desenho possui registro no site Registro de Obras com o selo de registro n. 113389258 e sua pintura registrada sob o selo de registro n. 113389257; foi elaborado a partir de uma sequência de casas no formato do símbolo nacional da musicoterapia. Consiste na clave de sol formada por uma serpente, representando sabedoria, regeneração, transformação, unidade e totalidade da existência. Segundo Poeira (2015), "a clave de Sol é um dos símbolos norteadores na leitura e escrita música, por meio dele os músicos reproduzem corretamente e uniformemente os sons"; segue esclarecendo que "a palavra clave em sua origem significa "chave"; ou seja, é por ela que se abrem e se unificam as possibilidades sonoras". Discorre também sobre a cor, "verde nos remete a natureza e saúde; harmonia e bem-estar físico, psíquico e social". Conclui afirmando que "a junção destes símbolos busca representar as transformações ocorridas durante o processo terapêutico proporcionando saúde a partir do universo sonoro" (POEIRA, 2015 s/p).

MUSICOTERAPIA



Figura 01 - Jogo MusicalMente (Fonte: Autores)

A trilha no formato do símbolo da musicoterapia possui casas numeradas de 01 (um) a 40 (quarenta), contendo entre elas casas comuns, casas pausas, casas bombas e casas especiais. O tabuleiro também conta com ornamentação de desenhos variados relacionados à música.

Para iniciar o jogo, cada participante (mínimo dois), deve escolher um peão da tonalidade preferida a ser posicionado na casa “início”. O dado de seis lados deve ser lançado, avançando a casa correspondente ao número indicado, respeitando sua vez. O jogador deve então, retirar uma carta que represente a casa em que o peão parou, executando a ação contida na carta. Caso o peão pare em alguma casa que contenha o desenho da pausa musical, significa a ausência de ação na jogada.

Partindo disso, cada jogador é representado por um peão no formato de clave de sol. São 7 peões, com suas cores inspiradas na Lei Periódica, ou Lei das Oitavas, na qual diz respeito às relações entre tons e cores.

Ficou estabelecido que entre as sete cores do espectro solar e as sete notas da escala musical existem frequências vibratórias comparáveis, constatando-se que o **vermelho** está relacionado com a nota musical $DÓ_3$; o **laranja** corresponde ao $RÉ_3$; o **amarelo** ao $MÍ_3$; o **verde** ao $FÁ_3$; o **azul** ao SOL_3 ; o **índico** ao $LÁ_3$; e o **violeta** ao SI_3 . Todas estas notas estão, pois, na oitava₃ (média) da escala geral (LEINIG, 2009, p.101).

Já as casas, possuem quatro tipologias; casas comuns, onde são representadas pela cor verde; as casas especiais, representadas pela cor azul; casas bomba, representadas pela cor vermelha; e casas pausa.

As Casas Comuns (C) (figura 02), representadas por numerais, contemplam ações simples. Quando o peão parar nessa casa, deve-se retirar uma carta do monte representado pelo símbolo da Musicoterapia na cor verde.



Figura 02 – Carta Especial, Carta Comum e Carta Bomba. (Fonte: Autores).

As cartas C1 a C9, são representadas pela mímica. Os jogadores devem reproduzir as ações através de gestos. Pois, ao utilizar-se de expressões corporais, estabelece uma “melhor ideia a respeito do próprio corpo, favorecendo um desenvolvimento nas inteligências: corporal – cinestesia, intrapessoal, interpessoal e emocional, além da criatividade” (SILVA et al., 2014, p. 2).

Nas cartas C10 a C18, a improvisação sonora está agregada ao ritmo e ao sensorial. De acordo com Bruscia (2016), o paciente pode improvisar a partir de vários sons percussivos que podem ser desde palmas, estalar os dedos, entre outros. O jogador deverá realizar os sons de acordo com as ações propostas.

Trava-língua é o tema principal das cartas C19 a C26. De conhecimento popular, com intuito de prática de aspectos linguísticos. Leffa (2004) relata que o trava-língua em sua forma mais simples, é sucessão de sons semelhantes, geralmente difíceis de serem reproduzidos, quando pronunciados rapidamente.

A dança está presente nas castas C27 a C31. Vargas (2007) relata que a dança é recreação e tensão máxima, movimento corporal e impulso teórico, vivência e motivo religioso; jamais fica reduzida a um só desses aspectos, porque sempre é expressão da totalidade da vida e envolve o ser por inteiro.

O mundo está em constante produção sonora, sejam sons naturais, humanos ou mecânicos. “Qualquer coisa que se mova, em nosso mundo, vibra o ar. Caso se mova a oscilar mais que dezesseis vezes por segundo, esse movimento é ouvido como som” (SHAFER, 2011, p. 112). Ao tirar uma carta de C32 e C39, a improvisação vocal faz a vez. Já de C40 a C46, todos devem permanecer em silêncio para que o jogador da vez realize a ação proposta.

Nas cartas C47 a C83, o participante deve representar objetos, animais ou situações específicas com sons. Utilizando sua memória sonora, não existindo certo e errado em cada ação. Bruscia (2000) afirma que nas experiências recreativas, o paciente aprende ou executa músicas a partir de uma obra já conhecida. Em atividades musicais estruturadas e jogos, o paciente pode desempenhar papéis ou apresentar comportamentos que lhe tenham sido atribuídos especificamente.

A representação das emoções está presente nas cartas C84 a C88, onde o paciente realizará a ação proposta de acordo com seu estado emocional. Bruscia (2016) afirma que a improvisação fornece um meio propenso para alguém se expressar. Através dela, o improvisador pode externar impulsos, liberar energias físicas e expressar sentimentos e emoções. Pode ser expressão sensório-motora expondo o eu físico e emoções contidas nele, uma expressão altamente abstrata de sentimentos, assim como emoções suprimidas ou inconscientes.

As cartas de C89 a C92 remetem ao gosto e memória musical do paciente. Caso seu peão pare numa casa com o desenho de uma “bomba” (na qual sua numeração na trilha do tabuleiro permanece reduzida para dar enfoque ao desenho), deve-se retirar uma carta do monte de cartas representadas pelo desenho de uma bomba com o fundo vermelho. As Cartas Bomba (B) (figura 03), vão de B1 a B12. Estas cartas que remetem a competitividade e a socialização, além de deixar o jogo “mais divertido”. Pois são cartas “clichê” como “avance três casas”, ou “fique duas rodadas sem jogar”.

No decorrer do jogo, caso o peão permaneça em alguma Casa Especial (E), nas casas 10, 11, 24, 25 e 35, o paciente deve retirar uma carta do monte de cartas representado pelo desenho com fundo azul. As ações nessas cartas são complexas envolvem composição e declamação.

Na carta E1 o paciente deve criar uma música ou poesia utilizando o tema escolhido pelo musicoterapeuta ou outro paciente, em atendimento.

compor é construir. O compositor constrói uma composição musical usando os sons como os materiais básicos. O desafio emocional não é meramente encontrar as melhores combinações e sequências para eles, mas também a construção de uma narrativa que os coloque em significativas combinações e sequências de emoções (BRUSCIA, 2016, p. 147).

Nas cartas E2 e E3, são propostos desenhos a serem realizados à mão livre. Representando suas memórias e emoções, de acordo com a escolha musical de outra pessoa que está no *setting*. Nas cartas E4 e E5 o cantar e a percussão corporal aparecem juntos, propondo atividades de multi função corporal.

Quando a carta E6 for sorteada, o paciente deve colocar uma melodia e rítmica no verso popular descrito. O musicoterapeuta pode auxiliar bem como conduzir a ação. Bruscia (2016, p. 134) descreve sobre a experiência de composição e diz que em “escrever canções: o cliente compõe uma canção

original ou parte dela [...] com níveis variados de assistência técnica do terapeuta”.

Nas cartas E7 e E8, o paciente é convidado a compor uma sonorização para a história criada por outra pessoa que está na sessão. . A improvisação instrumental pode ser utilizada para retratar sentimentos, ideia, imagem, pessoa e experiência (BRUSCIA, 2016). Ao tirar a carta E9, o paciente designa uma canção para declamar, ao invés de cantar. Ações envolvendo percepção sonora e lateralidade fazem parte da carta E10. O paciente fecha seus olhos, enquanto outra pessoa no setting reproduz sons no ambiente, para o paciente identificar a origem e ir em busca do som.

Durante a realização do jogo é necessário ao musicoterapeuta estar atento às necessidades de seu paciente, para poder auxiliá-lo e incentivá-lo frente às dificuldades. Também deve fazer anotações sobre os aspectos desenvolvidos e descobertos em relação ao paciente. Pois sob influência lúdica, podem surgir informações omitidas durante a anamnese. Vence o jogo aquele que alcançar primeiro a casa denominada “chegada”. Os demais integrantes da sessão podem continuar a disputa pelo segundo e terceiro lugar.

Os gregos foram os primeiros de que se tem registro da utilização da música como forma de terapia, tanto para alívio de dor física como psicológica do paciente. Não é ao acaso que a palavra *terapia*, vem do grego *Therapeun*, possuindo o significado de: dar assistência, cuidar.

Como a música é a organização de sons e silêncio no tempo, e o estudo das vibrações e mesmo do som desorganizado trazem informações sobre as influências da música no comportamento humano, a criação do jogo foi além das definições e fronteiras tradicionais da música. *MusicalMente*, foi criado a fim de quebrar a barreira da dificuldade de acesso rápido a alguns pacientes, e assim facilitar a comunicação e interação entre paciente e musicoterapeuta, a partir de uma experiência lúdica, atrativa e agradável.

No jogo, durante a sessão, o musicoterapeuta deve estar sempre atento para possíveis anotações sobre aspectos desenvolvidos e descobertos em

relação ao paciente, pois poderá perceber aspectos omitidos numa anamnese, visto que o paciente se sente à vontade sob a influência lúdica, conferindo acesso com mais perfeição do musicoterapeuta.

REFERÊNCIAS

ANJOS, Alexandre Gonzaga dos; MONTANHAUR, Carolina Daniel; CAMPOS, Érico Bruno Viana; PIOVEZANA, Ana Luiza Ribeiro Pereira Dias; MONTALVÃO, Joana Santos; NEME, Carmem Maria Bueno. Musicoterapia como estratégia de intervenção psicológica com crianças: uma revisão da literatura. **Gerais: Revista Interinstitucional de Psicologia**. v.10, n.2, p.228238, Belo Horizonte, jul-dez, 2017.

ANJOS, Anna. **Os primeiros jogos de tabuleiro da história**. Disponível em: http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/01/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro.html Acesso em 21/03/2019.

BARCELLOS, Lia Rejane Mendes. **Music as a Therapeutic Element, Paper preseted at the First International Symposium on Music and Man. 1982**. New York University. New York University, June 1982, New York City.

BRUSCIA, Kenneth E. **Definindo Musicoterapia**. Tradução Mariza Velloso Fernandez Conde. 2. Ed. Rio de Janeiro: Enelivros,. 2000.

BRUSCIA, Kenneth E.; **Definindo Musicoterapia**. 3. ed. Barcelona Publishers. Dallas, 2016.

CHOMET Hector. **The Influence of Music on Health and Life**. G. P. Putnam's Sons, 1875.

COLON, Rafael. **Music Therapy Definition**. In Kenneth Bruscia (Ed.), International Newsletter of Music Therapy (v. 2, p. 15-16). New York: American Association for Music Therapy. 1984.

FERREIRA, Jéssica Abadia. **Importância do Lúdico em Sala de Aula: o Brincar e o Jogar no Cotidiano Infantil**. Disponível em: <https://www.pedagogia.com.br/artigos/importancialudico/?pagina=0> Acesso em 30/03/2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva S.A., 2000.

LEFFA, Vilson J.; Amo a ama mas a ama ama o amo: brincatividades com trava-línguas. **Investigações: Lingüística e Teoria Literária**. v.17, n.2, p.243-253, 2004.

LEINIG, Clotilde Espínola. **A Música e a Ciência se Encontram: Um estudo integrado entre a música, a ciência e a musicoterapia**. Curitiba: Juruá, 2009.

SANTIN, Silvio. **Educação Física: educar e profissionalizar**. Porto Alegre: Est., 1999.

SCHAFER, Raymond Murray; **O Ouvido Pensante**. 2. ed. Unesp. São Paulo, 2011.

SILVA, Danielle Fernanda Soares de Carvalho e; SILVA, Elaine Pereira e; ANDRADE, Fhillipy Silva; Corpo em Cena. Mímica e sua Relação com a Corporeidade. **Psicologia.pt**, p. 2, dez, 2014.

VADER, Vince. **Sobre Johan Huizinga, o Homo Ludens e a ideia de círculo mágico**. Disponível em: <<https://www.updateordie.com/2017/03/05/sobre-johan-huizinga-o-homo-ludense-a-ideia-de-circulo-magico/>> Acesso em 21/03/2019.

POEIRA Marília. **Conhecendo um pouco mais sobre Musicoterapia: Símbolo**. Disponível em: <<https://mtcaieiras.wordpress.com/2015/02/19/musicoterapia/>> Acesso em 23/03/2019.

VARGAS, Lisete Arnizaut Machado. **Escola em dança: movimento, expressão e arte**. Mediação. Porto Alegre, 2007.

Recebido em 08/07/2020
Aprovado em 10/08/2020

MUSICOTERAPIA