

utilizzati intuitivamente dalla madre per modulare lo stato di veglia o di rilassamento del figlio attraverso il cosiddetto *motherese* o *baby talk* (Papoušek, 1996), ossia quel tipo di parlato enfatizzato attraverso stilizzazioni del profilo intonativo (allungamento delle durate, uso di altezze definite), sì da risultare simile al canto. Il bambino inizia a familiarizzare con le emozioni materne presumibilmente già a partire dal periodo fetale, attraverso l'esposizione agli scambi ormonali associati alla percezione dello stato di benessere indotto dallo sviluppo del meccanismo di comunicazione empatica provengono dalle recenti scoperte nell'ambito delle neuroscienze (neuroni specchio; cfr. cap. 2). La capacità di discriminare diverse emozioni nel canto e nel parlato altrui è precoce; gradualmente i bambini utilizzano gli stessi schemi espressivi nelle proprie creazioni vocali e nelle proprie interpretazioni di canti imitativi; da adulti tale competenza verrà utilizzata nella discriminazione delle emozioni indotte dall'ascolto di brani musicali (Juslin, 2005).

### *Le motivazioni: musica per gioco*

A nostro parere gli universali della comunicazione musicale vanno piuttosto rintracciati nelle *motivazioni* che ci portano a produrla/ascoltarla. E come dice lo psicopedagogista François Delalande (1993), la musica si fa per gioco. Per gioco, ma non per caso: perché ci sia gioco musicale è necessaria intenzionalità e contrazione attenta. Un gioco che può coinvolgere il corpo (gioco sensomotorio), il cuore (gioco simbolico), la mente (gioco di regole); un comportamento assimilabile a quello studiato da Jean Piaget (1973), per il quale, come è noto, il gioco rappresenta una modalità adattiva/conoscitiva attivata dal bambino nei confronti del reale, caratterizzata dal predominio del meccanismo dell'assimilazione (ossia della ripetizione di schemi di azione precedentemente introiettati), nei confronti dell'accomodamento (ossia l'adattamento a situazioni nuove di schemi già posseduti), con l'obiettivo di sperimentare il piacere di essere causa. Un gioco esercitato per il piacere di ripetere azioni (gioco sensomotorio: ad esempio saltare la corda), di evocare situazioni (gioco simbolico: le bambole), di applicare regole già acquisite (gioco di regole: gli scacchi). A differenza di Piaget, per Delalande i giochi sensomotorio, simbolico e di regole permangono lungo tutto il corso dell'esistenza dell'individuo, diventando utili metafore per analizzare anche il comportamento di musicisti esperti. Ad esempio il gioco sensomotorio trova appagamento in un piacere vissuto a livello tattile, gestuale e natural-