

Cuarta Reunión Anual de SACCoM (Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música). SACCoM (Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música), Tucumán, 2004.

El juego musical en la génesis y desarrollo de las capacidades ficcionales.

Shifres, F. y Español, S.

Cita:

Shifres, F. y Español, S. (Diciembre, 2004). *El juego musical en la génesis y desarrollo de las capacidades ficcionales. Cuarta Reunión Anual de SACCoM (Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música). SACCoM (Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música), Tucumán.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/silvia.espanol/20>

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

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

 <p>4ta. REUNION ANUAL DE LA SOCIEDAD ARGENTINA</p> <p>PARA LAS CIENCIAS COGNITIVAS DE LA MÚSICA</p>		 <p>Instituto Superior de Música UNT. Proyecto de Investigación 26/ R201.</p> <p>Consejo de Investigaciones de la UNT.</p>
---	---	--

EL JUEGO MUSICAL EN LA GÉNESIS Y EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FICCIONALES

Favio Shifres^{*#}; Silvia Español^{*}; Mora Cevasco^{*}; Emilia Gómez^{*}; Margarita Jiménez^{*}; Andrea Martínez^{*}
y Pablo Pérez Vilar^{*}

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES; [#]UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

SHIFRES@ABACONET.COM.AR

Resumen A partir del surgimiento del concepto de Intersubjetividad, el estudio de la génesis y el desarrollo de las capacidades ficcionales ha sido indagado como surgiendo de contextos de interacción. Esta indagación se ha basado principalmente en una modalidad interactiva de corte intelectual que se basa en la formulación de teorías abstractas y/o metarrepresentaciones. Sin embargo el marco de intersubjetividad afectiva no ha sido aplicado a esta temática. En la búsqueda de los rasgos que definen esta última modalidad de intersubjetividad en el marco de la génesis de la capacidad ficcional, encontramos una modalidad lúdica que aparece vagamente tipificada en la literatura y que involucra comportamientos claramente musicales: el juego musical. El presente trabajo reporta algunas observaciones preliminares en torno la concurrencia del juego musical con el juego de ficción en los contextos de interacción. Se encontró que la aparición de juego musical parece tener influencia en el juego de ficción del que emerge: (i) aportando elementos musicales que se incorporan a la acción ficcional, (ii) ampliando el esquema motor desplegado en el juego de ficción, y (iii) complejizando dicho esquema motor. Se discuten algunas hipótesis relativas a esta influencia y señalan contenidos de indagaciones futuras. Se sugiere que el estudio de los componentes musicales involucrados en el juego de ficción puede aportar importantes intelecciones que hasta el momento.

EL JUEGO MUSICAL EN LA GÉNESIS Y EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FICCIONALES

Favio Shifres^{*#}; Silvia Español^{*}; Mora Cevasco^{*}; Emilia Gómez; Margarita Jiménez; Andrea Martínez^{*} y Pablo Pérez Vilar^{*}

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES; UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

SHIFRES@ABACONET.COM.AR

Introducción

Malena tiene 25 meses. Está jugando con su mamá. Sentadas alrededor de platitos, vasitos y pequeños cubiertos juegan a servir la comida. Se lleva la cuchara a la boca como si estuviera comiendo⁽¹⁾. “Hummmmm!! Qué rico!!!” exclama exageradamente⁽²⁾, abre grande sus ojos y se relame. La mamá, espera que termine su exclamación y se lleva también la cuchara a la boca⁽³⁾. Le contesta “Siiiiii!! Qué rico!!” abriendo también sus ojos y relamiéndose⁽⁴⁾. Malena “come” una cucharada, y le da a su mamá otra; come otra, y le da otra a su mamá, y así varias veces sin detenerse⁽⁵⁾. “Uy!, se acabó!” dice Malena con tristeza pasando la cuchara por el plato vacío. “Se acabo....” se entristece la mamá⁽⁶⁾. Malena, sin dejar en ningún momento la cuchara, comienza a pasársela por el cabello y se peina con ella⁽⁷⁾. “Querés que te peine?” le dice a la mamá. “Ella no quiere que la peine, le duele”⁽⁸⁾ dice Malena señalando a la muñeca que está a su lado. Peina a su mamá y luego, sin dejar la cuchara la agita revolviendo adentro de un vaso. La cuchara golpea contra las paredes del vaso. Su mamá hace lo mismo y prueba con dos vasos. Malena revuelve todos los vasos que tiene en frente a sí. Va pasando de un vaso a otro. Golpea en cada uno de ellos. Malena y la mamá comienzan a golpear al mismo tiempo un vaso y otro, esos golpes van adquiriendo una regularidad y una precisión nueva⁽⁹⁾. Tanto, que la mamá empieza a cantar una melodía “inspirándose” en ese acompañamiento que están “componiendo” juntas. La cuchara ya no es cuchara, ni es peine. La atención y el disfrute ya no están en la deliciosa comida, y el peinarse quedó atrás. Parece que fuera ese pulso, esa acción de golpear los vasos y esa melodía que mamá canta y que Malena intenta imitar, lo que genera ese regocijo que brilla en sus caras a través de una luminosa sonrisa compartida. De pronto Malena pasa la cuchara por la cabeza de la muñeca y dice “Ya no le duele”, y comienza a peinarla.¹

El juego de ficción ha sido estudiado en la Psicología del desarrollo como un ámbito privilegiado para el estudio de las capacidades simbólicas y ficcionales de los niños. Aunque los trabajos pioneros de Piaget (1946/1977) consideran al juego de ficción como una

¹ La escena descripta es ficticia, no forma parte del material observado en la investigación reportada. Sin embargo es un relato sintético de diferentes secuencias presentadas a lo largo de los registros estudiados.

producción solitaria del niño, actualmente existe un considerable acuerdo de que la génesis de las capacidades ficcionales tiene lugar en contextos de interacción en los que se suscitan experiencias de intersubjetividad. En general se entiende por intersubjetividad (Trevvarthen 1998) al proceso por el cual una subjetividad –concibiéndose como tal a todo aquello que es propio de la mente de un sujeto, como opuesto a aquello que pertenece al mundo que lo rodea –toma como objeto de conocimiento a otra subjetividad, se apropia de ella y por ello la comprende. En las experiencias intersubjetivas, los niños comprenden mejor el pensamiento y la emoción de los otros. Estas experiencias, además son claves para la diferenciación por parte del niño del sí mismo en oposición al otro. La noción de intersubjetividad alude a un modo particular de pensar y sentir acerca de la subjetividad de los otros, y de actuar en consecuencia de tal conocimiento. Aunque existen múltiples enfoques que se refieren a este concepto (Bråten 1998), existen básicamente dos miradas opuestas. Un enfoque denominado *Intersubjetividad de una vía* estipula que podemos alcanzar la otra subjetividad cuando estamos en condiciones de formularnos una teoría acerca del mundo mental, basándonos en algún tipo de representación abstracta o metarrepresentación (Gopnik y Meltzoff 1999). Contrariamente, un enfoque de *doble vía* (Trevvarthen 1998) propone que la intersubjetividad se centra en la percepción de los sentimientos y las emociones más que en la construcción de teorías. Este enfoque, denominado también *expresivo – emocional* se ha centrado principalmente en los momentos iniciales del desarrollo, desde el nacimiento y durante el primer año de vida, por lo que no ha estado particularmente abocado a la génesis de las capacidades ficcionales.

De acuerdo a Bråten (1998) la comunión y la comprensión intersubjetiva se desarrollan por etapas o niveles que se suceden durante los primeros años de vida. Las características operativas de cada una de estas etapas perduran durante el tránsito por los niveles más altos y sirven para sostener o interactuar con las operaciones propias de esos niveles superiores. Por ello es dable esperar que los rasgos que caracterizan las experiencias intersubjetivas primarias –aquellas que tienen lugar durante los primeros los nueve meses de vida –, perduren, aunque modificados y especializados, durante las etapas de intersubjetividad en los que tiene lugar la génesis y el desarrollo de la comunicación simbólica y la capacidad ficcional – en el tercer año de vida. Es reconocido que ciertas experiencias primarias de intersubjetividad persisten aun en actividades adultas, por ejemplo en el dominio musical (Schölgler 1999/2000).

Estudiando los rasgos intersubjetivos primarios que persisten en la génesis del juego de ficción durante el tercer año de vida (Español, Shifres, González y Pérez Vilar 2003) observamos la permanencia de ciertos componentes modificados: (i) Imitaciones mutuas (indicado como ⁽³⁾ en el relato inicial), (ii) intercambios de expresiones emocionales ⁽⁶⁾, (iii) alternancia de turnos ^(1, 2, 3, 4 y 5), (iv) ritmicidad ⁽⁵⁾, (v) melodicidad ^(2, 4). Sin embargo no nos fue posible observar casos de *Sincronía Interactiva*⁽⁹⁾ directamente vinculada al juego de ficción. Curiosamente este rasgo apareció en otro tipo de juego que, de acuerdo a Merker (2002), denominamos *Juego Musical*. En el presente trabajo presentamos una caracterización de este último y los resultados de una indagación preliminar de las vinculaciones entre ambas modalidades lúdicas.

Tres nociones básicas

Sincronía Afectiva, se refiere al ajuste temporal en secuencias de acción y de expresiones emocionales (Malatesta *et al.* Citado por Thompson 1998; Trevarthen 1999/2000). En términos más generales, se puede definir como la habilidad para actuar conjuntamente siguiendo un programa compartido (Stern, 1985; Malloch 1999/2000). La sincronía afectiva permite “compartir el tiempo” como base para los intercambios emocionales y motivacionales en la díada y el desarrollo de la experiencia emocional del bebe. En general, la capacidad de sincronizar está documentada alrededor de un pulso estable en el que anclan las acciones durante la interacción. Sin embargo, conviene aclarar que los rangos temporales utilizados en dichos ajustes tempranos no tienen el nivel de justeza de lo que se entiende como sincronía musical propiamente dicha. Merker (2002) indica que los ajustes temporales tempranos que tienen lugar durante el período de intersubjetividad primaria (del nacimiento a los 9 meses) se basan en mecanismos de tiempo de reacción y de predicción por familiaridad. Los ajustes temporales basados en mecanismos predictivos por pulso subyacente aparecerán con posterioridad y serán apoyados por ciertos rasgos temporalmente precisos de la estimulación parental (Papoušek 1996) a partir de los 9 meses de vida (aunque con anterioridad a este período existan múltiples situaciones de estimulación rítmica que favorecen la sincronía afectiva y que son dependientes de los contextos culturales). Los estados de sincronía interactiva más sofisticados son alcanzados a través de la estrategia de los adultos quienes van acompañando el surgimiento y desarrollo de las actividades motrices rítmicas y regulares de los bebés (pataleos, movimientos de brazos, etc.). Según M. Papoušek (1996) estas interacciones posibilitan y se enlazan con interacciones progresivamente más complejas y precisas, de las cuales se destacan la utilización común de sílabas canónicas. Las interacciones sincronizan de acuerdo a ciclos de rangos temporales diferentes que corresponden grosso modo a periodicidades métricas y formales (es decir dentro y fuera del presente perceptual - Snyder 2000). El aumento en la complejidad se vincula también a la concurrencia de variadas modalidades. Así, por ejemplo, una estimulación táctil sincroniza con un movimiento y con vocalizaciones en ambos miembros de la díada.

Juego de ficción refiere al juego en el que el niño simula alguna acción, o “hace como si” algo fuese alguna otra cosa. Éste se inicia alrededor del final del primer año de vida, en el uso descontextualizado de objetos (por ejemplo ⁽¹⁾ en la escena descrita). Luego emergen las capacidades de sustituir un objeto por otro ⁽⁷⁾, la atribución de propiedades imaginarias ⁽⁸⁾ y la creación de objetos imaginarios, hasta llegar, rondando el tercer año de vida, a la asunción clara de un rol o papel -hacer como si fuera la maestra o el jardinero-. Según el marco de pertenencia la expresión *Juego de Ficción* alude a diferentes nociones: *Juego protagonizado*, *simbólico*, *funcional*, etc. (Rivière, 2003, Mc Cune y Agayoff, 2002). Las diferencias en las capacidades cognitivas implicadas en estas variedades de juego son relevantes y las hemos reseñado y analizado en otro lugar (Español, en impresión). Sin embargo, ellos son momentos evolutivos diferentes de una modalidad lúdica caracterizada por una actitud narrativa o temática. Debido a que despliegan de modo simple, secuencial o complejo simulaciones de acciones cotidianas, todos ellos pueden ser vistos como pequeñas narraciones en acción (Español, en impresión). Este alcance general es el que le damos en este estudio, por lo que utilizaremos la expresión *Juego de Ficción* para referirnos a aquellas situaciones de simulación en la que de manera más o menos definida se perfila un tema o una cierta narración en acción.

Juego musical representa una modalidad explícitamente musical de interacción con un alto grado de precisión en la sincronía interactiva. Se ha sugerido que hacia el Segundo año de vida los bebés desarrollan un mecanismo de regulación temporal de sus conductas que se base en un pulso subyacente y que por lo tanto es especialmente orientado hacia la música (Merker 2002). “Lo que es único y en cierto sentido diagnóstico para la música en el dominio del tiempo, es más bien su capacidad para servir de vehículo para la sincronización de conductas simultáneas y paralelas, posean patrones conductuales idénticos o diferentes; y esto a niveles extraordinarios de precisión temporal” (p.150). Esta capacidad para sincronizar se basa en un mecanismo predictivo no aproximado como los descritos arriba sino que ostenta un nivel de precisión solamente limitado por la capacidad sensoriomotora. Otras modalidades de juego (no musicales) así como otros tipos de interacción no tienen necesidad de tal precisión. En otros términos, el juego musical se define por la presencia de una interacción sincrónica en la que el ajuste de las acciones se da regularmente en un rango inferior a los 125 milisegundos. Este nivel de precisión es el que permite entender que la conducta no está basada en tiempo de reacción debido a que los mecanismos de tiempo de reacción utilizados en música –por ejemplo la respuesta de ejecución al *levare* dado por el director de la orquesta o el coro – ronda alrededor de esos valores (Wittman y Pöppel 1999/2000). Resulta obvio que 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 (Papoušek 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 *comunió 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 característico. Éste está presente en las rimas y las canciones que utilizan los adultos en los juegos con los infantes, y que contribuyen a nuclear las acciones en los juegos infantiles. A pesar de la relevancia del pulso subyacente en la caracterización del juego musical, el elemento musical compartido puede ser también otro rasgo estructural. Por ejemplo se puede observar cuando surge en el contexto interactivo el uso de la voz cantada, el adulto y el niño tienden a utilizar el mismo repertorio discreto de alturas. Esta tendencia muchas veces no se logra debido a diferencias de registro, o dificultades de configuración tonal por parte del adulto, dando lugar a la ruptura en el compromiso por ese rasgo musical. En otras palabras la díada abandona ese componente estructural como “objeto a compartir en el que se centra la atención y el interés”. También el contorno melódico suele ser un rasgo a compartir durante las interacciones.

Debido a que Juego de Ficción y Juego musical parecían utilizar diferentes *recursos de interacción intersubjetiva*, nos propusimos investigar las consecuencias de la concurrencia de ambas modalidades de juego ya que en tal concurrencia, la situación de interacción como un todo estaría completando el repertorio de componentes de la interacción primaria - Alternancia de Turnos, Intercambios emocionales, etc.

Método

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 juego musical en su relación con el juego de ficción cuya génesis y desarrollo es dable esperar en ese 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 habiente de categorías extraídas de los reportes observacionales. En primer término dos jueces independientes aislaron las situaciones de juego musical de acuerdo a la condición de sincronía con un pulso subyacente. El grado de precisión fue evaluado en sesiones inter jueces, considerando los criterios de niveles y permanencia de sincronía. Las escenas de juego musical fueron luego categorizadas como “en contexto de *Juego De Ficción*” o “*Aislados*”.

Las escenas de *Juego Musical en contexto de Juego de Ficción* se analizaron de acuerdo a un sistema de categorías observacionales dirigidas a dos aspectos básicos: (a) Caracterización del Juego Musical: Compromiso Corporal en las acciones que sostienen el pulso subyacente; Otros Atributos Musicales Comprometidos; Acciones que refuerzan y/o acompañan la acción sincrónica (contacto físico, contacto visual, expresiones emocionales, etc). (b) Caracterización del Contexto de Juego de Ficción: Presencia de Aspectos Musicales Estructurales observados en el juego musical; Diferencias entre el juego de ficción pre y post juego musical (cambios en el esquema motor, en la duración, en la complejidad, en el foco atencional, etc.)

Resultados y Discusión

Del total de las 60 horas de material solamente 9 escenas se juzgaron exhibiendo juego musical, siendo la primera de ellas a los 26 meses. Antes que se observaron situaciones de conflicto entre los diferentes formatos de timing, fueron progresivamente resolviéndose favorablemente al formato de pulso subyacente conforme se avanza en el desarrollo y la habilidad se desarrolla con la práctica. Debido al reducido número de secuencias identificadas como de juego musical, no se realizó ningún análisis estadístico y se presenta una descripción de los rasgos más salientes.

El primer dato interesante es que el Juego musical tiende a aparecer en contexto de juego de ficción – solamente 3 casos se dieron aisladamente. En éstos, el niño se halla manipulando diferentes objetos cuando una acción determinada, vinculada a dichos objetos – por ejemplo percutir el objeto contra el piso –, suscita un patrón rítmico (a veces acompañado de algún tipo de diseño melódico) que el niño toma con el claro objeto de *compartirlo* con el adulto. En los otros casos, la situación es similar, pero el patrón musical surge de un escenario más complejo de juego de ficción. Aquí se observó una tendencia a retornar al mismo juego de ficción que había sido abandonado por la irrupción de la secuencia musical, dando lugar a la serie: juego de ficción-juego musical-juego de ficción. Parece ser que a partir de esta edad el niño ya puede entrar y salir del juego de ficción por interpolación del juego musical suscitado por la *necesidad* de sincronizar sus acciones con el adulto. 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, aunque no produzca ningún sonido, actúa como instrumento musical.

En todos los casos, el niño tiende a sincronizar (aunque a veces no lo logra) no solamente con el adulto sino también las múltiples acciones realizadas por él mismo. Por ejemplo vocaliza y percute; canta y marcha; vocaliza y realiza movimientos precisos de miembros, etc. Asimismo establece en la mayoría de los casos contacto corporal (con brazos, mirada, etc) para animar al adulto a la involucrase en la acción y monitorear el acuerdo temporal. En algunos casos utiliza estereotipos de expresiones emocionales como elementos a ser sincronizados. Por ejemplo, si sobre el final de una frase explotó una carcajada (o una expresión de asombro; o un *Ohhh!* de sorpresa), entonces a continuación la incorpora de modo que en cada final de frase aparezca la carcajada en simultaneidad por los dos miembros de la díada. Solamente en algunos casos la estructura métrico-rítmica está acompañada por otros componentes musicales estructurales. Por ejemplo a veces se articula claramente una melodía, y ambos miembros de la díada buscan ajustarse en el repertorio de alturas utilizado; otras veces surge una clara articulación de la forma musical con estructura explícita de frase, semifrase, etc. En dos casos se advirtió claramente el uso de las dinámicas (fuerte-suave) y de los cambios de tempo (rápido-lento) con fines expresivos para sostener la atención y el disfrute.

En los seis casos de juego musical en contexto de juego de ficción se pudieron detectar cambios en el escenario de ficción. Esos cambios consistieron en:

- (i) Incorporación del patrón rítmico utilizado durante el juego musical al contexto de ficción. La niña estaba jugando “a hablar por teléfono” usando como tal a un bloque de madera. Súbitamente se interesa por unas pelotitas de masa que comienza a arrojar contando previamente y sincronizando el conteo con el adulto y el movimiento de su propio brazo (de acuerdo al patrón rítmico de la figura 1). Cuando termina de arrojar todas la pelotitas decide volver al teléfono y esta vez *marca* un número imaginario siguiendo el mismo patrón rítmico y sincronizando el golpeteo de su dedo sobre el dial con el conteo correspondiente. Notablemente este elemento no había aparecido antes en juego de ficción. Es preciso destacar que aquí la atención no está puesta en el elemento musical en sí, como ocurre en el juego musical, sino que éste está puesto al servicio del escenario ficcional que está teniendo lugar.
- (ii) Ampliación del esquema motor: tendencia a agrandar y exagerar los gestos y a utilizar un mayor espacio. Por ejemplo: la niña está jugando a darle de comer y a acunar a un pequeño muñequito, sentada en el suelo. Con movimientos muy pequeños toda la acción transcurre *entre sus piernas* (no se extiende más allá). El adulto toma un peine y lo usa *como guitarra*. Ambos comienzan a cantar una melodía que presenta claramente dos unidades formales encadenadas: la primera lenta y la segunda rápida. Esta alternancia organiza las acciones: durante la parte lenta ambos sincronizan en un pulso, una *rasgueando la guitarra* y la otra golpeando el muñequito contra el suelo. La niña utiliza la parte rápida para agitar el muñequito y luego lanzarlo con movimiento grandes. Luego vuelve a

considerar el muñequito como bebé y vuelve a darle de comer, utilizando movimientos más amplios, elevándolo por encima de su cabeza, y estirando los brazos para *darle de comer* a otro muñequito que tiene en frente a sí.

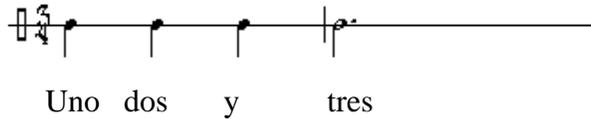


Figura 1. Ejemplo de patrón rítmico utilizado en el juego musical y en el juego de ficción inmediato posterior.

- (iii) Complejización del esquema motor: incorpora en el esquema de movimiento algún otro componente. Por ejemplo, la niña juega a llenar un vaso inclinando una botellita hacia él simulando verter en su interior. Repentinamente la atención pasa a la percusión contra el suelo (siguiendo en este caso también un patrón como el de la figura 1) y contando a viva voz. Luego vuelve a tomar la botellita como tal, pero al inclinarla hacia el vaso la oprime contando 1, 2 y 3.

De este modo se observa que el niño toma atributos propios del juego musical, y que antes no habían aparecido en escena para enriquecer el juego en el estaba involucrado.

Cabe destacar también que un conjunto de 17 escenas fueron desestimadas para este análisis por carecer del nivel de precisión y sostén de sincronía requerido. Sin embargo en todas ellas algún rasgo musical aparecía como foco de la atención de la díada. De este modo una cualidad (no temporal) de la música (por ejemplo el contorno melódico), desplazaba a cualquier otro contenido temático en la atención conjunta de la díada. En tal sentido podría ser considerado también Juego Musical. Sin embargo se requiere ampliar la indagación en esta dirección para poder caracterizar mejor esta modalidad lúdica y estudiar si el foco hacia otros componentes estructurales musicales posee similares implicancias.

Aunque se requiere mucha más investigación en el tema, es posible pensar que el juego musical, que aparece en el contexto del juego de ficción desplazando su contenido temático definido por acciones y representaciones semánticamente imprecisas (*conjuntos borrosos* - Eco 1976) dejan en la mente del infante una suerte de “significado flotante” (o intencionalidad flotante” en términos de Cross 2003) que sirven como marco para el desarrollo de las secuencias narrativo-ficcionales. Posiblemente, las estructuras musicales estén brindando al infante un andamiaje sobre el que apoyar, por un lado, su conocimiento del tiempo y, por otro, las secuencias de acciones que realiza en ese tiempo conocido.

Se ha detectado en muchos dominios un desarrollo que indica que la combinación de diversas habilidades no se presenta directamente de forma simultánea sino precedida por su aparición secuencial. Por ello, es posible que el juego de *ficción-musical*, que hasta este período evolutivo se presentó únicamente en el orden secuencial -juego de ficción -juego musical- juego de ficción-musical-, pueda en momentos posteriores presentarse directamente como una unidad.

Asimismo, también es posible que las características musicales del juego de ficción enriquecido constituyan componentes esenciales de las poderosas experiencias intersubjetivas que suelen acompañarlo. Como afirma Merker (2002) el juego musical aventaja a otras modalidades de juego en el hecho de “facilitar la adquisición de expectativas a través de una estructura regular formal”. Tal estructura permitiría organizar – al menos temporalmente, aunque probablemente también formalmente en un sentido general – el resto de los componentes que coadyuvan al desarrollo de la capacidad ficcional.

La génesis del juego de ficción ha sido explicado, en la Psicología del desarrollo, desde la perspectiva de la adquisición y el dominio de ciertas capacidades cognitivo-representacionales que dan lugar a una organización narrativo-secuencial de las acciones. Con estas observaciones preliminares sugerimos que el análisis de las interrelaciones entre el juego de ficción y el juego musical puede ser una importante aproximación al estudio de las capacidades ficcionales, en tanto puede aportar información relevante a su desarrollo.

Referencias

- Bråten, S. (1998). Intersubjective communion and understanding: development and perturbation. En Bråten, S. (ed.) *Intersubjective Communication and Emotion in Early Ontogeny*. Cambridge: University Press. p372- 382.
- 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.
- Eco, U. (1976). Tratado de Semiótica General [*A Theory of Semiotics*: trad.: Carlos Manzano]. Barcelona: Lumen
- Español, S. (en impresión) *Cómo hacer cosas sin palabras. Gesto y ficción en la infancia temprana*. Madrid: Visor.
- 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.
- Gopnik, A. y Meltzoff, A. N. (1999 [1997]). *Palabras, pensamientos y teorías*. [trad.: M. Sotillo e I. Saul] Madrid: Visor.
- 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.
- Malloch, S. (1999/2000) Mothers and infants and communicative musicality, *Musicae Scientiæ, Special Issue*, p29-57.
- Merker, B. (2002) Principles of Interactive Behavioral Timing. En C Stevens, D. Burham, G. McPherson, E. Schubert & J. Renwick (Eds.) *Proceedings of the 7th ICMPC*. Sydney: University of Western Sydney. p149-152.
- Merker, B. (2000). Synchronous Chorus and Human Origins. En N. L. Wallin; B. Merker y S. Brown (Eds.). *The Origins of Music*. Cambridge MA: The MIT Press. 315-327.
- Papoušek, M. (1996) Intuitive parenting: a hidden source of musical stimulation in infancy. En Deliège, I. y Sloboda, J. (Eds.) *Musical Beginnings*. Oxford: University Press, p88-112.
- Piaget, J. (1977 [1946]). *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rivière, A. (2003) Acción e interacción en el origen del símbolo. En M. Belinchón, A. Rosa, M. Sotillo e I. Marichalar (comp.) *Ángel Rivière. Obras Escogidas*. Madrid: Panamericana, Vol II, p. 77-108.

- Schögler, B. (1999/2000). Studying temporal co-ordination in jazz duets. *Musicae Scientiæ*, **Special Issue**, p75-91.
- Snyder, B. (2000). *Memory and Music*. Cambridge, MA. The MIT Press.
- Stern, D. (1985). *The interpersonal World of the Infant*. New York: Basic Books.
- Thompson, R. (1998) Empathy and its origins in early development. En Bråten, S. (ed.) *Intersubjective Communication and Emotion in Early Ontogeny*. Cambridge: University Press. p144-157.
- Trevarthen, C. (1998). The concept and foundations of intersubjectivity. En Bråten, S. (ed), *Intersubjective Communication and Emotion in Early Ontogeny*. Cambridge: University Press. p15-46.
- Trevarthen, C. (1999/2000) Musicality and the intrinsic motive pulse: evidence from human psychobiology and infant communication. *Musicae Scientiæ*, **Special Issue**, p155-215.
- Wittmann, M. y Pöppel, E. (1999/2000) Temporal mechanisms of the brain as fundamentals of communication - with special reference to music perception and performance. *Musicae Scientiæ*, **Special Issue**, 13-28.