

Hacia una caracterización de los componentes musicales presentes en la génesis de las capacidades ficcionales.

Favio Shifres y Silvia Español, Mora Cevasco, Emilia Gómez, Margarita Jiménez, Andrea Martínez y Pablo Pérez Vilar.

Cita:

Favio Shifres y Silvia Español, Mora Cevasco, Emilia Gómez, Margarita Jiménez, Andrea Martínez y Pablo Pérez Vilar (Julio, 2004). *Hacia una caracterización de los componentes musicales presentes en la génesis de las capacidades ficcionales. XI Jornadas de Investigación. Psicología, Sociedad y Cultura. Facultad de Psicología - UBA, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/favio.shifres/123>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/puga/zCy>



Universidad de Buenos Aires
Facultad de Psicología

Memorias de las XI Jornadas de Investigación

Psicología, sociedad
y cultura.

29 y 30 de julio
de 2004

Tomo III



HACIA UNA CARACTERIZACIÓN DE LOS COMPONENTES MUSICALES PRESENTES EN LA GÉNESIS DE LAS CAPACIDADES FICCIONALES

Favio Shifres; Silvia Español; Mora Cevasco; Emilia Gómez; Margarita Jiménez; Andrea Martínez y Pablo Pérez Vilar fshifres@psi.uba.ar 4775-7899
Universidad de Buenos Aires - proyecto UBACyT P603/03

RESUMEN

El estudio de la génesis de las capacidades ficcionales como emergiendo de experiencias de intersubjetividad ha llevado a considerar la relevancia de la investigación sobre la musicalidad comunicativa de las interacciones adulto-infante y su vinculación con tales aspectos del desarrollo. El presente trabajo presenta una tipificación de los componentes musicales presentes en la interacción adulto-infante a partir de un estudio observacional longitudinal sobre una diada que abarcó el período de 24 a 36 meses. Se pudieron identificar tres tipos de componentes: (i) componentes protomusicales o remanes de los aspectos musicales de la paternalidad intuitiva; (ii) componentes pseudo-musicales o estructuras musicales tomadas instrumentalmente para el juego de ficción; y (iii) componentes musicales propiamente dichos o Juego Musical. Se analizan las particularidades estructurales y de ejecución de dichos componentes y se discuten sus incidencias en el desarrollo del juego de ficción.

RESUMEN EN INGLÉS

Studies on genesis of fictional capacities, as emerging from intersubjectivity experiences, have led to consider the pertinence of studying the topic of communicative musicality in adult-infant dyad and its relation with those processes. This paper presents a classification of musical components in adult-infant interaction from a longitudinal observational study involving a dyad during the period ranged from 24 to 36 months. Three types of components could be identified: (i) proto-musical components or remainder of intuitive parenting; (ii) pseudo-musical components or musical structures instrumentally taken for pretend play; and (iii) musical components themselves or Musical Play. Particular structural and performance features of those components are analyzed and their incidence in pretend play is discussed.

Palabras Clave

Desarrollo Ficción Musicalidad Comunicativa

INTRODUCCIÓN

La ubicuidad de la música es una de sus cualidades indiscutidas. Nos acompaña desde el nacimiento, y aunque no seamos músicos, interviene en los aspectos más variados de nuestras vidas. Hoy en día, sabemos que la música no solamente representa una poderosa actividad estético-expresiva en la que nos vemos comprometidos desde edades muy tempranas, sino que caracteriza un modo de organizar nuestra experiencia temporal (Stern 1985; Imberty 1997) y de regular nuestras interacciones con el mundo (Trevanthen 1999/2000). De nuestro modo de actuar, y fundamentalmente de comunicarnos con lo que nos rodea, emergen patrones de organización de las conductas involucradas que coinciden con la esencia de lo que culturalmente denominamos música. A la suma de estas configuraciones musicales, Malloch (2002) la denomina *Musicalidad Comunicativa*.

La musicalidad comunicativa es el conjunto de habilidades innatas que nos permiten actuar en simpatía con otro a lo largo del tiempo. Estas capacidades son en gran medida responsables del modo en el que experimentamos el tiempo a través de

sonidos y gestos. En tal sentido, como Malloch (2002) lo señala, no debe ser confundida con nuestro concepto de música, que es posible de entender como un artefacto cultural que psicológicamente se basa en la musicalidad comunicativa pero que culturalmente involucra patrones de significación específicos y criterios muy particulares de conformación del tiempo propio.

La musicalidad comunicativa resulta particularmente relevante en el estudio del desarrollo de las capacidades ficcionales, en razón de la tendencia actual a considerarlas emergiendo de contextos intersubjetivos más que como resultado de una actividad solitaria, tal como era considerado por la tradición piagetiana. Sin embargo, los estudios en *intersubjetividad de segunda persona*, muchas de cuyas indagaciones han sido guiadas por el concepto de musicalidad comunicativa (Malloch 1999/2000; Trevanthen 1999/2000) se han basado principalmente en las interacciones que tienen lugar durante el primer año de vida (Gómez 1998). Por ello, la mirada *intersubjetiva* de la génesis de las capacidades ficcionales partió principalmente del marco de *intersubjetividad de una vía*. De acuerdo a este enfoque, la apropiación de la subjetividad del otro es una cuestión predominantemente intelectual basada en la formulación de teorías acerca del pensamiento del otro o metarrepresentaciones (Gopnik y Meltzoff 1999). Desde esta perspectiva, el estudio de las características musicales de las interacciones parece no ser conducente.

No obstante, convencidos de que vale la pena indagar en la naturaleza expresivo-afectiva de las interacciones en las que tiene lugar la génesis y el desarrollo de las capacidades ficcionales, nos abocamos a detectar la presencia de los componentes que caracterizan la intersubjetividad primaria (de acuerdo al marco de *intersubjetividad de segunda persona*) durante el tercer año de vida (Español et al. 2003) cuando tiene lugar la génesis del juego de ficción. De este modo, el análisis de la musicalidad comunicativa en tales contextos nos lleva a procurar una caracterización de los elementos musicales que aparecen en concurrencia con el juego de ficción. El presente trabajo presenta una categorización preliminar de los elementos musicales presentes en los contextos de juego de ficción obtenida a partir de un estudio observacional basado en la interacción de la diada niño-adulto.

MÉTODO

En esta etapa preliminar se realizó un estudio observacional de situaciones de interacción natural sobre una diada adulto-bebe. El período observado abarcó de los 24 a los 36 meses de modo de observar el componente musical en su relación con el juego de ficción ciertamente observable en este período. Se realizaron sesiones de interacción quincenales de entre 45 y 60 minutos de duración cada una, obteniéndose alrededor de 60 horas de material de análisis en videograbaciones. Se realizó un análisis cualitativo de los videos siguiendo un protocolo abierto compuesto por categorías extraídas de los reportes observacionales. Las observaciones fueron llevadas a cabo por jueces independientes y luego en sesiones interjueces con el objeto de maximizar el acuerdo. Las categorías de observación estaban dirigidas a (i) la identificación de un atributo musical (por ejemplo: un pulso subyacente, ejecución sincrónica con dicho pulso, la voz cantada, el manejo de los atributos del sonido, la organización de una conducta determinada con acuerdo a una

forma musical – por ejemplo repetición variación -, etc.); (ii) la función y el uso de tales atributos; (iii) la descripción de aspectos atencionales y comunicacionales vinculados a ellos; y (iv) la caracterización del contexto ficcional en el que el rasgo musical tenía lugar.

RESULTADOS

A partir del conjunto de categorías aplicadas a las observaciones se identificaron y caracterizaron los componentes musicales involucrados en las escenas de interacción y se clasificaron en tres categorías principales. Por razones de espacio, simplemente se resume la descripción de cada una de ellas y se discuten sus implicancias en el juego de ficción.

Atributos Protomusicales: Remanentes de la musicalidad que caracteriza la Parentalidad Intuitiva

El modo en el que los adultos se dirigen a los bebés – “discurso dirigido al infante” como parte de la *parentalidad intuitiva* –, se caracteriza por un estilo expresivo cuyos principales componentes son de naturaleza musical (Papou_ek 1996). Ha sido fuertemente documentada una estructura de patrones de comunicación típicamente ritualizados (Dissanayake 2000), cuyos rasgos rítmicos, melódicos, tímbricos, dinámicos y formales paralelizan los de las estructuras musicales (Imberty 2001). Notablemente pudimos documentar en nuestras observaciones que durante el juego de ficción es el niño el que, aplicando tales patrones ritualizados, despliega una batería de acciones que pueden considerarse estructuralmente musicales. Un rasgo característico es el perfil melódico de las vocalizaciones. Por ejemplo, el niño se lleva una cuchara vacía a la boca y dice “Ummmmm! Qué Riiiiicooo!” con un contorno melódico básico de ascenso y descenso de la altura. De este modo, el modo de hablar del niño en el contexto ficcional (por ejemplo al dialogar con un muñeco o con el adulto) incorpora claros rasgos melódicos propios de la parentalidad intuitiva (ascensos y descensos de altura, utilización de un repertorio discreto de alturas, manejo de las duraciones en relación a las alturas, y de las alturas en relación a los puntos de énfasis y de tensión culminantes, etc.)

Otra característica destacable observada es el control de las expectativas y de la forma (musical) en las secuencias de acción. Así como el adulto ha hecho uso de la forma repetición-variación en las interacciones más tempranas, es ahora el niño el que la utiliza a los fines de organizar temporalmente el juego modelo y extenderlo en el tiempo.

Atributos Musicales Propiamente Dichos: El juego musical

En otro lugar (Shifres y Español 2004; Shifres *et al.* 2004), hemos definido al *Juego musical* como una modalidad explícitamente musical de interacción que presenta una sincronía interactiva de un alto nivel de precisión. El niño ya ha desarrollado mecanismos de regulación temporal de sus conductas que se basan en un pulso subyacente y orientados hacia la música (Merker 2002). Hacia el tercer año, éstos alcanzan niveles de precisión extraordinarios. Este tipo de sincronía se basa en un mecanismo predictivo solamente limitado por la capacidad sensoriomotora. Ningún otro tipo de interacción requiere de tales niveles de precisión.

Durante el juego musical, tanto el adulto como el niño están ajustando sus acciones no ya basados en la observación de las conductas del otro y actuando por reacción o por familiaridad (Papou_ek 1996, Merker 2000), sino por reconocimiento y abstracción de una estructura musical compartida. Por lo general el componente estructural más relevante a este ajuste es la estructura métrica de una canción, una rima o un juego. El surgimiento de esta modalidad de juego es coherente con el dominio de intersubjetividad secundaria. En éste, los miembros de la díada entran en una *comunidad triangular* (sujeto-sujeto-objeto) (Bråten 1998), en la cual la estructura métrica puede ser pensada como el objeto abstraído. Aunque el juego musical

puede estar acompañado de componentes extramusicales (como el texto de una canción) la atención conjunta y, por lo tanto, el disfrute y el interés (Kugiumutzakis 1998) está puesto en ciertos rasgos musicales claramente definidos, entre los cuales el pulso subyacente isócrono es el más notorio. A pesar de la relevancia del pulso subyacente en la caracterización del juego musical, el elemento musical compartido puede ser otro atributo estructural (como un repertorio discreto de alturas compartidas, o un determinado contorno melódico). Por ejemplo: el niño juega con un resorte apoyando un extremo en el piso y subiéndolo y bajando el otro, acompañándolo con el ascenso y descenso de todo el cuerpo (desde la posición de cuclillas hasta la de parado), y junto al adulto vocaliza *glissandi* ascendentes y descendentes (con alguna sílaba como *iuuuuuu!*), muchas veces sobre un repertorio de alturas fácilmente identificable y manteniendo fijo los intervalos límites de dichos *glissandi*.

A partir de nuestras observaciones podemos señalar que el juego musical aparece conspicuamente en contextos de juego de ficción (el 67% de las escenas de juego musical identificadas corresponden a situaciones dadas en tales contextos): la escena algún disparador por el cual la atención de la díada adulto-infante pasa de la *temática de ficción* al componente musical estructural (por ejemplo la repetición de algún patrón rítmico utilizando algún objeto para percudir, la irrupción de algún diseño melódico cantado por alguno de los miembros de la díada, etc.). Del mismo modo, al agotarse el juego musical se observó una tendencia a retornar al juego de ficción con la temática abandonada ante la irrupción de la secuencia musical. Así, tiene lugar a la serie: juego de ficción-juego musical-juego de ficción. Hemos discutido en otro lugar (Shifres y Español 2004; Shifres *et al.* 2004) las interrelaciones entre juego musical y juego de ficción. Digamos simplemente aquí que se encontró que la aparición de juego musical parece tener influencia en el juego de ficción de cuyo contexto emerge: (i) aportando elementos musicales que se incorporan y enriquecen la temática de la acción ficcional, (ii) ampliando el esquema motor desplegado en el juego de ficción, y (iii) complejizando dicho esquema motor.

Atributos Pseudomusicales: El juego de “hacer música”

Finalmente, ciertos atributos musicales aparecen en las escenas de ficción cuando éstas aluden a situaciones típicamente musicales. Por ejemplo, al “hacer que se sopla una vela”, se canta el “Feliz Cumpleaños”. En este caso, el elemento musical está al servicio de la situación de ficción que está teniendo lugar. Otra situación típica sucede cuando el niño es alentado por el adulto a realizar alguna actividad explícitamente musical. Por ejemplo, ante la demanda de cantar una canción (o bailar), o tocar algún instrumento (real o de juguete), el niño “hace como que *hace música*”. Sin embargo, en estos casos los componentes musicales estructurales (ritmo, métrica, melodía, etc.) surgen desperfilados. Evidentemente el niño no está atendiendo a ellos, simplemente pareciera que realiza la acción de un modo descontextualizado, tal y como lo hace con las restantes acciones con objetos que ha ido aprendiendo (como hacer que come con una cuchara vacía, cuando, efectivamente no come). Asimismo, hemos señalado en otro sitio (Español y Shifres 2003) que también los gestos comprometidos en “jugar a bailar” son relativamente torpes y discontinuos respecto de los movimientos que el niño está en condiciones de hacer cuando realmente está comprometido en la actividad estética. El conjunto de estos datos inducen a pensar que el “como si” ficcional ritualiza la actividad despojándola de ciertos rasgos que la definen cuando se realizan efectivamente; y cuando el “como si” se refiere a alguna actividad estética-la danza o la música- son justamente sus rasgos estéticos los que desaparecen.

CONCLUSIONES

Nuestro objetivo fue estudiar los rasgos musicales que caracterizan las situaciones de interacción sobre las que se desarrolla la capacidad simbólica y ficcional en los niños pequeños,

entendiendo a la música en un sentido general más como una propensión universal de la conducta que como un producto estético (Dissanayake 1992). Nos fue posible identificar tres tipos de atributos, dos organizados que giran en torno a un contenido temático, y el otro de naturaleza *atemática*: protomusicales, pseudomusicales, y musicales propiamente dichos, respectivamente.

Los atributos protomusicales contribuyen a reforzar el sentido de expresión y emoción compartida y de este modo fortalecer el vínculo durante la actividad lúdica. Asimismo son utilizados para guiar la atención conjunta y por lo tanto contribuyen a la significación de las acciones. Por el contrario, los atributos pseudomusicales no funcionan musicalmente y por lo tanto no colaboran en los aspectos emocionales de la interacción. La música es tomada como un instrumento que es utilizado en una suerte de juego funcional (así como el niño toma la cuchara para "jugar a comer", toma la canción para "jugar a cantar").

Los atributos musicales propiamente dichos aparecen en la modalidad de juego que denominamos *Juego musical*. Aunque aun se requiere más investigación en orden a caracterizarlo con respecto a (i) la presencia de qué atributos estructurales lo definen y (ii) qué nivel de precisión se requiere en la ejecución de dichos atributos para ser entendido como tal, estos componentes musicales de naturaleza *atemática* parecen tener, paradójicamente, en el desarrollo del juego de ficción una incidencia más particularizada (Shifres y Español 2004). A la edad estudiada el niño entra y sale del juego de ficción por interpolación del juego musical, que parece ser suscitado por la *necesidad* de llevar la atención conjunta a un componente abstraído de la estructura musical. En estos casos el objeto que suscita el juego musical (un muñeco, una pelota, un bloque de madera, un resorte) pierde la *función* que ostentaba en la situación ficcional y pasa a ser simplemente un agente del juego musical. En tal sentido, dicho objeto, aunque no produzca ningún sonido, actúa como instrumento musical. Así, el juego musical irrumpe en el juego de ficción desplazando su contenido temático y reemplazándolo por acciones y representaciones semánticamente vagas que dejarían en la mente del infante una suerte de "significado flotante" (Cross 2003) que sirven como marco para el desarrollo de las secuencias narrativo-ficcionales en orden a organizar temporalmente la experiencia y el despliegue temático de la escena ficcional.

REFERENCIAS

1. Bråten, S. (1998). Intersubjective communion and understanding: development and perturbation. En Bråten, Stein (ed.) *Intersubjective Communication and Emotion in Early Ontogeny*. Cambridge: University Press. 372-382.
2. Cross, I. (2003). Music and Biocultural Evolution. En M. Clayton, T. Herbert y R. Middleton (Eds.) *The Cultural Study of Music. A Critical Introduction*. New York y Londres: Routledge. 19-30.
3. Dissanayake, E. (1992). *Homo Aestheticus*. Seattle: University of Washington Press.
4. Dissanayake, E. (2000). Antecedents of the temporal arts in Early mother-infant Interaction. En N. L. Wallin; B. Merker y S. Brown (Eds.). *The Origins of Music*. Cambridge MA: The MIT Press. 389-410.
5. Español, S. y Shifres, F. (2003). Música, Gesto y Danza en el segundo año de vida. Consideraciones para su estudio. En I. Martínez y C. Mauleón (Eds.) *Música y Ciencia. El rol de la Cultura y la Educación en el Desarrollo de la Cognición Musical*. La Plata: SACCoM. CD-ROM.
6. Español, S.; Shifres, F.; González, D. y Pérez Vilar, P. (2003) Intersubjetividad en el Juego de Ficción. En *Memorias de las X Jornadas de Investigación Salud, Educación, Justicia y Trabajo. Aportes de la Investigación en Psicología*. Buenos Aires: UBA, Facultad de Psicología, Tomo III 125-128.
7. Gómez, J. C. (1998). Do concepts of Intersubjectivity apply to non-human primates?. En Bråten, Stein (ed.) *Intersubjective Communication and Emotion in Early Ontogeny*. Cambridge: University Press. 245-259.
8. Gopnik, A. y Meltzoff, A. (1999 [1997]). *Palabras, Pensamientos y teorías* [Trans.: María Sotillo e Isabel Saut]. Madrid: Visor.
9. Imberty, M. (1997) Formes de la répétition et formes des affects du temps dans l'expression musicale. *Musicae Scientiae*, 1-1, 33-62.
10. Imberty, M. (2001). Alegato para una Renovación de las Problemáticas en Psicología Cognitiva de la Música. En F. Shifres (Ed.) *La Música en la*

Mente. Buenos Aires: SACCoM. CD-ROM.

11. Kugiumutzakis, G. (1998). Neonatal imitation in the intersubjective companion space. En Bråten, Stein (ed.) *Intersubjective Communication and Emotion in Early Ontogeny*. Cambridge: University Press. 63-88.
12. Malloch, S. (1999/2000). Mothers and infants and communicative musicality. *Musicae Scientiae, Special Issue*, 29-57.
13. Malloch, S. (2002). Musicality: The Art of Human Gesture. En C Stevens (Ed.) *Proceedings of the 7th International Conference of Music Perception and Cognition*. Sydney: University of Western Sydney. 143-146.
14. Merker, B. (2000). Synchronous Chorusing and Human Origins. En N. L. Wallin; B. Merker y S. Brown (Eds.). *The Origins of Music*. Cambridge MA: The MIT Press. 315-327.
15. Merker, B. (2002). Principles of Interactive Behavioral Timing. En C Stevens (Ed.) *Proceedings of the 7th International Conference of Music Perception and Cognition*. Sydney: University of Western Sydney. 149-152.
16. Papoušek, M. (1996). Intuitive parenting: a hidden source of musical stimulation in infancy. En Irène Deliège y John A. Sloboda (Eds.). *Musical Beginnings. Origins and Development of Musical Competence*. Oxford: University Press. 88-112.
17. Shifres, F.; Español, S.; Cevalco, M.; Gómez, E.; Jiménez, M.; Martínez, A. y Pérez Vilar, P. (2004). El juego musical en la génesis y el desarrollo de las capacidades ficcionales. Trabajo presentado a la *Cuarta Reunión Anual de la Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música*, Tucumán. Universidad Nacional de Tucumán.
18. Stern, D. (1985). *The interpersonal World of the Infant. A View from Psychoanalysis and Developmental Psychology*. New York: Basic Books.
19. Trevarthen, C. (1999/2000). Musicality and the intrinsic motive pulse: evidence from human psychobiology and infant communication. *Musicae Scientiae, Special Issue*, 155-215.