

La organización temporal del juego de ficción y del juego musical.

Español, S. y Videla, S.

Cita:

Español, S. y Videla, S. (Mayo, 2010). *La organización temporal del juego de ficción y del juego musical. IX Reunión Anual de SACCoM. SACCOM, CABA.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/silvia.espanol/31>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pH0V/PSa>

La organización temporal del juego de ficción y del juego musical

SILVIA ESPAÑOL* y SANTIAGO VIDELA**

CONICET * Universidad de Buenos Aires**

FUNDAMENTACIÓN

Existen diversos tipos de juego en la infancia; entre otros, el juego de ficción y el juego musical. El primero ha sido ampliamente explorado; el segundo, en cambio, es un objeto de exploración reciente. Las explicaciones y descripciones del juego de ficción provenientes de la psicología del desarrollo son múltiples y variadas, sin embargo, puede definirse simplemente como aquella situación en la que ocurre por lo menos uno de los siguientes hechos: sustitución de objetos, atribución de propiedades ficticias, evocación de objetos imaginarios. El estudio del juego musical, en cambio, surgió recientemente en el campo de la psicología cognitiva de la música e inicialmente se lo vinculó con aquellas interacciones sociales que pueden sujetarse a un pulso subyacente. Recientemente, nuestro equipo de investigación dio una definición más extensa y propuso concebir al juego musical como toda situación en la que se detecte, en el sonido y/o en el movimiento, patrones rítmicos y/o melódicos recurrentes que se elaboran de acuerdo a la estructura repetición-variación y/o se ajustan a un pulso musical subyacente. Para una descripción más extensa de ambos juegos, puede verse Español y Firpo (2009) y Español, Bordoni, Martínez y Videla (en este simposio).

Un rasgo intrínseco a la actividad lúdica infantil es su organización temporal manifiesta. La organización temporal puede pensarse en términos narrativos (como un orden secuencial de eventos) o interactivos (como la alternancia de turnos y la sincronía interactiva). Estas organizaciones nos son formas pre-establecidas del comportamiento infantil sino que se configuran lentamente desde los primeros meses de vida a partir de habilidades y modos de comportamiento precoces que se van especificando a lo largo del desarrollo.

La organización temporal narrativa

Las narraciones, de acuerdo con Bruner (1990), pueden entenderse como las vicisitudes de la acción humana. En ellas agentes humanos, o humanizados, realizan acciones, o lo intentan, basándose en sus creencias y deseos; se esfuerzan por alcanzar metas y encuentra obstáculos que a veces superan. Ellas son inherentemente *secuenciales*, constan de una secuencia de sucesos, estados mentales o acontecimientos en los que participan personajes. Pueden ser reales o imaginarias sin menoscabo de su poder como relato; no pedimos de una narración que sea verdadera, pedimos de ella que sea verosímil, que sea creíble. Cuatro son sus rasgos característicos: (i) la agencialidad, (ii) el orden secuencial, (iii) la a voz del narrador y (iv) la percepción de lo no canónico. Paul Greimas (1976) agrega otro rasgo, (v) el “paisaje dual”, que denota que las narraciones se realizan en el plano de la acción y en el plano de la subjetividad de los protagonistas, que existen siempre dos panoramas, el panorama de la acción y el panorama de la conciencia. El orden secuencial es, de todos ellos, el rasgo explícitamente temporal.

Cabe aclarar que Bruner se refiere a la narrativa como fenómeno vinculado a la literatura. Pero también en el dominio musical se habla de narrativa. La idea de unidad y de tensión narrativa es frecuente en el discurso musicológico. Por ejemplo, en Malloch y Trevarthen (2008) la narrativa es una de las dimensiones constitutivas de la musicalidad comunicativa que refiere a la construcción de eventos organizados en un pulso y con valores de calidad que delimitan unidades temporales. En este trabajo, usaremos el término narrativa en el sentido de Bruner. En este modo literario del término, la narración (y por ende el modo narrativo de organizar la experiencia) subsume los cinco rasgos mencionados en el párrafo anterior. La narración puede describirse también como un tipo de estructura semiótica presente en todas las culturas, con incidencia en un amplio espectro de fenómenos, que funciona “a manera de máquina”. La antropología y disciplinas afines han mostrado su presencia en la construcción de los mitos (Levi-Strauss 1970, Geertz, 1990), en la construcción de la propia experiencia de vida (Rosaldo 1991), en el juego (Bateson 1970) y en la construcción de las interrelaciones sociales (Lyotard 1995). La narración tiene como eje la manipulación del tiempo: obliga a construir dos temporalidades diferentes. Por un lado, el “tiempo del discurso” que se construye que es necesariamente lineal: los hechos se presentan de manera contigua y en secuencia, uno tras otro. Pero en la narración aparece además el “tiempo de la historia que se cuenta” que

no es necesariamente continuo ni *ordenado*. Un año puede pasar en un segundo y la muerte aparecer antes del crimen. Es en ese sentido que Todorov (1982) explica el funcionamiento como máquina de las narraciones. Se trata de una estructura que tiene una lógica propia, que ha de construirse de un modo específico. La lógica de la narración es la de una estructura que se propone avanzar por la resolución de carencias, pasa algo que debe ser resuelto. Avanza por repeticiones y variaciones, sucesión y transformación. Las narraciones, además, ponen en juego en los participantes saberes que la sociedad tiene sobre el mundo que los rodea. Se trata de una estructura que pone en juego mecanismos semióticos que actualizan en los que los producen, y los que los consumen, lugares sociales como “yo” y “vos”. Es también el lugar en el que se pone en juego la “construcción figural”, es decir, la posibilidad referir no de manera directa sino a través de figuras como la metáfora o la metonimia.

La narración, en este sentido pleno y literario del término, es imposible para un niño menor de cinco años. Pero la hipótesis de Bruner (1990) es que la estructura narrativa provee una cierta predisposición prelingüística para el significado, una predisposición a organizar la experiencia de forma narrativa. Existe un “impulso a construir narraciones” que se manifiesta en las tempranas vocalizaciones, en las primeras holofrasas, en los primeros monólogos de los niños.

El impulso a construir narraciones parece también ser uno de los motores del juego de ficción. Si las narraciones están hechas de acciones (reales o imaginarias), el juego de ficción implica fundamentalmente desarrollo y transformación de la acción. Alrededor de los 12 meses, los niños, aprenden en colaboración con los adultos a utilizar instrumentos relacionados con sus actividades básicas (comer con cuchara, beber de un vaso) y, casi al mismo tiempo, comienzan a realizar con ellos juegos funcionales: los usan de modo descontextualizado, sin que su acción tenga los efectos que tendría de realizarse efectivamente. Los primeros usos descontextualizados de instrumentos se presentan de manera breve y aislada pero rápidamente empiezan a ampliarse los receptores de la acción (llevan la cuchara vacía a la boca de sus muñecos o a la de los adultos, acercan el auricular a la oreja de los otros) y a combinarse esquemas de acción. Resultaría extraño ver a un niño de más de 16 meses solamente llevándose a la boca una cuchara o un vaso vacío: ellos suelen realizar actividades más complejas en las que se amplían los receptores de la acción, se combinan el uso descontextualizado de varios instrumentos y se secuencian los pasos de la acción: ciertos pasos se establecen como previos y son seguidos reiteradamente de otros, siempre de igual manera, pero aceptando variaciones. Por ejemplo, dar de comer, peinar y poner perfume a la muñeca siempre del mismo modo hasta que (tal vez imitando el comportamiento de un adulto) se incorpora una inspiración. De este modo se van configurando escenas, “pequeñas narraciones en acción”, que contienen varios instrumentos (cucharas, platos vasos), varios actores (el niño, el adulto, los muñecos) que pueden ser posibles receptores o agentes de la acción. Alrededor de los 18 meses, las escenas empiezan a cobijar sustituciones de objetos (usar la cuchara como si fuese un peine) y luego emergen las sustituciones en otras instancias de la acción (en los receptores de la acción, por ejemplo, y se le dará de comer a una almohada; o en el agente de la acción y la almohada bailará como un fantasma); posteriormente, entre los dos y tres años, emergerán combinaciones de sustituciones -un palo se transformará en un peine con el que peinar una pelota que hace de muñeca o de hermana o de madre- y los niños, como agentes de la acción, se transformarán a ellos mismos en diferentes personajes: simularán ser monstruos, animales o jardineros. Estas sustituciones de objetos, receptores y agentes de la acción (usar la cuchara como un peine, peinar a la pelota hacer de monstruo) recuerdan la “construcción figural” que mencionábamos arriba.

Con todo este caudal de posibilidades al alcance del niño, las secuencias de eventos que componen las escenas o “pequeñas narraciones en acción” van sumando eventos y se tornan cada vez más extensas (Español, 2004; Español et al. 2003). Sus juegos de ficción, como las narraciones, se montan sobre el desarrollo de la acción. El impulso a construir narraciones parece motivar la creación de escenas en las que el orden secuencial y también la agencialidad -dos de los rasgos propios de las narraciones- se expresan plásticamente de modo insistente y variado. Al inicio en sus “narraciones en acción” el niño simula, actúa, sucesos canónicos de la vida cotidiana. Pero de a poco, el juego se irá despegando de la realidad, aparecerán personajes ficticios y sucesos extraordinarios, que anticiparán el cuarto rasgo de las narraciones descrito por Bruner: la percepción de lo no canónico.

Más allá de la evolución de las narraciones en acción de los niños, lo fundamental para este trabajo es que la organización temporal narrativa (o el tiempo del discurso) es inherentemente secuencial: un evento después otro evento después otro evento. Más precisamente, un evento, después otro evento diferente, después de otro evento diferente. Esto es crucial: si después de un evento viene otro evento idéntico y otro idéntico no estamos frente a una narración (-llevarse una cuchara vacía a la boca- llevarse una cuchara vacía a la boca- llevarse una cuchara vacía a la boca- no es una narración en acción). La narración implica el devenir de las acciones e intenciones de los agentes en el tiempo; las acciones han de ir variando y dando lugar a otras diferentes. Los sucesos (que contienen acciones) han de ser entonces, por definición, diferentes unos de otros (-llevarse un vaso vacío a la boca -hacer el gesto de servir con una

tetera- acercar el vaso vacío a la boca del adulto- hacer el gesto de servir con una tetera mientras se hace un sonido- llevar el vaso vacío a la boca del muñeco- dejar el vaso- es el inicio de una narración en acción).

La organización temporal interactiva

Las interacciones sociales transcurren en el tiempo; tienen, como las narraciones, una duración. Pero, a diferencia de las narraciones, las interacciones sociales no están constituidas por un orden secuencial de acciones-eventos realizados por un agente; ellas requieren la intervención de, por lo menos, dos agentes que se ofrezcan, uno a otro, eventos, dentro de un lapso de tiempo breve. La reciprocidad es entonces un rasgo crucial de las interacciones sociales. Puede haber simetría o asimetría en las intervenciones pero la organización del tiempo requiere que, en un lapso breve o al unísono, los eventos producidos por un actor social estén acompañados de eventos producidos por otro actor social. Si esto no ocurre, hay monólogo, narración, acción, pero no interacción. Cuando hay interacción hay "toma y daca" (en diversas proporciones) o comportamientos al unísono; pero no un orden secuencial de eventos.

La organización temporal interactiva puede tomar, entonces, dos formas: la *alternancia de turnos* o la *sincronía interactiva*. Existen diversos grados de *sincronía interactiva* -desde comportamientos al unísono de sincronía perfecta hasta comportamientos superpuestos de manera imperfecta o sólo en parte- y diversos grados de participación en las *tomas de turnos* -desde alternancias simétricas a alternancias asimétricas. A su vez, suponemos que la organización temporal no es una estructura rígida sino un devenir cambiante: en una misma situación de interacción puede pasarse de una forma de organización temporal a otra varias veces.

Cuando los músicos tocan juntos, cuando una pareja baila, cuando dos niños realizan un juego de manos-canción, cuando una madre habla a un bebé que responde con pataleos y vocalizaciones ocurren fenómenos de *sincronía interactiva* de diferentes grados de precisión. De acuerdo con Merker (2002), la diferencia deriva del tipo de mecanismo en el que se basa la regulación temporal. Merker distingue tres mecanismos básicos de *timing* o regulación temporal: (i) basado en el tiempo de reacción; (ii) basado en la familiaridad; (iii) basado en una pulsación subyacente. Los comportamientos interactivos entre la madre y el bebé (la sincronía interactiva, la alternancia de turnos, la reciprocidad en la organización rítmica del tiempo) tienen una organización temporal inicial basada en el tiempo de reacción y en la familiaridad. La música humana puede disponer de los mismos medios pero no se limita a ellos: emplea un modo de *timing* especial que permite lograr un nuevo nivel de precisión en el *timing* conductual interactivo. Lo que especifica a la música en el dominio del tiempo es su capacidad para servir como un vehículo para la sincronización temporal de conductas simultáneas y paralelas (sean de patrones conductuales idénticos o diferentes), a niveles de precisión temporal extraordinarios. Esto es posible gracias a un único mecanismo de *timing* conductual simple y poderoso especialmente orientado a la música: la subdivisión igual del tiempo a través del pulso musical, también llamado batido o *tactus*. Este tipo de *timing* basado en una pulsación subyacente es el mecanismo fundamental de los desempeños musicales sofisticados.

El otro modo de organización temporal interactivo es la *alternancia de turnos*. Ciertamente, la toma de turnos es la espina dorsal de nuestros ciclos abiertos a la acción del otro que caracterizan a las situaciones comunicativas prototípicas tanto verbales como pre-verbales. Los diálogos verbales son un "toma y daca" fluido y sofisticado. El curso temporal de una conversación no se rige por patrones rígidos de alternancia. Y aunque a veces uno habla mucho y el otro responde con monosílabos (o viceversa), el diálogo verbal es uno en el que la simetría en la participación es, si no siempre real, por lo menos posible. La alternancia de turnos caracteriza también los diálogos pre-verbales o proto-conversaciones. Pero estas primeras alternancias son claramente asimétricas. La primera ejecución de tomas de turnos preverbal es tan asimétrica que uno de los partícipes se acomoda a una pauta fija, biológica, que propone el otro. Me refiero a la alternancia que caracteriza el amamantamiento, el modo más primitivo de mutualidad. Hay un modo específicamente humano de realizar el amamantamiento: la organización en ciclos de succión-pausa. Y es en las pausas (de 4 a 15 seg.) donde las madres suelen realizar sus intervenciones. El ciclo succión-pausa parece tener solamente una función psicológica: funciona como molde prototípico de situación de intercambio por turnos. El bebé presenta un molde prefijado, ofrece una pauta rítmica, a la que la madre se acomoda. Se trata de una primitiva "conversación nutritiva o biológica" en la que se inicia el aprendizaje de la reciprocidad que se continuará en posteriores ciclos de relación con los otros en los que el bebé intervendrá cada vez más activamente (Rivière, 1986/2003). En las proto-conversaciones posteriores que se desatan alrededor de los 2 meses, el comportamiento del bebé es más flexible. En ellas, de acuerdo con Trevarthen (1998), es posible observar el interés de dos personas en un intercambio de signos en el que la alternancia de turnos es creada por ambos. El desarrollo hacia un "toma y daca" flexible y fluido permite el aprendizaje de la reciprocidad.

En síntesis, la sincronía interactiva (o la simultaneidad) parece, en primera instancia, la organización temporal propia de la música; la alternancia de turnos (la secuencialidad alternada) la organización temporal propia de la comunicación verbal. Aunque a veces las expresiones musicales toman la forma de diálogo (preguntas y respuestas, alternancia de voces agudas y graves) y los turnos en el habla a veces se superponen (en fiestas, en discusiones, en rituales). El orden secuencial puro (no alternado) parece prototípico de la narrativa que así planteado no es un fenómeno interactivo, sino un fenómeno de linealidad de acción, de eventos, de pensamientos. Nótese que la alternancia es, a diferencia de la simultaneidad, una organización secuencial uno-otro-uno-otro. La secuencialidad, por tanto, puede ser narrativa en comportamientos solitarios -no interactivos- y alternada en situaciones de interacción.

El juego musical y el juego de ficción

Alrededor del tercer año de vida, tanto el juego de ficción como el juego musical están claramente establecidos. A esa edad, el juego de ficción puede ser solitario o interactivo, también el juego musical puede ser solitario o interactivo.

La definición de Merker (2002) del juego musical restringe este tipo de juego a situaciones de interacción social. Muy probablemente tal restricción se deba al contexto de discusión en el cual emerge el término: la regulación temporal interactiva. Su hipótesis es que lo que especifica a la música en el dominio del tiempo es su capacidad para servir como un vehículo para la sincronización temporal de conductas simultáneas y paralelas (sean de patrones conductuales idénticos o diferentes), a niveles de precisión temporal extraordinarios, posible gracias a la subdivisión igual del tiempo a través del pulso musical. Este tipo de *timing* basado en una pulsación subyacente es el mecanismo fundamental de los desempeños musicales sofisticados. Considera también, que alrededor del final del primer año de vida, los niños desarrollan un mecanismo de *timing* conductual basado en el pulso subyacente que se ejercita en la infancia a través del Juego Musical, cuando la madre ejecuta canciones y/o rimas infantiles.

Nuestra definición de juego musical, sin embargo, al relativizar el papel del pulso subyacente y dar lugar a otros componentes, como el espectral, no implica necesariamente ni interacción social, ni sincronía interactiva. Como se recordará, consideramos juego musical a toda situación en la que se detecte, en el sonido y/o en el movimiento, patrones rítmicos y/o melódicos recurrentes que se elaboran de acuerdo a la estructura repetición-variación y/o se ajustan a un pulso musical subyacente. De acuerdo con esta definición, (i) el juego musical puede ser o no ser interactivo, (ii) en caso de ser interactivo, no necesariamente su organización temporal ha de ser la sincronía interactiva. De hecho, en un trabajo previo analizamos un caso de juego musical interactivo en el que la alternancia de turnos, en el sonido y el movimiento, organizaba temporalmente al juego (Español, 2008).

De acuerdo a lo expuesto, la organización temporal *interactiva* no es, en principio, una condición necesaria para ninguno de los dos juegos, ni tampoco es privativa de ninguno de ellos. Tal vez ocurra algo semejante con la organización *narrativa*: aunque prototípica del juego de ficción, puede que caracterice también al juego musical o a ciertos modos del juego musical. Conviene tener presente que el juego musical y el juego de ficción pueden presentarse combinados. Esto nos ha conducido a agregar, junto a las categorías “juego de ficción” y “juego musical”, la categoría “juego de ficción-musical”; es importante también tomar en cuenta que el tránsito de una modalidad a otra de juego no es abrupto, como si se pasara de una unidad discreta a otra, sino que es continuo ya que conserva siempre algún elemento del juego anterior (Shifres y Español 2004; Español y Firpo 2009; Español, Bordoni, Martínez y Videla en este simposio). Es posible, entonces, que las organizaciones temporales también puedan combinarse y que en una secuencia lúdica se transite fluidamente de una a otra.

Hasta donde sabemos, la organización temporal del juego de ficción y del juego musical en la infancia no ha sido foco de atención de investigaciones previas, menos aún lo ha sido la comparación de la organización temporal entre ambos tipos de juegos. Los datos hasta aquí reseñados provienen, en su mayoría, de investigaciones relacionadas pero no directamente focalizadas sobre estos temas.

OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo es explorar y comparar la organización temporal del juego de ficción, del juego musical y del juego de ficción-musical, durante el tercer año de vida.

METODOLOGÍA

Diseño

Dado el estado actual de conocimiento sobre el tema, se ha realizado una primera aproximación exploratoria al tema. Se partió de los datos obtenidos en un estudio observacional-longitudinal centrado en la díada niño-adulto en situaciones de interacción espontánea, cuyo período observacional fue el comprendido entre los 24 meses y los 36 meses (Español, Bordoni, Martínez y Videla, en este simposio). En dicho estudio se registraron todas las escenas de juego de ficción, de juego musical y de combinación de juego musical y de ficción ocurridas en las sesiones observacionales correspondientes al período evolutivo 24-29 meses.

Procedimiento

Se seleccionaron todas las escenas de juego musical, de juego de ficción y de juego de ficción-musical del estudio longitudinal de una duración mayor a 1 minuto.

El *corpus* quedó compuesto por: 7 escenas de juego musical (2 correspondientes a los 24 meses, 1 a los 26 meses, 1 a los 27 meses, dos a los 28 meses y una a los 29 meses); 3 escenas de juego de ficción-musical (2 correspondientes a los 24 meses y 1 a los 29 meses); y 5 escenas de juego de ficción (1 correspondiente a los 24 meses, 1 a los 26 meses, 2 a los 28 meses y 1 a los 29 meses).

Se registró el tiempo de intervención de cada participante (tomando en cuenta tanto la producción de sonido como de movimiento) y su orden de ocurrencia en cada una de las escenas seleccionadas de juego musical, de juego de ficción, y de juego de ficción-musical. Dada la naturaleza exploratoria del estudio, el registro supone dos instancias: una primera observación global para obtener datos iniciales y, en función del interés de los datos obtenidos, una observación sistemática posterior utilizando software de video-anotación. El registro realizado corresponde a la primera instancia.

Análisis de las escenas

En este trabajo se presentan datos parciales correspondientes al análisis de las observaciones globales del período evolutivo 24-29 meses.

En primer lugar, corresponde mencionar que la selección de escenas de juego de ficción, de juego musical y de juego de ficción-musical de duración mayor a 1 minuto puso en evidencia que: el 45% de los juegos musicales registrados en el estudio observacional-longitudinal duran más de un minuto, mientras que el 30% de los juegos de ficción registrados en el estudio observacional-longitudinal duran más de un minuto; y el 30% también del juego de ficción-musical dura más de un minuto. La mayoría de las escenas duran entre 70 y 90 seg. Sólo una escena de juego de ficción-musical dura casi 2 minutos.

La organización temporal del juego musical

En la Figura 1 se muestra el registro del tiempo de intervención de cada participante y su orden de ocurrencia en cada una de las escenas seleccionadas de *juego musical* (superior a 1 minuto). En rojo se marcan las intervenciones del adulto. En amarillo las de la niña, en naranja los eventos en los que se da sincronía de conductas. Cada cuadradito representa un segundo de duración.

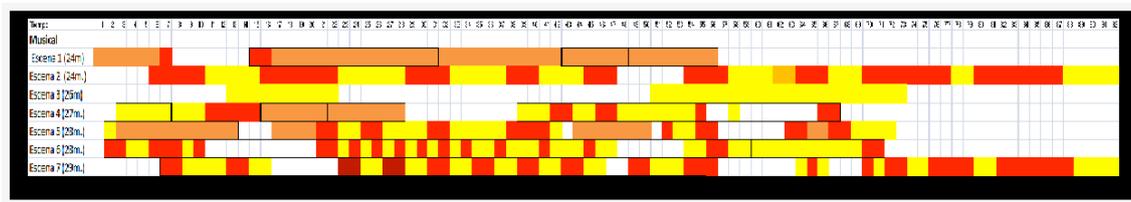


Figura 1- Tiempo de intervención de la niña y del adulto en las escenas de juego musical
■ Intervenciones del adulto ■ Intervenciones de la niña ■ Superposición de intervenciones

En la Figura 2 pueden verse los porcentajes de tiempo que ocupan las intervenciones sincrónicas (del adulto y el infante), las intervenciones del infante y las intervenciones del adulto, en las 7 escenas analizadas.



Figura 2. Porcentaje de intervenciones en el juego musical

En el juego musical puede observarse la presencia de conductas superpuestas de la niña y de la adulta que indican que la *sincronía interactiva* es el modo de organización temporal implementado. Pueden observarse también ciclos de intervenciones del orden de 1 a 7 seg. de uno de los participantes seguidas, sin mediación de pausa, por la intervención del otro participante lo que pone de manifiesto la *alternancia de turnos* como organización temporal. En estas escenas, la organización del tiempo es resultado de la propia interacción: por ejemplo, en la escena 6, la adulta dibuja un garabato en una libreta entonando “se me fue la inspiración”; la niña la imita “se me fue la pisación” y a partir de ahí se desencadena un juego en el que la adulta propone motivos musicales de una duración regular y la niña los repite con una duración semejante. Se observó, también de manera global, el contenido del juego detectándose la presencia frecuente de motivos o unidades que se elaboran mediante la forma repetición-variación. Este modo de organización es típico del juego musical (Español y Shifres, 2004; Español y Firpo, 2009). Tanto para la musicología como para los estudios literarios, el motivo puede entenderse como una unidad de significación que implica la construcción de un referente, es decir de un *vamos a comunicarnos sobre este tópico* (Segre, 1985; Videla 2008).

Un rasgo de los fenómenos musicales es que, en términos semióticos, se trata de un signos que no tienen una referencialidad externa como la tiene la lengua (el *significado* de “casa” está *afuera* de la palabra y está fijado socialmente, p. ej. en el diccionario). Sin embargo, la música *significa* algo para los ejecutantes y espectadores. Pero esa significación es recursiva y está fijada en el propio discurso. Por eso es tan importante la noción de motivo en este trabajo: los motivos que se repiten bajo la forma de la imitación mutua son “aquello a lo que nos referimos o aquello sobre lo que nos comunicamos”. Como señalamos al inicio de este trabajo (en el punto *La organización temporal narrativa*), la narración implica poner en juego los conocimientos sobre el mundo. El juego de ficción, en tanto que pequeña narración en acción, implica lo mismo, en menor medida. En cambio, el juego musical, por la estructura referencial que propone, permite una interacción óptima con un nivel muy menor de esos conocimientos. Por ejemplo, en el juego de la escena de los 27 meses, la adulta y la niña juegan a golpetear rítmicamente la mesa. El referente es la imitación del golpeteo. No se requiere más conocimiento de mundo para participar. Además el tiempo que ambas construyen es lineal. Los golpeteos se suceden a un ritmo fijado por la propia interacción.

La organización temporal del juego de ficción

La figura 3 muestra el tiempo de intervención de cada participante en las escenas de juego de ficción (superior a 1 minuto).

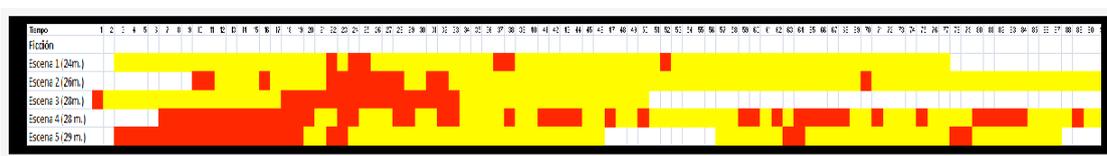


Figura 3 Tiempo de intervención de la niña y del adulto en las escenas de juego de ficción

■ Intervenciones del adulto ■ Intervenciones de la niña ■ Superposición de intervenciones

La figura 4 permite apreciar los porcentajes de tiempo en el que interviene cada uno de los participantes. Es de destacar que el porcentaje de tiempo de interacción sincrónica es cero.

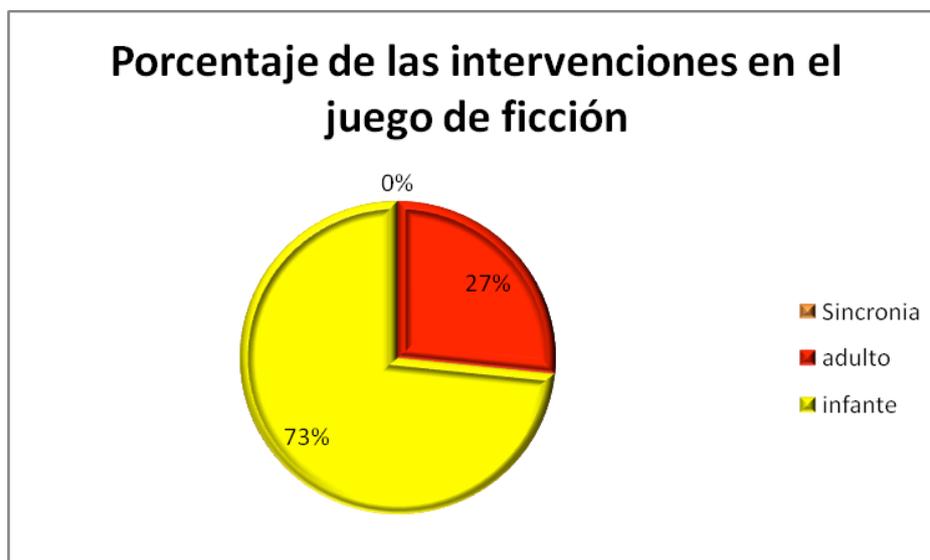


Figura 4. Porcentaje de las intervenciones en el juego de ficción

En el juego de ficción aparecen largas secuencias, frecuentemente realizadas por la niña, sin ninguna superposición y con escasa alternancia de turnos. Las intervenciones del adulto son más bien esporádicas y no tienden a ajustarse a ninguna pauta temporal intrínseca.

Resultado de interés señalar que como señalábamos en la introducción, el tiempo de la narración se puede procesar lineal (el tiempo del discurso) o por saltos (el tiempo de la historia) En todos los casos la niña propone narraciones que trabajan sólo el tiempo lineal, el del discurso. En la escena de los 24 meses, por ejemplo, la niña acuesta a dormir a las muñecas y el dormir de las muñecas dura lo que duran en la posición en la que fueron puestas. Lo mismo ocurre en la escena de los 28 meses en la que las muñecas son peinadas y la acción de peinarlas dura lo que la adulta tarda en peinarlas. Sin embargo, puede vislumbrarse un atisbo de construcción de *tiempos de la historia* en otra acción de la niña: mientras la adulta peina a la muñeca, la niña juega con un resorte. Rompe la continuidad con la narración que trabaja el adulto, pero al mostrársele la muñeca peinada, vuelve a retomar el juego. La niña pudo procesar un efecto de salto temporal en el discurso.

Cabe destacarse la escena 4 en la que aparece el único caso en el que hay una alta participación del adulto. Es el único caso también en que aparece la organización temporal de alternancia de turnos. Se trata de un juego en el que el adulto propone usar un cubilete que la niña se lleva al oído como teléfono. El adulto usa su mano como teléfono y simula el sonido de un ring-tone de teléfono celular. La niña es invitada repetidas veces a que atienda la llamada y cuando lo hace se establece una alternancia de turnos entre el adulto y la niña. Sin embargo esta alternancia de turnos es diferente a la registrada en los juegos musicales, no surge de la organización interna de la propia interacción que genera un patrón temporal como regla a seguir en la alternancia, sino que aparece como producto de la incorporación de un referente convencional que es la toma de turnos de habla en la conversación (y más aún en la conversación telefónica). La duración de las intervenciones no se ajusta, por tanto, a ninguna regularidad temporal. Pero lo interesante es que, a partir del establecimiento de turnos de intervención, este juego de ficción, deriva en un juego musical de 40 segundos en el que ambos participantes alternan “no, no, no” y “sí, sí, sí” en una casi perfecta alternancia. Como hemos hecho notar en otro lugar (Español, 2009) la alternancia de turnos no isócrona puede derivar en una alternancia isócrona que supone un pulso subyacente.

La organización temporal del juego de ficción-musical

La figura 5 muestra el tiempo de intervención de cada participante en las escenas de juego de ficción-musical (superior a 1 minuto).

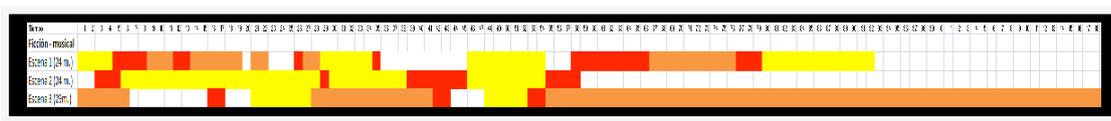


Figura 5 Tiempo de intervención de la niña y del adulto en las escenas de juego de ficción-musical
■ Intervenciones del adulto ■ Intervenciones de la niña ■ Superposición de intervenciones

En la figura 6 pueden verse los porcentajes de tiempo que ocupan las intervenciones sincrónicas (del adulto y el infante), las intervenciones del infante y las intervenciones del adulto, en las 3 escenas analizadas.

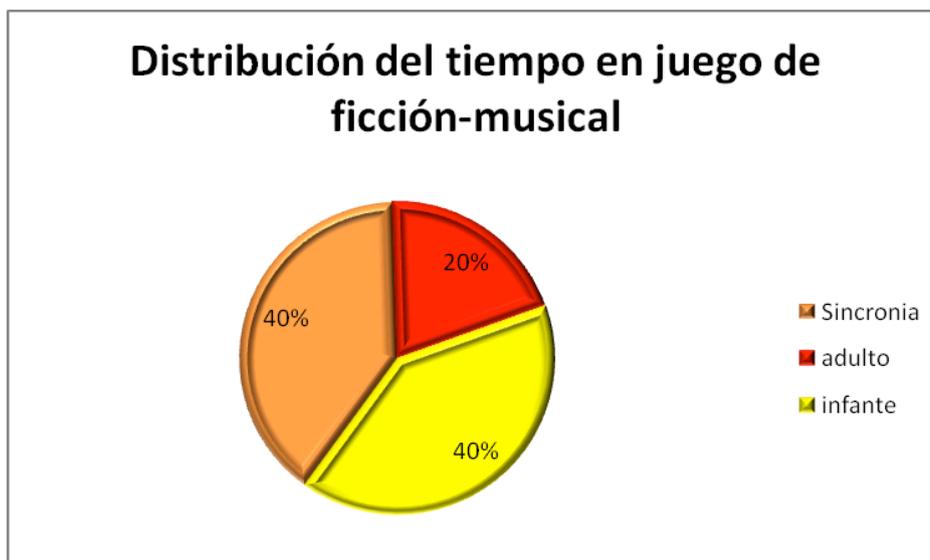


Figura 6. Porcentaje de intervenciones en el juego de ficción-musical

El juego de ficción-musical presenta la organización temporal prototípica del juego de ficción, la secuencialidad, y uno de los modos de organización temporal del juego musical, la sincronía interactiva. La sincronía interactiva parece tanto musical como narrativa. Es decir, no está sostenida en un pulso subyacente abstracto, sin embargo cierto ritmo emerge de la secuencia repetida de eventos narrativos cotidianos simulados (dormirse-despertarse). Por ejemplo, en la primera escena la niña simula dormir una siesta y la adulta le canta una canción de cuna por más de 20 segundos. La niña se levanta de golpe. La adulta dice “se despertó” y la niña sonríe y se vuelve a repetir la secuencia con un cierto ritmo. Allí la sincronía interactiva es posible porque sucesos narrativos (como irse a dormir o despertarse) se repiten de forma ajustada, y niña y adulta ajustan y regulan sus conductas una a la otra mediante mecanismos de reacción y de familiaridad. La segunda escena muestra como la forma secuencial con escasa participación del adulto tiñe el juego de ficción-musical: la niña toma un muñeco con forma de robot que le da la adulta y lo hace bailar. El referente del juego parece ser el modo en el que se ha visto a lo largo de las sesiones bailar a la propia niña. Ella baila sola con su cuerpo. La interacción está limitada a construir al otro como espectador del propio baile. Es el lugar del adulto en el juego es de espectador. Si intervención se limitada al momento en el que la pequeña le ofrece el muñeco para que hacerlo bailar. Cuando el adulto toma un papel activo y quiere hacer bailar a otro muñeco con ella, el juego se termina.

La organización temporal del juego musical, del juego de ficción y del juego ficción-musical

Finalmente, la figura 7 permite observar los porcentajes de tiempo las intervenciones sincrónicas (del adulto y el infante), las intervenciones del infante y las intervenciones del adulto, en el juego musical, en el juego de ficción y en el juego de ficción musical. Si se lee de izquierda a derecha se puede apreciar la importante diferencia de la incidencia de la aparición de intervenciones sincrónicas entre el juego musical y el de ficción, y cómo en el juego de ficción aparecen *equilibrados* los componentes propios de la ficción y la música.

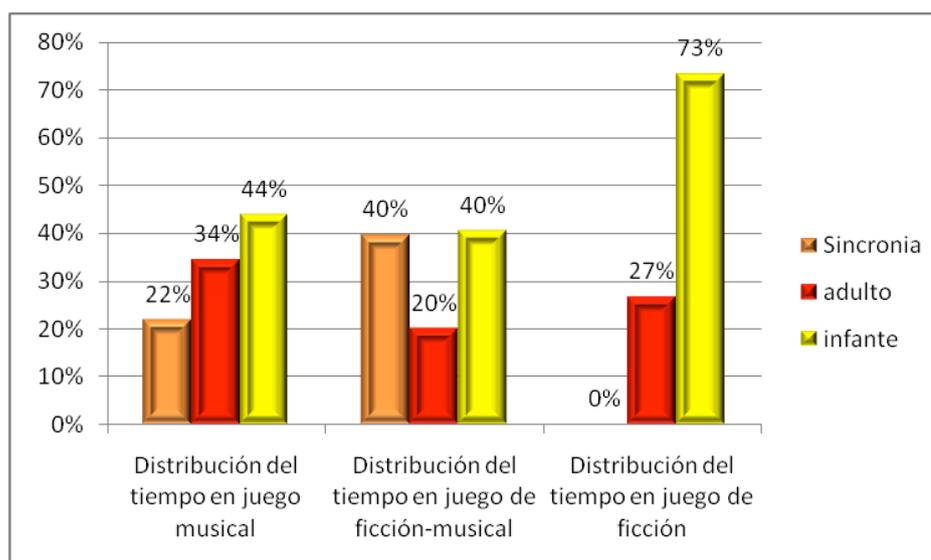


Figura 7. Comparación de porcentaje de intervenciones en el juego musical, en el juego de ficción y en el juego de ficción-musical

Discusión

Como se indicó arriba, la investigación realizada es exploratoria y el *corpus* obtenido muy pequeño. La observación global realizada ha arrojado datos lo suficientemente interesantes como para justificar la realización futura de la segunda instancia de registro prevista. Pero en su estado actual, este trabajo sólo permite imaginar tendencias y formular algunas hipótesis factibles de ser contrastadas en estudios posteriores.

En primer lugar -como el 45% de los juegos musicales registrados en el estudio observacional-longitudinal duran más de un minuto, mientras que el porcentaje de juegos de ficción y juego de ficción-musical que duran más de un minuto es menor (el 30% en ambas cosas)- es posible suponer que el juego musical permite generar escenas más extensas o, dicho de otra manera, que el juego musical permite que la atención se focalice por más tiempo sobre un mismo evento. La amplitud del tiempo de atención a un evento es una cuestión de mayor relevancia para la realización de cualquier proceso psicológico complejo. Si el juego musical efectivamente favorece el incremento del tiempo de la atención sería un factor crucial para el desarrollo cognitivo. Probablemente el juego musical se ve favorecido por el tipo de saberes que pone en juego: no requiere de los participantes más que el conocimiento intuitivo musical que poseen. Al tratarse de un tipo de signo no-referencial, la significación no es una barrera para el entendimiento en el juego, lo que favorece la toma de turnos, la intervención de los participantes y por sobre todo, el encuentro afectivo entre ambos.

En segundo lugar, el registro global realizado indica que los diferentes tipos de juego presentan tendencias de organización temporal diferentes: (i) sincronía interactiva, con pulso subyacente, y alternancia de turnos, con patrón temporal, en el juego musical, (ii) secuencialidad, con poca participación del adulto, (y un caso de alternancia de turnos, sin patrón temporal) en el juego de ficción (iii) secuencialidad y sincronía interactiva, sin pulso subyacente, en el juego de ficción-musical. El juego musical parece seguir las pautas de la organización interactiva y el juego de ficción las pautas de la organización narrativa. Aunque como se comentó casi al inicio de este trabajo (en el punto "La organización temporal Interactiva"), la sincronía interactiva (o la simultaneidad) parece, en primera instancia, la organización temporal propia de la música y la alternancia de turnos (la secuencialidad alternada) la organización temporal propia de la comunicación verbal; en el juego musical la alternancia de turnos es un modo de organización temporal prevalente.

La prevalencia de la alternancia de turnos (y también la sincronía interactiva) como organización temporal del juego musical probablemente también esté vinculada con la alta frecuencia de la imitación mutua en el *juego musical* (ver Bordoni, en este simposio). Asimismo, la ausencia de la alternancia de turnos en el *juego de ficción* y en el *juego de ficción musical* (salvo cuando se simula el habla conversacional) puede estar en parte determinada porque la imitación mutua no vertebra el juego.

En el *juego de ficción* funciona una de las reglas de la narración que es la actualizar el conocimiento sobre el mundo. Acostar a dormir a las muñecas supone en la niña actualizar un modo específico: como ella

concorre a un jardín, las muñecas duermen en grupos y en filas como los niños en las colchonetas. Si el adulto le propone separar a las muñecas porque fuera del jardín, o en su experiencia personal, los niños suelen dormir en camas separadas, ese conocimiento del mundo funcionará como un obstáculo para el desarrollo del juego. En el juego de ficción hay imitación -especialmente imitación diferida, descontextualizada, de acciones que forman parte del repertorio conductual del niño (como imitar las acciones de ir a dormir y despertarse) e imitaciones diferidas, muchas veces minuciosas, de las acciones de los adultos (como hacer dormir a los muñecos de la manera en que se acostumbra a hacer dormir al niño)-pero no hay imitaciones mutuas. La imitación mutua puede ser un incentivo maravilloso para el discurrir de escenas que se conforma sobre la base de la repetición variada de motivos, en la que lo mismo, puede repetirse -imitarse- una y otra vez con pequeños cambios. Pero si lo que ha de desarrollarse es una secuencia de eventos diferentes unos de otros, la imitación mutua no tiene función alguna que cumplir. La imitación mutua, y esta es una hipótesis a ser contrastada, no parece jugar ningún papel en el juego de ficción..

Por otro lado, merece destacarse que la sincronía interactiva presente en el *juego de ficción musical* es extraña, parece tanto musical como narrativa. No parece estar sostenida en un pulso subyacente, sin embargo cierto ritmo emerge de la secuencia repetida de eventos narrativos cotidianos simulados (como dormirse-despertarse). El juego de ficción-musical a veces incorpora la pauta de “hacer con otro” propia del juego musical, otras incorpora rasgos musicales a la organización temporal narrativa propia del juego de ficción.

Tanto el juego de ficción como el juego musical ponen en juego reglas de manipulación del tiempo. Las del juego musical hemos visto que son intrínsecas al juego. En el juego de ficción, en cambio, aparece la actualización de reglas sociales externas. El juego de ficción obliga a los participantes a conocer el referente. En varios fragmentos de las escenas descriptas aparece en el adulto la necesidad de chequear la propuesta de la niña. En la escena de los 24 meses, por ejemplo, la adulta pregunta por el nombre que la niña le puso a la muñeca “¿Guada?, ¿Guada dijiste?, ¿Guadalupe?” Esto tiene como consecuencia que el tiempo propio de la interacción se ve necesariamente fragmentado. Cosa que no ocurre en el juego musical en el que no hay necesidad de preguntar si la comprensión es la correcta.

Cabe reiterar que el juego musical subsume todos los casos (salvo uno) de alternancia de turnos, siendo la alternancia de turnos un modo de organización temporal tradicionalmente asociado a la comunicación verbal y no a la música. Merece reiterarse también que, además, en el único caso en que la alternancia de turnos aparece en un caso que no es juego musical, se trata de un caso en el que se simula el habla conversacional y que no presenta la regularidad temporal propia de los otros casos de alternancia. La alternancia de turnos del juego musical parece tener una cualidad temporal que la distingue de la alternancia de turnos del habla. Sin olvidar que contamos sólo con datos parciales, preliminares e insuficientes, esta investigación sugiere que existe una capacidad en el niño, puesta de manifiesto en el juego musical, de entrar en ciclos de “alternancias de turnos musicales o alternancias con patrones temporales”, diferentes de las alternancias de turnos propias de la comunicación preverbal. Es posible que las tendencias de organización temporal indicadas para cada modalidad de juego no sean tendencias fijas sino que varíen durante los primeros años de vida. Es posible, por ejemplo, que el juego de ficción más avanzado subsuma también “alternancias de turnos musicales”. Esta primera exploración de la organización temporal de las dos modalidades de juego tratadas, y de su combinación, incita a continuar con la investigación en momentos evolutivos previos y posteriores al aquí estudiado y a realizar, claro, una observación más sistemática del período evolutivo aquí estudiado.

Referencias

- Bateson, G (1976) *Pasos hacia una ecología de la mente*. Buenos Aires: Lohé
- Bruner, J. S. (1990/1991) *Actos de significado*. Madrid: Alianza.
- Español, S. (2009) El movimiento en el juego musical. Trabajo presentado en las VII Reunión Anual de SACCoM.
- Español, S. (2008). La entrada al mundo a través de las artes temporales. *Estudios de Psicología*, 29 (1), 81-101.
- Español, S; Valdez, D.; Gómez, E.; Jiménez, M.; Martínez, A.; Cevasco, M.; Pérez Vilar, P (2003) Casos de sustitución en el juego de ficción. *Memorias de las X Jornadas de Investigación*. Facultad de Psicología. Universidad de Buenos Aires. II 129-131
- Español, S. y Firpo, S (2009) El juego musical entre otros juegos. *Actas de la VIII Reunión Anual de SACCoM*- ISBN 978-987-1518-37-1.
- Español, S.; Bordoni, M.; Martínez, M. y Videla, S. (en este simposio). El juego musical y el juego de ficción durante el inicio del tercer año de vida

- Geert, C. (1990) *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Greimas, P. y Courtés, J. (1976). The cognitive dimension of narrative discourse. *New Literary History*, 7, 433-447.
- Levi-Strauss, J. (1970) *Antropología estructural: mito historia y sociedad*. Buenos Aires: Siglo XXI
- Liotard, J. (1995) *La condición posmoderna*. Gedisa: Barcelona.
- Malloch, S. y Trevarthen, C. (Eds.) (2008). *Communicative Musicality: Exploring the Basis of Human Companionship*. Oxford: Oxford University Press.
- Merker, B. (2002). Principles of Interactive Behavioral Timing. En C Stevens, D. Burham, G. McPherson, E. Schubert y J. Renwick (Eds.) *Proceedings of the 7th International Conference of Music Perception and Cognition*. Sydney: University of Western Sydney, pp. 149-152.
- Rivière, A. (1986) Interacción precoz. Una perspectiva vygotskiana a partir de los esquemas de Piaget. *Investigación y Logopedia*. Madrid: Cepe (pp.43-79). Citado por M. Belinchón, A. Rosa, M. Sotillo e I. Marichalar (Eds.) *Ángel Rivière. Obras escogidas*, Vol II (pp. 109-142). Madrid: Panamericana, 2003
- Rosaldo, R (1991) *Cultura y verdad*. Mexico: Grijalbo
- Segre, C. (1985) *Principios de análisis del texto literario*. Barcelona: Crítica
- Schegloff, E. (1998). Body Torque. *Social Research*, 3 (65), 535-596.
- Shifres, F. y Español, S. (2004) Interplay between pretend and music play. *Proceedings of the 8th International Conference on Music Perception & Cognition*, Evanston, IL
- Trevarthen, C. (1998). The concept and foundations of infant intersubjectivity. En S. Bråten (Ed.), *Intersubjective Communication and Emotion in Early Ontogeny*. Cambridge: Cambridge University Press, 15-46.
- Videla, S. (2008) Habla y canto en la discursividad del Babytalk. *Actas de la VII reunión anual de SACCoM*.