

INDICE

INTRODUZIONE pag. 3

CAPITOLO 1: STUDI PSICOLOGICI SULLA CREATIVITÀ

MUSICALE pag. 5

1.1 La composizione individuale

1.2 Studi sulla creatività in gruppo

1.3 Ricerche su piccoli gruppi

1.4 La composizione collaborativa

CAPITOLO 2: LA RICERCA pag. 17

2.1 Ipotesi e domande di ricerca

2.2 Partecipanti

2.3 Procedura

CAPITOLO 3: I RISULTATI pag. 21

3.1. Analisi di dati video

3.2. Analisi della comunicazione verbale

3.3. Discussione

LE CONCLUSIONI

pag.33

BIBLIOGRAFIA

pag. 39

INTRODUZIONE

Nella loro forma primitiva, secondo Schaeffner (1978), gli strumenti musicali sarebbero gli stessi utensili di lavoro o un qualunque corpo od oggetto; ma anche dopo, quando si pensa di fabbricare oggetti appositamente per suonare, la tecnica e forma è ancora quella degli utensili. La produzione artistica è modellata sulla produzione materiale in genere. La musica non funziona, però, solo come un “fare” ma anche come un “dire” in quanto il suono è il materiale privilegiato per comunicare.

Per imparare a suonare uno strumento è essenziale una dimensione ludica della musica che può essere trasmessa dai genitori ma anche scoperta più avanti negli anni; in quest’ultimo caso l’individuo ha già i mezzi intellettivi per imparare come autodidatta. Per il passo successivo alla mera esecuzione è la composizione di un brano proprio.

Questa ricerca si propone di investigare le strategie compositive di un gruppo rock di impronta autodidatta formato da un bassista, un chitarrista e un tastierista che utilizza il computer per la costruzione della base e per gli arrangiamenti. Lo studio è svolto con un metodo qualitativo e quantitativo caratterizzato da un pensiero di tipo induttivo, privo di ipotesi a priori: attraverso la conoscenza del materiale a disposizione si giunge a un’analisi di questo e a una sua interpretazione.

Il primo capitolo offre un excursus sulle ricerche presenti in letteratura riguardanti la composizione in sé, le molteplici opportunità che offre il lavoro di gruppo e, più nello specifico, la composizione come attività collaborativa e cooperativa di gruppo.

Il secondo capitolo presenta il gruppo rock oggetto della ricerca, le procedure di videoregistrazione utilizzate per raccogliere i dati e il metodo di analisi di questi ultimi.

Il terzo capitolo illustra i risultati ottenuti applicando il ‘Constant comparative method’ al materiale video a disposizione; l’analisi è estesa anche alla comunicazione verbale in quanto essa risulta parte cruciale del lavoro interattivo tra i membri.

Il quarto capitolo propone una serie di interpretazioni confrontando i dati della presente ricerca con ricerche precedenti ad essa; tali supposizioni riguardano principalmente i diversi ruoli che appaiono evidenti nel gruppo, il ruolo del computer nella composizione e nell’interazione musicale e come le strategie compositive si articolano nella definizione del brano stesso.

CAPITOLO 1:

STUDI PSICOLOGICI SULLA CREATIVITÀ MUSICALE

Le prime ricerche riguardanti i comportamenti creativi in ambito musicale si sono sviluppate dagli anni Novanta del secolo scorso focalizzando l'attenzione su elementi come la valutazione delle abilità musicali secondo principi percettivi e discriminativi e solo recentemente si è ampliata ad altri campi di studio e valutazione. Per quanto riguarda le metodologie non è stato ancora trovato un accordo sulle procedure da utilizzare, sia che si utilizzino criteri oggettivi, sia che si tenga conto del contesto.

Il capitolo che segue si propone di fare un excursus sulle precedenti ricerche riguardanti la composizione. La composizione per eccellenza è sicuramente quella individuale ma numerose

ricerche sulla creatività e produttività hanno sottolineato che in gruppo sono ottenibili risultati migliori in molteplici ambiti; la partecipazione a piccoli gruppi appare come un fenomeno a più livelli in cui il soggetto è influenzato dagli altri ed è in stretta interdipendenza con loro (Bonito, 2002). In ambito musicale le ricerche che si sono focalizzate sull'attività di composizione collaborativa hanno indagato molteplici variabili come l'età, l'amicizia o l'esperienza puntando l'attenzione sulle strategie utilizzate e sulla comunicazione tra membri.

1.1 La composizione individuale

La composizione comporta una pianificazione con processi di riflessione e revisione (Kratus, 1991) e si basa sulla discontinuità e sulla possibilità di rivedere in momenti diversi ciò che è stato prodotto (Sarath, 1996). Sono pochi gli studi che hanno considerato tale processo in contesto ecologico e naturalistico senza porre limiti operativi.

In uno studio svolto da Seddon e O'Neill (2003) sono stati coinvolti adolescenti con e senza esperienze musicali precedenti nella composizione di un brano, al fine di determinare se esistono differenze nelle strategie adottate dai due gruppi. I risultati hanno portato all'identificazione di dodici strategie diverse, raggruppabili in tre approcci al comportamento creativo:

- crafting: focalizzato su attività di prova e di costruzione;
- expressing: focalizzato sull'esplorazione e sull'attività di prova per lo sviluppo di nuove idee;
- immersing: focalizzato esclusivamente su attività esplorative.

I partecipanti con esperienza musicale utilizzavano maggiormente il primo approccio accompagnato da un basso livello di comportamenti esploratori; ciò potrebbe essere causato dall'adesione a parametri musicali, nozioni tradizionali, forme e strutture musicali che gli sono stati forniti durante le lezioni di musica. Diversamente i partecipanti senza esperienza utilizzavano tutti e tre gli approcci attuando un livello di comportamenti esploratori piuttosto alto. Sono state date più interpretazioni di questi

dati: la necessità dei soggetti con esperienza di comporre un pezzo di qualità al fine di mantenere valida la loro immagine di musicisti; la capacità dei soggetti fornita dall'esperienza di sviluppare idee musicali al di fuori del lavoro sul computer e per questo il comportamento esplorativo registrato non rappresenta quello reale; la percezione da parte degli studenti con esperienza musicale della connessione tra abilità strumentali e abilità di composizione che non viene percepita dagli studenti privi d'esperienza e li porta a usare un maggior numero di possibilità compositive esplorando le potenzialità dello strumento tecnologico di cui sono dotati.

1.2 Studi sulla creatività in gruppo

Diverse ricerche hanno considerato la creatività in gruppo evidenziando che l'interazione di gruppo è un'importante risorsa per l'innovazione, la creazione di nuove idee e soluzioni ma molti fattori sociali e processi d'interazione di gruppo possono influire su questa produttività. Numerosi studi hanno evidenziato che un gruppo eterogeneo ottiene risultati migliori in termini di qualità e creatività di un gruppo omogeneo (Triandis, Hall & Ewen, 1965) e ulteriori ricerche hanno dimostrato come la composizione del gruppo influenzi la comunicazione, l'interazione e la collaborazione di questo (Kurtzberg & Amabile, 2000/2001). Tale diversità non è però sempre fruttifera in quanto può portare a un'impossibilità di comprensione tra membri o a uno stile di interazione conflittuale. Al fine di raggiungere un alto livello di produttività di gruppo è necessario un livello di base di conoscenze ed esperienze comuni. Miura e Hida (2004) hanno svolto due ricerche con lo scopo di valutare l'influenza della diversità e della similarità tra membri di un gruppo durante un'attività di generazione di idee; essi hanno utilizzato tre parametri per valutare la creatività delle idee: novità, originalità (di stile o prospettiva) e utilità. Dai loro risultati si deduce che sia diversità che similarità contribuiscono in sinergia a un maggiore sviluppo di creatività

ideativa, ed è pertanto necessario porre molta attenzione nella formazione dei gruppi di lavoro e cooperazione se si vuole ottenere un alto livello di performance.

Sawyer (2006) ha identificato tre caratteristiche della creatività di gruppo:

- l'improvvisazione: forma maggiore di creatività che nasce nel momento dell' incontro;
- la collaborazione: contributo di tutti i membri alla creatività del gruppo; secondo il ricercatore non si può ridurre la creatività all'azione di una singola persona (spesso il leader del gruppo) ma essa deriva dal contributo di tutti membri. Questo è ciò che Resnick (1994) ha chiamato "centralized mindset", per cui consideriamo il comportamento del gruppo come il risultato di una forma di controllo centrale.
- l'emergenza: fenomeno per cui "il tutto è più della somma delle parti"; riprendendo Csikszentmihalyi (1990), la completa sincronia tra i membri di un gruppo è indicato con il termine "group flow", fenomeno che emerge dall'interazione tra i partecipanti stessi e che fa percepire qualsiasi cosa come naturale.

Il ricercatore sostiene che improvvisazione, collaborazione ed emergenza hanno bisogno di un background formato da elementi strutturati al fine di ottenere una comunicazione efficace tra i membri.

La parola creatività nell'uso corrente abbraccia molteplici significati e risulta pertanto generica; già Guilford nel 1950 pubblica in "American Psychologist" un articolo dal titolo "Creativity", nel quale, accanto al 'pensiero convergente' verticale (logico - deduttivo) che aveva caratterizzato la ricerca scientifica del passato, individua un 'pensiero divergente', o laterale, meno vincolato a schemi rigidi ed in grado di produrre molteplici alternative.

In ambito musicale si tende spesso a far convergere sotto il termine "creatività" sia attività di tipo 'divergente', come composizione e improvvisazione, che attività di tipo 'convergente', come l'esecuzione; essa è stata studiata da diversi punti di vista e con molteplici approcci. Nelle ricerche sono stati coinvolti sia soggetti professionisti che bambini, sono state proposte sia attività di

improvvisazione che di composizione e sono state utilizzate sia metodologie di tipo quantitativo che qualitativo.

Webster (1987, 1988) ritiene che il processo di pensiero creativo in musica è guidato da un prodotto di intenzioni osservabili sia nell'improvvisazione, che nella composizione, che infine nelle attività d'analisi. Ha elaborato una teoria sul pensiero creativo al cui centro vi sarebbe un unico tipo di pensiero: il pensiero 'divergente'; definibile come possibilità di trovare molteplici risposte a un particolare problema. Nel pensiero 'divergente' egli include originalità (unicità), ampiezza musicale (numero di idee generate) e flessibilità (facilità di cambiamento).

1.3 Ricerche su piccoli gruppi

Negli ultimi 30 anni le ricerche svolte in più ambiti d'indagine, focalizzandosi sulla grandezza del gruppo, il genere dei partecipanti e il grado di amicizia di questi, hanno evidenziato come possa essere vantaggioso il lavoro collaborativo in diverse aree. Esso permette il confronto con l'altro al fine di integrare più prospettive all'interno di una comunicazione di tipo transitivo che include critiche, affermazioni, giustificazioni ed elaborazione di idee (Berkowitz, Gibbs & Broughton, 1980). Le ricerche che seguono cercano di dimostrare come la collaborazione sia vantaggiosa in diversi ambiti: lavorativo, aziendale, educativo, creativo, musicale.

In un gruppo la 'convergenza' è un'interazione tra membri vista in termini interpersonali, dimostrando la propria approvazione e cambiando il proprio modo d'essere e fare per assomigliare agli altri (Giles & Coupland, 1991); è possibile, invece, dimostrare la nostra disapprovazione verso un'altra cultura attraverso la 'divergenza' da essa (Giles, Mulac, Bradac, & Johnson, 1987). Riprendendo tale idea di eterogeneità di gruppo Barker et al. (2000) si sono focalizzati su come la cultura del singolo possa influenzare le relazioni infragruppo sottolineando che i gruppi eterogenei per rispetto delle gerarchie e osservanza delle regole hanno minori conflitti, che i membri collettivisti del gruppo mandano maggior numero di messaggi positivi di membri individualisti e

che i membri con cultura femminista sono più attenti ai bisogni interpersonali di membri con cultura maschilista.

Utilizzando lo studio di un gruppo di pari Hare e O'Neill (2000) hanno cercato di spiegare la relazione tra efficienza ed efficacia nel raggiungere uno scopo di gruppo. Nel loro studio si sono focalizzati sulla discussione di tre ipotesi giungendo ad altrettante conclusioni:

- avere un punto di vista comune per i membri di un gruppo è necessario al fine di essere efficaci, efficienti e coesi;
- la comprensione dei ruoli di leader e seguaci permette ai membri di essere più interattivi, responsabili e produttivi poiché l'inefficacia è causata da un senso di frustrazione e incomprendimento generato da una confusione di questi;
- la cultura in cui il gruppo agisce influenza le abilità stesse del gruppo, la sua efficacia e il raggiungimento degli obiettivi.

Un ulteriore studio è stato svolto al fine di costruire un modello per rappresentare l'intreccio di più variabili, i 'Big Five' e i 'tre meccanismi di coordinazione', nell'efficacia di un lavoro di gruppo (Salas, Sims e Burke, 2005). I cinque componenti del nucleo del lavoro di gruppo sono:

- Team leadership: abilità di dirigere e coordinare le attività di tutto il gruppo in un'atmosfera positiva;
- Mutual performance monitoring: capacità di trovare adeguate strategie di controllo;
- Backup behavior: abilità di riconoscere i bisogni dei membri del gruppo;
- Adaptability: capacità di adattare le strategie in uso in base al feedback ricevuto;
- Team orientation: dare maggiore importanza agli obiettivi di gruppo rispetto a quelli personali.

Questi componenti variano di importanza durante la vita del gruppo e in base agli obiettivi perseguiti, e sono supportati dai 'tre meccanismi di coordinazione':

- Shared mental models: una struttura di conoscenza centrata sull'interazione dei membri e sugli obiettivi del gruppo;
- Mutual trust: credere nel lavoro di gruppo e nell'interazione con l'altro;
- Closed-loop communication: scambio di informazioni tra destinatario e mittente.

Un altro modello è stato costruito applicando una prospettiva di interpretazione simbolica allo studio di gruppi per comprendere come i membri di un gruppo usino i simboli, quali siano i loro effetti sull'individuo e sull'interazione e per capire quali tipi di gruppi e quali dinamiche creino di per sé nelle attività simboliche (Frey & Sunwolf, 2004). Gli autori della ricerca hanno costruito un modello a tre domini che costituiscono le dinamiche della vita di gruppo: predisposizioni simboliche (composizione del gruppo, esperienze, valori, ecc.), pratiche simboliche (umore, storie, rituali, vestiti, ecc.) e processi e prodotti simbolici (sviluppo del gruppo, mission, vision, ecc.).

Durante la vita di un gruppo quando i suoi membri interagiscono sono attivate delle pratiche simboliche, si creano dei processi e prodotti simbolici che si riferiscono sia a un macro livello (identità e cultura) sia a un livello più specifico (mission, vision). Il modello mostra anche come il gruppo sia influenzabile dal contesto, cultura, spazio, tempo che lo circonda e sia necessaria la sua interazione anche con altri gruppi, organizzazioni e comunità.

1.4 La composizione collaborativa

Molto spesso nelle ricerche riguardanti la composizione collaborativa è stata analizzata anche la comunicazione verbale e musicale presente tra i membri del gruppo, i quali, diversamente da un individuo che lavora da solo, usano il dialogo al fine di unire le loro idee (Rogoff, 1990).

Tale analisi della comunicazione verbale è spesso utilizzata da Miell & MacDonald (2000) che, riprendendo un precedente ricerca, hanno svolto uno studio per investigare gli effetti dell'amicizia sulla collaborazione nella composizione musicale dei bambini di undici/dodici anni. La ricerca ha

coinvolto bambini divisi in coppie con il compito di comporre un breve brano, al fine di studiare l'effetto di tre variabili: amicizia, precedenti esperienze in campo musicale ed età. La comunicazione verbale è stata codificata utilizzando lo schema sviluppato da Kruger (1992) e originariamente suggerito da Berkowitz (1980), che assegna ogni frase a una di undici categorie (cinque di tipo 'intransitivo' come proporre, informare, ecc. e sei di tipo 'transitivo' come criticare, elaborare, ecc.); per quanto riguarda la comunicazione musicale ogni motivo prodotto è stato classificato, utilizzando lo schema elaborato nella loro precedente ricerca, in 'transitivo', distinto tra frase/risposta e self-oriented/other-oriented, e in 'intransitivo', motivi che non derivano dalla rielaborazione di un'idea precedente. I risultati hanno indicato che la natura della relazione che lega i due membri della coppia influenza sia la comunicazione di tipo verbale sia quella di tipo musicale: le coppie di amici usavano in maniera significativamente maggiore una comunicazione verbale di tipo transitivo e avevano la tendenza a elaborare le idee musicali dell'altro membro. Ciò ha influito anche sulla qualità del lavoro che è risultata migliore nel caso della coppia di amici; tali effetti, però, diminuiscono con il crescere dell'età. Questi risultati sono stati riscontrati sia nei due diversi sessi che in soggetti con e senza esperienze musicali precedenti.

Un'altra ricerca svolta da Fautley (2004) ha visto come partecipanti gli studenti e si è focalizzata sulla qualità e quantità degli interventi svolti dagli insegnanti durante un processo compositivo di gruppo. L'analisi del processo compositivo è stata svolta utilizzando un modello usato precedentemente da Webster (1992) suddiviso in nove fasi:

- ICP (initial confirmatory phase): discussione del compito;
- generation: produzione delle idee;
- exploration: esplorazione delle potenzialità;
- organization: organizzazione delle idee;
- WIPP (work in progress performance): le idee vengono situate in un contesto;
- revision: revisione del materiale;

- modification: trasformazione delle idee;
- extension and development: aggiunta di nuove idee;
- final performance.

Sono state aggiunte due categorie dal ricercatore: le attività off-task e gli interventi dell'insegnante.

L'analisi del tempo ha evidenziato che la fase di durata maggiore è la WIPP, seguita da quella di organizzazione e dagli interventi dell'insegnante; ciò è stato interpretato come presenza di un numero limitato di idee che hanno la necessità di essere organizzate; tale lavoro di organizzazione si svolgeva nel cambiamento sia dei soli dettagli marginali che in quello del contesto generale.

Per l'analisi degli interventi verbali dell'insegnante è stato adattato lo schema di Miell & MacDonald (2000) utilizzando nove categorie:

- proposal statement: offerta di qualcosa di nuovo;
- reiterates: ripetizione di qualcosa;
- information: qualcosa che è impartito;
- agreement: affermazione di essere d'accordo;
- disagreement: affermazione di disaccordo;
- transactive question: domanda che implica una risposta;
- transactive response: risposta in un dialogo;
- transactive statement: affermazione in un dialogo;
- counts-in: count-down all'interno della musica.

Dall'analisi degli interventi dell'insegnante sono stati dedotti due approcci principali: the apparent laissez-faire (l'insegnante non interviene durante il processo di composizione in modo che i bambini lavorino in maniera continua, ella raccoglie informazioni per un intervento successivo), the stop-and-question (l'insegnante interviene nel processo di composizione durante la sua stessa esecuzione). Non si può definire quale dei due approcci sia il più efficace poiché l'efficienza dipende dal contesto d'uso.

Dall'unione delle due analisi precedenti l'autore ha evidenziato che gli interventi dell'insegnante sono più frequenti nella fase di organizzazione che nelle altre fasi il che ha portato a interpretare quest'area in due modi: l'area in cui i bambini hanno più bisogno d'aiuto o l'area che si presta più facilmente alla discussione.

Entrambe le ricerche appena presentate sono state condotte in situazioni di incontro reale tra i membri del gruppo o della coppia; una recente ricerca svolta da Seddon (2006) ha invece proposto un processo collaborativo di composizione musicale a distanza e di comunicazione attraverso l'uso delle e-mail. L'autore ha sottolineato la differenza tra 'collaboration', coordinazione delle capacità di più persone per risolvere un problema, e 'cooperation', specifica interazione per la divisione del lavoro al fine di giungere al suo termine. Attraverso un'analisi di tipo induttivo basata sulla 'Grounded Theory' (Glaser & Strauss, 1967) sono emerse categorie per la comunicazione verbale, per il dialogo musicale e diverse strategie adottate dalle coppie per la composizione.

I risultati di questo studio hanno portato a due importanti conclusioni:

- la collaborazione compositiva via e-mail è possibile e l'uso della tecnologia facilita la comunicazione sia a livello verbale che musicale;
- precedenti esperienze in campo musicale si correlano con alti livelli di comportamento esplorativo, tale risultato contrasta però con precedenti ricerche e necessita di ulteriori approfondimenti.

Successive analisi hanno evidenziato che il dialogo di tipo musicale è preferito a quello verbale e che un clima di tipo collaborativo non assicura di per sé la presa in carico dell'impegno.

Da uno sguardo alla comunicazione in generale si è evinto che il dialogo musicale sostituisce quello verbale e produce un comportamento di tipo esplorativo, tale fenomeno è però presente solo nelle coppie con precedenti esperienze musicali e quasi assente in coppie prive di tali conoscenze.

Una successiva ricerca sulla collaborazione, svolta da King (2006), ha, invece, coinvolto professionisti appartenenti a un quartetto musicale con lo scopo di definire i ruoli che si delineano in questi gruppi. I risultati hanno mostrato la presenza di otto ruoli identificabili in tutti e i quartetti:

- il leader: chiarifica obiettivi, azioni, ecc.;
- il delegato-leader: di supporto, stimolante, discute;
- colui che contribuisce: cooperativo, da suggerimenti e opinioni, è facilmente influenzabile;
- colui che fa domande: ansioso, comunicativo, necessita di supporto;
- l' irrequieto: energetico, ha poca concentrazione, appare annoiato;
- il distrattore: sarcastico, interrompe spesso le prove;
- lo scherzoso: simpatico, interrompe le prove al fine di far ridere il gruppo, manca di serietà;
- il calmo: introverso, ascoltatore, manca di desiderio di contribuire.

Questi ruoli non sono apparsi fissi bensì ogni studente poteva rappresentare più di un ruolo nella stessa prova allo scopo di compensare il cambiamento d'umore di un altro membro del quartetto; tali cambiamenti dipendono da persona a persona, alcuni musicisti tendono a mantenere la stessa posizione nel gruppo per tutta la durata, o per la maggior parte, delle prove. Gli autori hanno notato che i quartetti in cui il ruolo di leader appartiene sempre alla stessa persona mostrano una maggiore stabilità e sviluppo, sottolineando così l'importanza del ruolo del leader per raggiungere il successo. Due recenti ricerche (Seddon, 2005; Biasutti & Seddon, accepted for publication in *Psychology of Music*) hanno investigato le modalità di comunicazione all'interno di un quartetto d'archi e un sestetto jazz. Sono state delineate sei modalità di comunicazione comuni a entrambi i gruppi (comunicazione verbale e non verbale per istruzioni, modalità di cooperazione e di collaborazione) anche se il contenuto è apparso diverso; tale differenza di contenuto è certamente data dalla presenza di un brano già composto nel quartetto e dalla diversità tra i due generi musicali. Gli studiosi hanno evidenziato la presenza di una 'partecipazione comprensiva', intesa come una

performance in cui il singolo non si mette in gioco, e una ‘partecipazione empatica’, intesa come ricerca di qualcosa di nuovo e pertanto composizione collaborativa, in entrambi i gruppi.

La maggior parte di queste ricerche in ambito musicale hanno coinvolto bambini o professionisti nella composizione, ma lasciano uno spazio vuoto nello studio della composizione libera, senza precise indicazioni fornite dal ricercatore a proposito del prodotto da ottenere, e svolta da un gruppo di adulti non professionisti. Riprendendo il metodo di analisi proposto da Seddon e Biasutti (accepted for publication in *Psychology of Music*) questo studio mira a indagare la comunicazione e il ruolo dei membri di un gruppo rock di non professionisti.

Precedenti ricerche hanno evidenziato che la comunicazione tra membri in piccoli gruppi è basata su nozioni di democrazia e collettività; questo studio cercherà di rilevare ed esemplificare la sintonia empatica che compare nei piccoli gruppi.

CAPITOLO 2:

LA RICERCA

2.1 Ipotesi e domande di ricerca

In questa ricerca non ci sono ipotesi formali poiché è uno studio che utilizza un metodo qualitativo di tipo induttivo; questo carattere esplorativo non permette la definizione delle domande di ricerca a priori trattandosi di uno studio di caso originale nel suo genere.

Il proposito di questa ricerca è di esaminare il processo comunicativo impiegato tra i membri di un gruppo rock durante la composizione di un brano. Ci si propone di rivelare sia la comunicazione verbale che quella non verbale presente tra componenti e i possibili cambiamenti di stile comunicativo nell'evoluzione delle prove, dalla prima prova alla completa composizione del pezzo.

2.2 Partecipanti

Al fine di conoscere la storia del gruppo e dei suoi partecipanti è stata svolta un'intervista precedente alle registrazioni a uno dei membri (Matteo), quanto segue e ciò che ne è emerso.

Il gruppo, dal nome i '**Reeta Pawone**', si è formato nel 2001 dall'unione di 4 amici con molta creatività ed entusiasmo. Inizialmente era composto da 4 elementi: un tastierista (Paolo), un bassista (Matteo), un chitarrista (Marco) e un sassofonista (quest'ultimo ha lasciato il progetto poco tempo dopo). Negli anni si sono avvicinati intorno ai 3 componenti di base numerosi musicisti, in particolare un pianista che ha smussato la componente grezza e intuitiva della composizione, caratterizzante il gruppo, dando un approccio più sistematico; da questo periodo di lavoro in gruppo è nato il primo mini-ep di 3 pezzi. Il gruppo, dopo questo primo lavoro, ha fatto una pausa di 4 anni, durante i quali ci sono stati dei tentativi di ricostruire qualcosa, ritrovare la creatività, ritrovare il senso del progetto ma con scarso successo. Nel 2005 la sintonia è stata ritrovata grazie a una sessione di improvvisazione e registrazione nella quale sono nate numerose idee, è rinato l'entusiasmo e l'affiatamento non solo dal lato musicale ma anche da quello umano; da tali idee è nato il lavoro pubblicato nel maggio 2007. Il gruppo si esibisce in almeno un concerto ogni anno e particolarità di tale occasione è che suonano mascherati.

I membri:

- Paolo studia violoncello privatamente e le sue abilità dal punto di vista musicale gli permettono la lettura della musica a prima vista;

- Matteo studia il basso anch'esso con lezioni private e le sue capacità gli consentono una lettura del pentagramma più ragionata e che richiede tempo;
- Marco è un chitarrista autodidatta ma ha seguito tra il 1999 e il 2002 i corsi di 'Composizione musicale elettronica' e di 'Notazione musicale contemporanea' presso il Conservatorio Statale di Musica "G. Frescobaldi" di Ferrara in qualità di allievo esterno.

Il gruppo prova ogni sabato pomeriggio per circa due ore durante le quali sviluppano diverse possibili modalità di interazione musicale: pratica, improvvisazione e creazione. Nell'improvvisazione Paolo, personalità predominante e propositiva, interviene sulla ritmica e sulla tipologia di suono da attribuire alla linea melodica della base sulla quale gli strumenti improvvisano. Paolo utilizza principalmente due software: Garage Band e Ableton Live (il primo consente la creazione e l'uso di file midi con diversi strumenti, il secondo è utilizzato durante le prove per campionare i singoli strumenti e riprodurre le linee musicali al momento, per l'arrangiamento). La creazione, invece, si sviluppa quando, dopo un lavoro individuale durante la settimana, uno dei componenti propone agli altri quanto realizzato e insieme cercano di elaborarlo.

I componenti si tengono in comunicazione durante la settimana scambiandosi e-mail, nelle quali si inviano file MP3 e commenti sulle diverse linee musicali che hanno trovato interessanti nel riascoltare o ripensare al materiale del sabato. Il gruppo ha sempre dedicato le proprie energie nella creazione di brani propri ma questi non sono mai stati trascritti in maniera formale su partiture cartacee bensì solo registrati in multi traccia (partiture sonore); i singoli componenti a volte scrivono degli appunti personali sui brani ma tale notazione è individuale e comprensibile solo all'autore.

Il brano studiato in questa ricerca deriva da un'improvvisazione elaborata qualche settimana precedente in cui Paolo, durante una sessione di prove, aveva lanciato dei midi da lui preparati per vedere cosa ne sarebbe nato a livello improvvisativo; un'altra improvvisazione sulla stessa linea melodica è stata successivamente eseguita ad un concerto live una settimana prima della prima

sessione di prove registrata (16 febbraio 2007). Vedendo, in questa occasione, che la risposta del pubblico era stata positiva si sono proposti di sviluppare un brano su queste linee, conservando la parte vocale piuttosto goliardica nata nell'improvvisazione, ma costruendo una linea di sviluppo musicale portante.

2.3 Procedura

Le registrazioni hanno riguardato il periodo di stesura di un nuovo brano musicale. Il gruppo è stato videoregistrato nella loro usuale sala prove di Cittadella (PD); il materiale a loro disposizione consiste in amplificatori, mixer, computer con scheda audio, basso elettrico, chitarra elettrica. Ogni prova durava circa due ore e si svolgeva senza interruzioni; la videocamera era posizionata su un tre piedi di fronte ai partecipanti al fine di registrare le loro espressioni facciali, la loro comunicazione verbale e il loro utilizzo degli strumenti a disposizione. Al gruppo sono state sufficienti quattro prove per realizzare il nuovo brano. Le date delle quattro sessioni di prova erano: 16 febbraio, 23 febbraio, 1 marzo e 8 marzo 2008.

CAPITOLO 3:

I RISULTATI

Seguendo l'esperienza già effettuata in precedenti ricerche su piccoli gruppi musicali (Seddon, 2003; Seddon, 2005; Seddon & Biasutti, accepted for publication) sono state registrate quattro prove della durata di circa due ore ognuna per una successiva analisi. In aggiunta alle interpretazioni del ricercatore sul materiale registrato sono state condotte delle interviste ai membri del gruppo, le cui analisi possono supportare o contraddire le interpretazioni del ricercatore.

Il metodo utilizzato è basato sulla 'Grounded theory': si tratta di una proposta metodologica che solitamente è usata in campo sociologico per definire alcuni aggregati di persone in situazioni particolari e mira a ricavare 'una teoria induttivamente derivata dai dati di una ricerca empirica del fenomeno che rappresenta' (Strauss & Corbin, 1990), ritenendo insufficiente una semplice descrizione. Essa si differenzia dai tradizionali metodi scientifici poiché, in questi, le ipotesi sono generate a priori e verificate successivamente mentre la 'Grounded theory' si fonda su un'induzione derivata dal fenomeno stesso.

Il 'Constant Comparative Method' ha cinque fasi principali (McLeod, 1994):

1. Immersione: durante questa fase il ricercatore studia intensamente il materiale al fine di identificare le 'unità di significato' emergenti dai dati raccolti.
2. Categorizzazione: in questo stadio le 'unità di analisi' sono raggruppate in categorie di codifica, tale processo è verificato attraverso un processo di validazione che coinvolge un osservatore indipendente.
3. Riduzione fenomenologica: in tale fase, esaminando la natura e la sequenza dei dati raccolti, si cerca di delineare dei temi emergenti.
4. Triangolazione: questo stadio comprende la divisione dei temi più rilevanti e ricorrenti da quelli meno significanti.
5. Interpretazione: in questa fase il ricercatore deve dare un senso ai dati da una prospettiva più ampia, costruire un modello o usare teoria precedente per spiegare i risultati della sua ricerca.

Nella presente ricerca, inizialmente, sono stati analizzati i dati video per rendere conto della dimensione processuale compositiva del gruppo e, successivamente, è stata esaminata la comunicazione verbale tra i membri. Questa seconda analisi è necessaria perché tale comportamento è fondamentale durante le sessioni di prove e, inoltre, fornisce opportunità di triangolazione per la prima analisi effettuata.

3.1. Analisi dei dati video

Il metodo applicato per analizzare i video è il ‘Constant Comparative Method’ (Glaser and Strauss, 1967; Lincoln & Guba, 1985) generalmente utilizzato per un’analisi qualitativa dei testi. Questo adattamento è stato applicato con successo precedentemente in uno studio sulle strategie di composizione (Seddon & O’Neill, 2003) e in una ricerca sulla comunicazione musicale (Seddon, 2005; Seddon & Biasutti, accepted for publication).

In fig. 1 è riportato il diagramma delle fasi dell’ analisi.

3.1.1 Immersione

Uno dei ricercatori ha visto ripetutamente i video e ha identificato 57 comportamenti osservabili (appendice a) messi in atto dai partecipanti; questi comportamenti sono stati considerati ‘unità di analisi’.

3.1.2 Categorizzazione

Durante il processo di categorizzazione sono emerse 16 ‘categorie’ di ‘comportamenti osservabili’, contenenti ‘unità di analisi’ di significato simile.

Per esempio (per la lista completa vedere Appendice B 1):

Categoria A	Categoria B
Setting up and sound check (all); Dealing with technology problems	Demonstration of drum beat (Paolo); Demonstration of backing tracks (Paolo); Review of previous rehearsal material

3.1.3 Riduzione fenomenologica

Nel riflettere sulle categorie sono emersi sei temi principali per ognuno dei quali sono state formulate le ‘regole di inclusione’; ad esempio (per la lista completa vedi Appendice B 3):

A = caratterizzato da un qualsiasi comportamento non diretto allo scopo compositivo;

B = caratterizzato da un qualsiasi comportamento di ascolto.

Ogni categoria, con relative ‘unità d’analisi’, è stata collocata nei diversi temi (Vedi appendice B 2).

Grazie alla profonda conoscenza dei dati a disposizione è stato possibile interpretare i temi in questo modo:

- Out of task (comportamenti non diretti allo scopo compositivo);
- Listening (ascolto);
- Playing (performance);
- Constructing (costruzione della base, dei loop);
- Experimenting (sperimentazione di idee);
- Communication (verbale e non verbale).

Un ‘coding scheme’ contenente dodici codici principali è stato creato basandosi sui comportamenti osservabili rilevati e sui sei temi emersi da questa prima interpretazione dei dati (Per la lista completa vedi Appendice B 4).

L’applicazione del ‘coding scheme’, creato inizialmente solo da un punto di vista teorico, ha portato a delle modifiche. (Precisazioni alla fine dell’ Appendice B 4)

3.1.4 Triangolazione

La triangolazione in questo metodo fornisce una validazione delle interpretazioni del ricercatore incrociando i dati dell’analisi principale con ulteriori dati raccolti nella ricerca. In questo studio le interpretazioni dei temi emergenti dai video sono supportate dai dati raccolti attraverso l’analisi della comunicazione verbale, presentati successivamente.

Attraverso la codifica della comunicazione verbale è possibile supportare le ipotesi e le interpretazioni precedenti. Nei dialoghi si possono trovare facilmente scambi tra i partecipanti riguardanti i diversi temi emersi dalle interpretazioni del ricercatore.

Esempi di citazioni, prese dai dialoghi tra i membri, sono riportate a supporto dell'interpretazione dei sei temi emersi precedentemente dall'analisi dei dati video.

Out of task (OT, DT):

'Tra l'altro ho trovato una registrazione di queste cose, apro una parentesi.. Una registrazione vecchia nostra..' Paolo (OT)

'Ma senti non c'è un altro cavo?'

'Che cavo vuoi?'

'Provare con un altro cavo, un jack, a meno che non sia.. cannon-jack.' Paolo e Matteo (DT)

Listening (LI):

'L'ultima volta per questa si era fatto..' Paolo (LI)

'Questo era il ritmo della batteria' Paolo (LI)

Playing (PL Wi (coll); PL Wi (ind); PL Wo (coll); PL Wo (ind); PL Lo)

'Provo a rientrare con il suono di prima..' Marco (PL Wi)

'Quindi riprendiamo dall'inizio' Paolo (PL Lo)

Constructing (CL; CB):

'Vabbè, comunque si tratta soltanto di aggiungere un suono, dopo di che l'ingresso di basso,bene, dopo di che la batteria e dopo iniziano le 3 chitarre..' Matteo (CB)

'Vai con il basso che ti registro..' Paolo (CL)

Experimenting (EX I (coll); EX I (ind); EX S):

'Ci vuole una chitarra squillante però qua'

'Una ricca di alti..' Paolo suggerisce a Marco (EX S)

'Io prima dell'entrata del raid farei un segnale di basso tipo ... un glissato' Paolo suggerisce a Matteo (EX I)

3.1.5 Interpretazione

Dopo la codifica di tutto il materiale videoregistrato (esempio in Appendice C) a disposizione sono stati sommati i secondi impegnati in ogni diversa attività e calcolate le percentuali di tempo impiegate per ognuna. La codifica è stata svolta inizialmente da un ricercatore e successivamente validata da un secondo osservatore indipendente che separatamente ha codificato nuovamente l'intero materiale. Il ricercatore e l'osservatore indipendente hanno discusso ogni disaccordo nella codifica delle cassette e cambiamenti della codifica sono stati effettuati in base agli accordi presi in queste discussioni.

L'uso delle percentuali falsa leggermente i risultati ottenuti con la somma effettiva dei secondi utilizzati per ogni comportamento ma tale trasformazione è il compromesso indispensabile per effettuare i confronti necessari.

E' stato effettuato sia un confronto del singolo componente nell'arco delle 4 prove:

<i>Codes</i>	Paolo				Marco				Matteo			
	Rh1	Rh2	Rh3	Rh4	Rh1	Rh2	Rh3	Rh4	Rh1	Rh2	Rh3	Rh4
PL Wi (ind)	1	1	0	0	3	1	2	0	0	7	4	0
PL Wi (coll)	12	0	0	0	10	12	31	31	26	13	34	30
PL Wo (ind)					2	1	0	0	2	1	1	0
PL Wo (coll)					0	1	0	0	0	2	0	0
LI (ind)	0	2	0	0	4	5	0	0	2	1	0	1
LI (coll)	6	2	6	8	11	4	7	9	9	4	7	10
EXS	0	0	0	0	7	3	18	4	2	2	2	0

EXI (ind)	0	0	0	1	10	2	2	0	4	2	0	0
EXI (coll)					10	7	2	0	9	6	2	0
VC	19	19	22	31	16	24	20	31	18	24	23	32
NVC	2	2	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
DT	7	22	12	10	3	3	1	0	2	3	1	0
OT	2	0	2	1	24	37	16	25	26	35	25	27
PL Lo (ind)	0	6	3	0								
PL Lo (coll)	18	15	39	31								
CL	18	10	3	3								
CB	15	21	13	15								

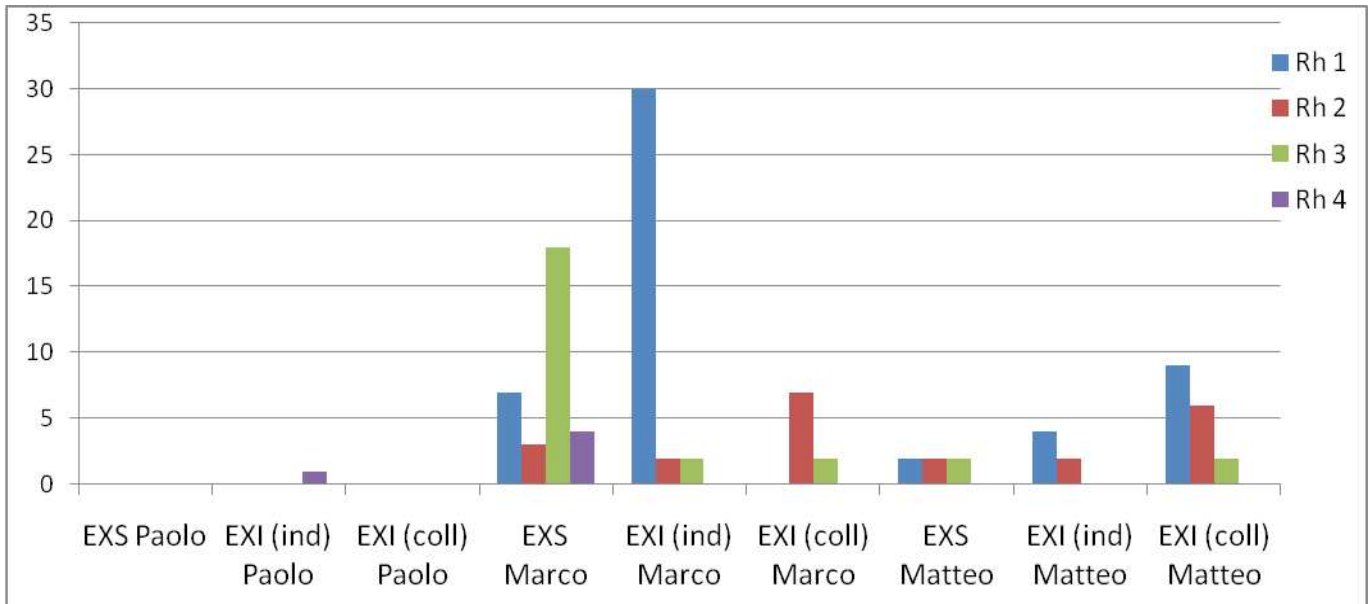
Sia un confronto tra i componenti stessi:

<i>Codes</i>	PO	MC	MT	PO	MC	MT	PO	MC	MT	PO	MC	MT
	Rh1			Rh 2			Rh3			Rh 4		
PL Wi (ind)	1	3	0	1	1	7	0	2	4	0	0	0
PL Wi (coll)	12	10	26	0	12	13	0	31	34	0	31	30
PL Wo (ind)		2	2		1	1		0	1		0	0
PL Wo (coll)		0	0		1	2		0	0		0	0
LI (ind)	0	4	2	2	5	1	0	0	0	0	0	1
LI (coll)	6	11	9	2	4	4	6	7	7	8	9	10
EXS	0	7	2	0	3	2	0	18	2	0	4	0
EXI (ind)	0	10	4	0	2	2	0	2	0	1	0	0
EXI (coll)		10	9		7	6		2	2		0	0
VC	19	16	18	19	24	24	22	20	23	31	31	32
NVC	2	0	0	2	0	0	0	1	1	0	0	0
DT	7	3	2	22	3	3	12	1	1	10	0	0
OT	2	24	26	0	37	35	2	16	25	1	25	27
PL Lo (ind)	0			6			3			0		
PL Lo (coll)	18			15			39			31		
CL	18			10			3			3		
CB	15			21			13			15		

Per una migliore comprensione delle tabelle è necessario, spiegare che:

- Il tempo impiegato da Marco e Matteo in 'PL Wi' è considerato 'coll' sia nel caso stiano suonando insieme solo loro due, sia nel caso solo uno dei due stia suonando con Paolo (codificato con 'PL Lo coll');
- La maggior parte del tempo è impiegato in 'VC', 'PL Lo' e 'PL Wi coll'.
- L'alta percentuale di tempo speso in attività 'Off Task' in Marco e Matteo è data dall'attesa di Paolo impegnato con la tecnologia ('DT') o in attività di costruzione della base tramite

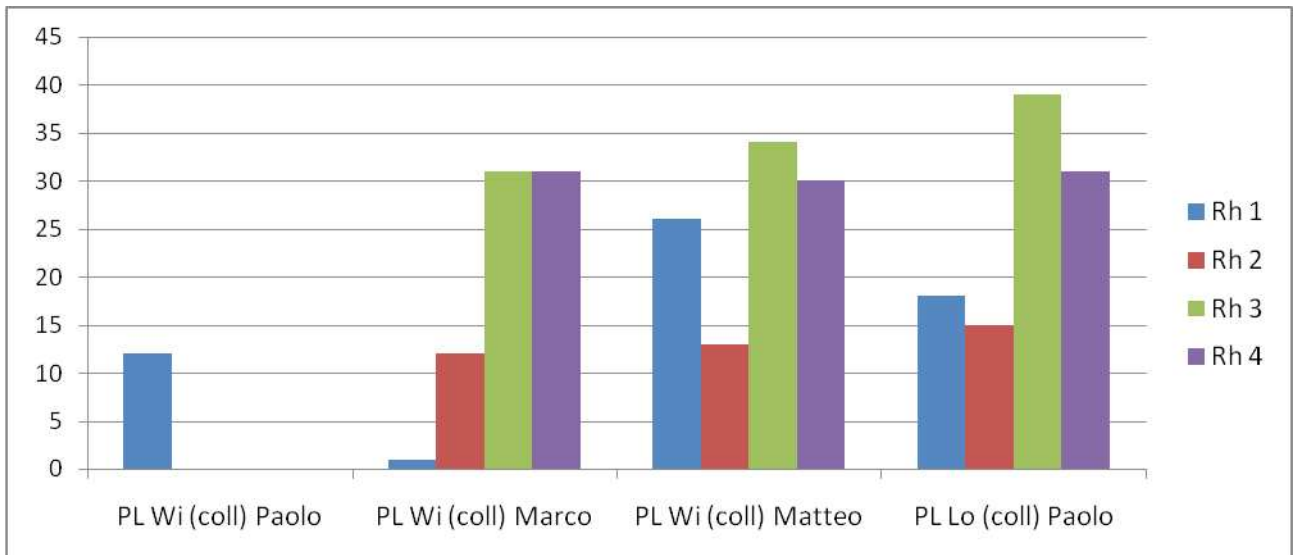
computer ('CB'); solo la quantità di attività 'Off Task' calcolata in Paolo rappresenta realmente il tempo impiegato per comportamenti non diretti dello scopo compositivo, come scherzi o conversazioni non inerenti alla composizione.



Entrambe le attività di 'sperimentazione', di suoni e di idee, sono pressoché assenti nei comportamenti di Paolo, si può supporre che lui le svolga a casa; tale ipotesi è supportata dal fatto che egli ad ogni prova propone con una nuova versione della base o nuove idee.

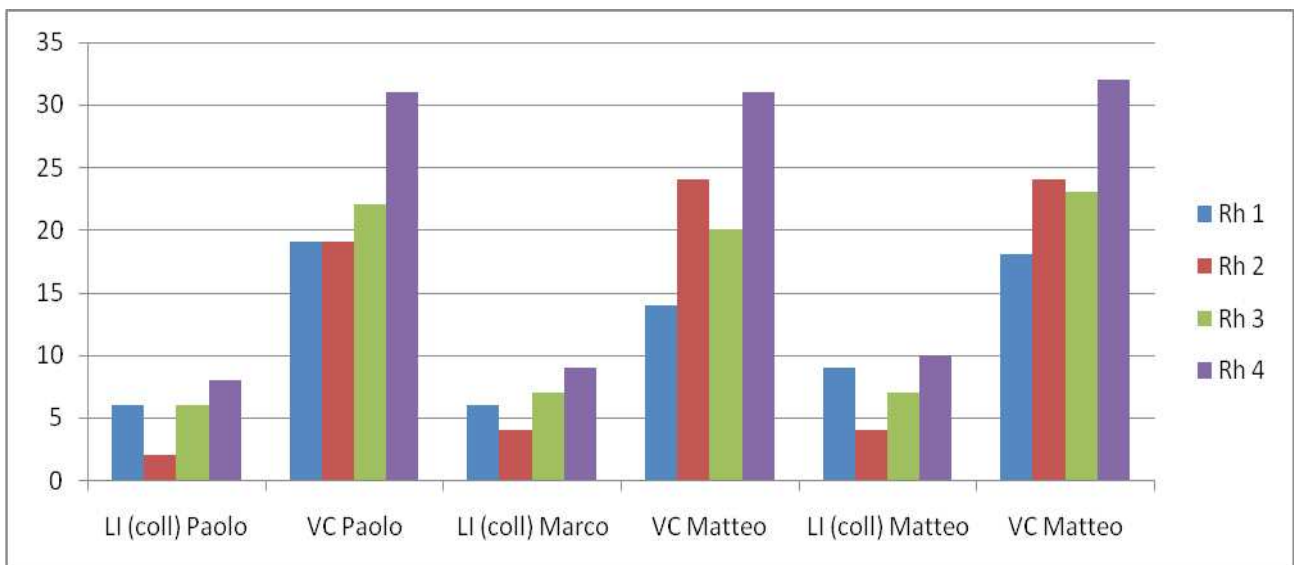
L'attività di 'sperimentazione con i suoni' di Marco ha una percentuale molto alta rispetto a quella di Matteo; si può ipotizzare che il suo ruolo all'interno del gruppo sia proprio quello di trovare il giusto suono per chitarra al fine di fornire il giusto slancio al brano anche grazie alle numerose opportunità che gli permette il suo strumento. Tale ipotesi è supportata nella terza prova dove Marco utilizza molto del tempo a disposizione nella ricerca del giusto suono per il brano che stanno componendo.

E' inoltre importante notare che le attività di 'sperimentazione di idee', sia di Marco che di Matteo subiscono un notevole calo nel confronto tra la prima prova (media tra i due membri del 21,5%) e la quarta (0%).

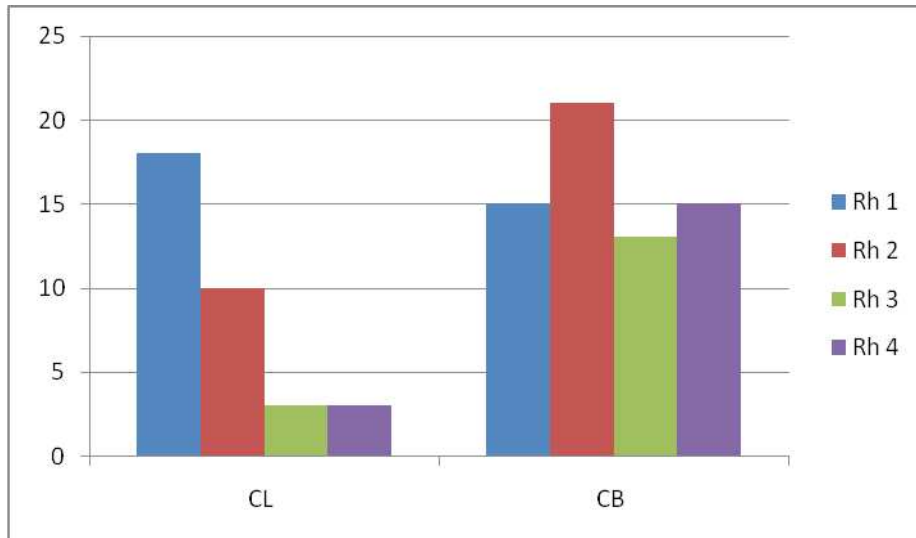


E' necessario chiarire che nella prima prova è presente l'attività 'PL Wi coll' in Paolo perché aveva registrato la parte vocale della canzone che è stata utilizzata nelle prove successive. Inoltre si può notare un calo di performance nella seconda prova di tutti e tre i membri del gruppo a causa di un problema tecnico con la scheda audio che ha tenuto impegnato Paolo per molto tempo durante la sessione di prove.

Suonare il brano (codificata in Marco e Matteo con 'PL Wi' e in Paolo con 'PL Lo') è un'attività che aumenta all'aumentare delle idee e per questo nella prima prova è piuttosto bassa ma ottiene un'alta percentuale nelle ultime due sessioni; questa considerazione supporta quella precedente riguardante la diminuzione dell'attività di sperimentazione nelle ultime prove.



Si può notare dal grafico che le attività di ‘ascolto’ e ‘comunicazione verbale’ aumentano parallelamente nel corso delle quattro prove per tutti e tre i soggetti; si può supporre che ciò accada perché il gruppo ha sempre maggior quantità di materiale registrato da ascoltare e di conseguenza da valutare e giudicare attraverso la comunicazione verbale.



E' importante notare che il lavoro compositivo di Paolo, e indirettamente di Marco e Matteo, muove dalla costruzione di micro elementi ('CL') alla realizzazione di macro elementi ('CB'); questa strategia compositiva parte dall'individuazione del loop individuale e, solo successivamente, passa alla strutturazione della linea melodica portante.

3.2. Analisi della comunicazione verbale

La trascrizione dei dialoghi è stata analizzata attraverso il 'Constant Comparative Method' (Glaser & Strauss, 1967; Lincoln & Guba, 1985); la stessa procedura utilizzata precedentemente per l'analisi delle videocassette.

3.2.1 Immersione

L'immersione ha coinvolto il ricercatore, prima, nella trascrizione dei dialoghi e, successivamente, nella loro lettura numerose volte al fine di acquisire un alto grado di familiarità con il materiale.

3.2.2 Categorizzazione

Dal raggruppamento delle 'unità di analisi' individuate nella fase precedente sono emerse 9 categorie più o meno utilizzate nelle diverse prove (vedi Appendice D 1).

Categoria A	Categoria B
P:"Bisogna collegare il cavo"	P:"A un certo punto avevi fatto un giretto interessante ma ti sei fermato subito"
MT:"Ma ti serve il mio, si?"	
P:"Si, serve un cavo lungo che arrivi fin là"	
MT:"Dove lo collego?"	
P:"Quello in cima numero 3"	

3.2.3 Riduzione fenomenologica

Dalla riduzione fenomenologica sono emersi 4 temi principali per ognuno dei quali sono state formulate le 'regole di inclusione' al fine di facilitare la collocazione di ogni categoria in uno di essi; ad esempio (per la lista completa vedi Appendice D 2):

A= frasi non dirette allo scopo compositivo (fuori luogo, scherzi, riguardanti la tecnologia)

B= frasi di valutazione di quanto appena ascoltato o suonato.

Grazie alla profonda conoscenza del materiale e delle precedenti ricerche che analizzano la comunicazione verbale (Miell & MacDonald, 2000; Seddon, 2006; Seddon & Biasutti, accepted for publication) è stato possibile assegnare un nome a ciascuno di questi temi:

- Off task
- Evaluation (valutazione)
- Suggestion (suggerimento)
- Instruction (istruzione)

3.2.4 Triangolazione

E' possibile sottoporre la ricerca a un'ulteriore triangolazione tra i temi emergenti dall'analisi della comunicazione e i temi emergenti dall'analisi dei dati video al fine di validare lo studio in maniera incrociata.

Nelle 'unità di analisi' si possono trovare comportamenti rappresentanti i diversi temi emersi dalle interpretazioni del ricercatore.

Esempi di comportamenti sono riportati a supporto dell'interpretazione dei quattro temi emersi precedentemente dall'analisi della comunicazione verbale.

Off task:

- *Avere a che fare con problemi della tecnologia*
- *Suonare lo strumento senza essere diretti allo scopo*

Evaluation:

- *Rimanere in ascolto*
- *Guardare lo schermo del computer*

Suggestion:

- *Suggerire a qualcuno un motivo cantandolo (NVC)*

Instruction:

- *Scrittura individuale della struttura del brano*

3.2.5 Interpretazione

A sostegno delle interpretazioni svolte precedentemente sui dati video è necessario notare che nella prima prova la valutazione poco utilizzata (circa 171 parole) e nelle successive è utilizzata sempre in maniera maggiore (quarta prova: 693 parole circa). Inoltre le frasi codificate in 'instruction' (prima prova 244 parole-quarta prova 872 parole) aumentano notevolmente nel corso delle quattro prove in quanto i soggetti cercano di creare un filo logico portante la melodia e costruire una sequenza di eventi. Anche le frasi codificate in 'suggestion' (prima prova 251 parole-quarta prova 550) aumentano all'aumentare delle idee in quanto i membri del gruppo cercano di collaborare in maniera interattiva nella composizione.

A conferma delle precedenti interpretazioni riguardanti i ruoli possiamo riportare alcuni esempi:

P: 'Le percussioni qua all'inizi,o poi le levo'

MT: 'Le percussioni devono entrarci un po' in testa perché non mi convincono'

P: 'Ma danno al brano qualcosa di più..'

MT: 'Magari le terrei meno presenti..'

Matteo e Paolo lavorano in collaborazione per la costruzione della base.

P: 'Non stanno insieme, si coprono l'uno con l'altro, sono sulle stesse frequenze'

MT: 'Quello che si coprono si.. Si confondono'

MC: 'Però se sto sui bassi copro il basso, se sto sugli alti copro la chitarra'

Matteo, Paolo e Marco discutono sul suono da attribuire alla chitarra.

3.3.Discussione

Dall'analisi della comunicazione musicale e della comunicazione verbale si sono potute ottenere numerose evidenze riguardanti le strategie di interazione, collaborazione, cooperazione del gruppo. All'interno del gruppo vi sono dei ruoli ben precisi che ognuno assolve in maniera implicita, questi non sono disposti gerarchicamente ma hanno funzionalità diverse. E' necessario rifarsi alla distinzione tra 'collaborazione' e 'cooperazione' precedentemente presentata (Seddon, 2006) per spiegare come la collaborazione tra i tre membri di questo gruppo non sia sempre uguale bensì ognuno abbia il proprio punto di forza che usa in maniera implicita nella composizione. Ad esempio sembra che Paolo e Matteo costruiscano in collaborazione il pezzo durante l'attività di costruzione della base ('CB') ma contemporaneamente tutti e tre i musicisti hanno la propria funzione implicita che contribuisce in maniera cooperativa alla composizione del brano.

Rifacendosi alla stessa ricerca è possibile sottolineare come il ruolo del computer in questo caso non sia altrettanto facilitante la comunicazione. Ci si può interrogare sull'importanza della comunicazione non verbale nel gruppo in quanto l'uso del computer riduce le possibilità di cambiamento; diversamente da altri organici e generi musicali come il quartetto d'archi o il gruppo jazz, dove la comunicazione non verbale era molto importante per definire sfumature come 'accelerando' o 'rallentando', in questo gruppo rock tali gradazioni sono più difficili da ottenere a causa della maggiore rigidità del computer. Si rileva tuttavia che questa rigidità riguarda prevalentemente il tempo, mentre è possibile effettuare sfumature per al dinamica, il fraseggio e altri elementi della musica. Ulteriore conferma della relativa importanza per questi musicisti della comunicazione non verbale è conseguenza del fatto che durante i concerti, luogo dove è usata maggiormente, suonano mascherati per cui tale modalità non è utilizzabile. Ci si riserva cmq di approfondire questo elemento in interviste successive con gli esecutori.

A proposito del ruolo del computer è possibile supporre che chi non ha mai suonato con esso senta la musica prodotta qualitativamente statica. Nel gruppo jazz (Seddon, 2005) non essere 'in the

groove' significa proprio andare contro il battito rigido della batteria, atteggiamento corretto ma flessibile attuabile solo grazie a un'elevata esperienza in campo musicale; la musica acquista così carattere di libertà e senza tale capacità essa è meno interessante, affascinante. Tale battito in questo gruppo rock è assegnato dalla backing track; si discosta notevolmente in tale aspetto la musica classica, poiché è presente un costante dialogo musicale tra membri.

Nel focalizzarsi sulle strategie utilizzate per la composizione di questo brano è importante notare che nella prima prova ha maggiore rilevanza la creazione di idee e nelle prove successive tale necessità va diminuendo verso una sempre maggiore collaborazione nel metterle insieme. L'uso del computer in questa strategia compositiva (Folkestad, 1991) è sia di tipo 'supplementare', cioè un utilizzo focalizzato sugli arrangiamenti, sia di tipo 'integrale', cioè un impiego interattivo nel quale la tecnologia è parte integrante del processo compositivo. In uno studio successivo lo stesso autore suddivide la composizione in 'orizzontale' e 'verticale' (Folkestad, 1998). La prima è caratterizzata dal completamento del brano prima dell'utilizzo del computer; in questo caso composizione e arrangiamento sono viste come due attività separate. La composizione di tipo 'verticale' comporta, invece, un completamento di una sezione prima di iniziare quella successiva; composizione e arrangiamento sono considerati integrati l'uno nell'altro. Il processo compositivo di questo gruppo rock che muove dalle idee (EX I), al loop (CL) fino alla costruzione della base (CB) non trova diretto riscontro in nessuna delle due descrizioni ma ne è una fusione. Tali attività

CONCLUSIONI

La presente ricerca nasce da precedenti esperienze simili (Seddon, 2003; Seddon e Biasutti, accepted for publication) che miravano a indagare l'interazione, la comunicazione verbale e musicale, le strategie di elaborazione e composizione all'interno di generi musicali molto diversi quali la musica classica e la musica jazz. Al fine di una possibile comparazione tra generi musicali così diversi il ricercatore, in questo caso, si è interessato alla composizione di un brano rock.

Il gruppo scelto per la ricerca è un gruppo di impronta sostanzialmente autodidatta che coinvolge tre membri: un bassista, un tastierista e un chitarrista; esso si è sempre dedicato alla composizione di brani propri con l'ausilio di un computer per la costruzione della backing track e per la registrazione di partiture sonore. Il brano di interesse è nato da una prima improvvisazione in sala prove e una seconda performance sulle stesse linee melodiche ad un concerto; dato il positivo riscontro avuto dal pubblico il gruppo si era proposto di svilupparlo in maniera sistematica.

La procedura di videoregistrazione delle sessioni di prove è stata utilizzata per l'analisi dei dati con l'uso del 'Constant Comparative Method'. Tale metodo consta di cinque fasi principali: immersione, categorizzazione, riduzione fenomenologica, triangolazione e interpretazione. Attraverso una completa conoscenza dei dati a disposizione questo metodo permette una categorizzazione del materiale e una sua interpretazione.

La prima analisi, svolta sui dati video, ha evidenziato sei temi principali (out of task, listening, playing, constructing, experimenting, communication) rappresentati da dodici codici, per l'applicazione nella codifica delle videocassette. L'interpretazione delle percentuali di attività emerse dalla codifica porta a quattro basilari conclusioni:

- L'attività di sperimentazione di suoni è affidata al chitarrista e l'attività di sperimentazione di idee subisce un notevole calo dalla prima alla quarta prova.
- L'attività 'Playing' aumenta all'aumentare delle idee proposte e rappresenta un'unione di queste.
- Le attività di ascolto e comunicazione mostrano una crescita parallela le une alle altre nel corso delle quattro prove; all'aumentare di materiale da ascoltare vi è l'aumento di materiale da valutare, giudicare e modificare.
- La diminuzione dell'attività di costruzione del loop individuale dimostra che questa è svolta solo inizialmente.

La seconda analisi, svolta sulla comunicazione verbale, porta all'emersione di quattro temi (off task, evaluation, suggestion, instruction). Anche da questa sono emerse tre principali conclusioni:

- La comunicazione valutativa cresce nel susseguirsi delle prove.
- Le attività di 'instruction' crescono quando i membri cercano di creare un filo logico portante il brano.
- I suggerimenti tra i membri aumentano all'aumentare della collaborazione compositiva.

Le due analisi, dati video e comunicazione verbale, si triangolano a vicenda: per supportare i sei temi precedenti è possibile portare delle citazioni verbali, per i quattro temi emersi successivamente è possibile portare degli esempi comportamentali.

Questi risultati sottolineano l'esistenza di un atteggiamento 'collaborativo' e 'cooperativo' nei membri che si distingue in base alla fase compositiva raggiunta e in base al proprio ruolo implicito assunto all'interno del gruppo. Inoltre ruolo fondamentale, per la comunicazione e l'interazione tra i musicisti, è giocato dal computer; questo limita la comunicazione non verbale e la flessibilità musicale sia dal punto di vista sonoro che ritmico.

Questa ricerca potrebbe ampliare il confronto presentato precedentemente tra quartetto d'archi e sestetto jazz (Seddon & Biasutti, accepted for publication) all'interno di un panorama musicale più ampio; sarebbe interessante ampliare il confronto per quanto riguarda la comunicazione verbale e musicale, la tipologia di interazione, i ruoli presenti nei diversi gruppi.

Dalla'analisi della comunicazione in questa ricerca sembra che il computer limiti l'attività musicale, ciò si scontra con quanto ottenuto in una precedente ricerca sulla composizione mediata da e-mail (Seddon, 2006); sarebbe interessante approfondire il ruolo della tecnologia nella composizione faccia a faccia.

E' inoltre presente un parallelismo tra comunicazione verbale e comportamenti valutativi o compositivi nel corso delle sessioni di prova; potrebbe essere interessante controllare se tale modalità è indipendente dal brano che si sta sviluppando e dal gruppo preso in esame.

Per una futura ricerca potrebbe essere stimolante predisporre un'intervista strutturata per tutti i membri del gruppo al completamento della composizione, al fine di ottenere un'ulteriore possibilità di triangolazione con i dati precedentemente ottenuti.

Ulteriori prospettive di ricerca sul tema si potrebbero sviluppare con soggetti di diverse età, con capacità musicali di tipo professionale, con più o meno esperienza di collaborazione.

BIBLIOGRAFIA

Barker V.E., Abrams J.R., Tiyaamornwong., Seibold D.R., Duggan A., Park H.S., Sebastian M. (2000), New contexts for relational communication groups, *Small group research*, 31, 470-503.

Berkowitz M.W., Gibbs J.C., Broughton J. (1980), The relation of moral judgment disparity to developmental effects of peer dialogue, *Merril-Palmer Quarterly*, 26, 341-357.

Biasutti M. (2003), *Psicopedagogia della musica*, Padova: Cleup.

- Biasutti M. (2006), La ricerca psicologica sul pensiero creativo in musica e le implicazioni educative, in (a cura di) M. Biasutti, *Psicologia e educazione musicale*, (pp.109-152) Lecce: Pensa Multimedia.
- Bonito, J. A. (2002), The Analysis of Participation in Small Groups: Methodological and Conceptual Issue related to interdependence, *Small group research*, 34(3), 412-438.
- Csikszentmihalyi M. (1990), *Flow: The psychology of optimal experience*, New York: HarperCollins.
- Fautley M. (2004), Teacher intervention strategies in the composing processes of lower secondary school students, *International journal of music education*, 22 (3), 201-218.
- Frey L.R. (2004), The symbolic-interpretative perspective on group dynamics, *Small group research*, 35, 277-306.
- Folkestad G. (1991), *Music composition in the upper primary school with the help of synthesizers-sequencers*, Report No. 1991: 19, Center for Research in Music Education:Stockholm.
- Folkestad G., Hargreaves D. J. and Lindstrom B. (1998), Compositional strategies in computer-based music making, *British Journal of Music Education*, 15, pp. 83-97.
- Giles H. and Coupland N. (1991), *Language contexts and consequences*, Milton Keynes, England: Open university press.
- Giles H., Mulac A., Bradac J.J., and Johnson P.(1987), Speech accommodation theory: the next decade and beyond, in M.McLaughlin (ed.), *Communication yearbook 10*, pp.13-48, Newbury Park, CA: Sage.
- Guilford J. P. (1950), Creativity, *American Psychologist*, V.

- Hare L.R. and O'Neill K. (2000), Effectiveness and efficiency in small academic peer groups: a case study, *Small group research*, 31, 24-53.
- Kiehn Mark T. (2007), Creative Thinking: Music Improvisational Skills Development among Elementary School Students, *Music Educators journal*, 1 (2).
- King C.E. (2006), The roles of student musicians in quartet rehearsal, *Psychology of music*, 34 (2), 262-282.
- Kratus J. (1991), Growing with improvisation, *Music educator journal*, 76 (9), pp. 33-37.
- Kruger A.C. (1992), The effect of peer and adult-child transactive discussion on moral reasoning, *Merril-Palmer Quarterly*, 38, 191-211.
- Kurtzberg T.R., and Amabile T.M. (2000/2001), From Guilford creativity synergy: opening the black box of team-level creativity, *Creativity research journal*, 13, pp.285-294.
- Lincoln Y. & Guba E. (1985), *Naturalistic enquir*, Beverly Hills, CA: Sage.
- MacDonald R.A.R., Miell D. (2000), Creativity and music education: the impact of social variables, *International journal of music education*, 36, 58-68.
- MacDonald R.A.R., Miell D., Mitchell L. (2002), An investigation of children's musical collaboration: the effect of friendship and age, *Psychology of music and music education*, 30, 148-162.
- McLeod J. (1994), *Doing Counselling Research*, London: Sage.
- Miell D. & MacDonald R.A.R. (2000), Children's creative collaborations: the importance of friendship when working together on a musical composition, *Social Development*, 9 (3), 348-369.

- Miura A., M. Hida (2004), Synergy between diversity and similarity in group-idea generation, *Small group research*, 35, 540-564.
- Resnick M. (1994), *Turtles, termites and traffic jams: explorations in massively parallel microworlds*, Cambridge: MIT Press.
- Salas E., Sims D.E., Burke S.C. (2005), Is there a “Big Five” in teamwork?, *Small group research*, 36, 555-559.
- Sarath E.W. (1996), A new look at improvisation, *Journal of Music Theory*, 40 (1), 1-38.
- Sawyer R. K. (2006), Group creativity: musical performance and collaboration, *Psychology of music*, 34 (2), 148-165.
- Schaeffner A. (1978), *Origine degli strumenti musicali*. Palermo: Sellerio.
- Schon D., Akiva-Kabiri L., Vecchi T. (2007), *Psicologia della musica*. Roma: Carrocci.
- Seddon F. A., O’ Neill S. A. (2003), Creative thinking processes in adolescent computer-based composition: an analysis of strategies adopted and the influence of instrumental music training, *Music education research*, 5 (2), 125-137.
- Seddon F.A. (2005), Modes of communication during jazz improvisation, *B. J. Music Ed.*, 22 (1), 47–61.
- Seddon F.A. (2006), Collaborative computer-mediated music composition in cyberspace, *B. J. Music Ed.*, 273-283.
- Seddon F.A., Biasutti M., *A Comparison of Modes of Communication between members of a String Quartet and a Jazz Sextet*, accepted for publication in *Psychology of Music* January 2008.

Seddon F.A., Biasutti M., *Participant approaches to and reflections on learning to play a keyboard in an asynchronous e-learning environment*, submitted for publication to *International Research in Music Education in March*, 2008

Stefani G. (1979), *Perché la musica*. Brescia: La scuola.

Triandis H.C., Hall E.R., and Ewen R.B. (1965), Member heterogeneity and dyadic creativity, *Human relations*, 28, 33-55.

Webster P. (1987), Conceptual bases for creative thinking in music. In J. Peery, I. Peery, and T. Draper (Eds.), *Music and Child Development*, 158-174. New York: Springer-Verlag.

Webster P. (1988), New perspectives on music aptitude and achievement, *Psychomusicology*, 7 (2), 177-194.

Webster P. (1992), Research on creative thinking in music, In R. Colwell (Ed.), *Handbook of research on music teaching and learning*, New York: Schirmer.

APPENDICE A:

Comportamenti osservabili

1. Setting up and sound check (all)
2. Demonstration of drum beat (Paolo)
3. Demonstration of backing tracks (Paolo)
4. Manipulating the computer (Paolo)
5. Creating the backing track
6. Triggering backing tracks in real time

7. Listening to drum beat (all)
8. Listening to backing tracks (all)
9. Experimenting with musical 'ideas' on instrument live with backing track
10. Experimenting with musical 'ideas' on instrument live without backing track
11. Experimenting with computer sounds
12. Experimenting with instrument at the same time as other(s) but individually
13. Experimenting with instrument all together
14. Improvising on instrument live without backing track (individual)
15. Improvising on instrument live with backing track (group)
16. Playing instrument live with backing
17. Manipulating the 'groove' to form the structure live (Paolo)
18. Editing sounds on keyboard
19. Editing drumbeat on keyboard
20. Sampling bass lines on keyboard
21. Editing bass sample to create 'bass backing track'
22. Sampling guitar parts on keyboard
23. Listening to samples of bass lines
24. Listening to samples of guitar parts
25. Verbal communication (instruction, presentation, collaboration, co-operation, evaluation, disagreement, resolution, encouragement)
26. Non-verbal communication (instruction, presentation, collaboration, co-operation, evaluation) also consider eye contact and body movement (conducting?)
27. Off task behaviour e.g. verbal or non verbal interaction not directly related to the musical task (e.g. joking or making arrangements for future meetings)
28. Changing sounds on instrument
29. Changing sounds on amplifier
30. Changing sounds on mixer
31. Changing sounds on foot pedals
32. Making vocal sounds live on the microphone
33. Using instrument to create feedback
34. Remaining silent listening to the other(s) play
35. Playing a repetitive riff with the 'groove'
36. Making vocal 'call-outs' live

37. Sampling vocal 'call-outs'
38. Singing live
39. Recording singing
40. Dealing with technology problems
41. Experimenting with sounds
42. Off task playing on instrument
43. Looking at the computer screen
44. Waiting for other(s) while they deal with technology
45. Facing each other during playing
46. Not facing each other during playing
47. Writing down structure of the song as an aid to memory
48. Suggesting an idea to be played by another player
49. Playing or trying out something suggested by another player
50. Waiting for something over than technology problems
51. Trying out ideas on instrument off amplifier
52. Proposing an idea (speaking)
53. Discussing ideas(speaking)
54. Listening to audio tape version (Matteo)
55. Review of previous rehearsal material
56. Interruption of recording (change of tape)
57. Leaves the rehearsal space

APPENDICE B: ANALISI DATI VIDEO

APPENDICE B 1

A	B	C (Making backing track)	D
<ul style="list-style-type: none"> - Setting up and sound check (all) - Dealing with technology problems 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration of drum beat (Paolo) - Demonstration of backing tracks (Paolo) - Review of previous rehearsal material 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipulating thE computer (Paolo) - Creating the backing track - Manipulating the 'groove' to form the structure live (Paolo) - Editing drumbeat 	<ul style="list-style-type: none"> - Triggering backing tracks in real time

		<ul style="list-style-type: none"> on keyboard - Sampling bass lines on keyboard - Editing bass sample to create 'bass backing track' - Sampling guitar parts on keyboard - Sampling vocal 'call-outs' - Recording singing - Writing down structure of the song as an aid to memory 	
E	F (Loop)	G (Idea without loop)	H (sound)
<ul style="list-style-type: none"> - Listening to drum beat (all) - Listening to backing tracks (all) - Listening to samples of bass lines - Listening to samples of guitar parts - Looking at the computer screen - Listening to audio tape version (Matteo) - Remaining silent listening to the other(s) play 	<ul style="list-style-type: none"> - Experimenting with musical 'ideas' on instrument live with backing track - Improvising on instrument live with backing track (group) - Making vocal sounds live on the microphone 	<ul style="list-style-type: none"> - Experimenting with musical 'ideas' on instrument live without backing track - Improvising on instrument live without backing track (individual) 	<ul style="list-style-type: none"> - Experimenting with computer sounds - Editing sounds on keyboard - Experimenting with sounds
I (Individual)	J (Group)	K (Playing with loop)	L (Playing without loop)
<ul style="list-style-type: none"> - Experimenting with instrument at the same time as other(s) but individually - Changing sounds on instrument - Changing sounds on amplifier - Changing sounds on mixer - Changing sounds 	<ul style="list-style-type: none"> - Experimenting with instrument all together 	<ul style="list-style-type: none"> - Playing instrument live with backing - Playing a repetitive riff with the 'groove' - Making vocal 'call-outs' live - Singing live 	<ul style="list-style-type: none"> - Playing or trying out something suggested by another player

<ul style="list-style-type: none"> - on foot pedals - Not facing each other during playing - Trying out ideas on instrument off amplifier - Using instrument to create feedback 			
M	N	O	P
<ul style="list-style-type: none"> - Verbal communication (instruction, presentation, collaboration, co-operation, evaluation, disagreement, resolution, encouragement) - Suggesting an idea to be played by another player - Proposing an idea (speaking) - Discussing ideas(speaking) 	<ul style="list-style-type: none"> - Non-verbal communication (instruction, presentation, collaboration, co-operation, evaluation) also consider eye contact and body movement (conducting?) - Facing each other during playing 	<ul style="list-style-type: none"> - Off task behaviour e.g. verbal or non verbal interaction not directly related to the musical task (e.g. joking or making arrangements for future meetings) - Off task playing on instrument - Waiting for other(s) while they deal with technology - Waiting for something over than technology problems - Leaves the rehearsal space 	<ul style="list-style-type: none"> - Interruption of recording (change of tape)

APPENDICE B 2

OUT of TASK	LISTENING	PLAYING
<ul style="list-style-type: none"> - Setting up and sound check (all) - Dealing with technology problems - Off task behaviour e.g. verbal or non verbal interaction not directly related to the musical task (e.g. joking or making arrangements for future meetings) 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration of drum beat (Paolo) - Demonstration of backing tracks (Paolo) - Review of previous rehearsal material - Listening to drum beat (all) - Listening to backing tracks (all) 	<ul style="list-style-type: none"> - Triggering backing tracks in real time - Playing instrument live with backing - Playing a repetitive riff with the 'groove' - Making vocal 'call-outs' live - Singing live

<ul style="list-style-type: none"> - Off task playing on instrument - Waiting for other(s) while they deal with technology - Waiting for something over than technology problems - Leaves the rehearsal space - Interruption of recording (change of tape) 	<ul style="list-style-type: none"> - Listening to samples of bass lines - Listening to samples of guitar parts - Listening to audio tape version (Matteo) - Remaining silent listening to the other(s) play 	<ul style="list-style-type: none"> - Playing or trying out something suggested by another player
CONSTRUCTING	EXPERIMENTING	
<ul style="list-style-type: none"> - Manipulating the computer (Paolo) - Creating the backing track - Manipulating the 'groove' to form the structure live (Paolo) - Editing drumbeat on keyboard - Sampling bass lines on keyboard - Editing bass sample to create 'bass backing track' - Sampling guitar parts on keyboard - Sampling vocal 'call-outs' - Recording singing - Writing down structure of the song as an aid to memory - Looking at the computer screen 	<ul style="list-style-type: none"> - Experimenting with musical 'ideas' on instrument live with backing track - Improvising on instrument live with backing track (group) - Making vocal sounds live on the microphone - Experimenting with musical 'ideas' on instrument live without backing track - Improvising on instrument live without backing track (individual) - Experimenting with computer sounds - Editing sounds on keyboard - Experimenting with sounds - Experimenting with instrument at the same time as other(s) but individually - Changing sounds on instrument - Changing sounds on amplifier - Changing sounds on mixer - Changing sounds on foot pedals - Not facing each other during playing - Trying out ideas on instrument off amplifier - Using instrument to create feedback - Experimenting with instrument all together 	

APPENDICE B 3:

Regole di inclusione

A = caratterizzato da qualsiasi comportamento non diretto allo scopo compositivo; ad esempio avere a che fare con la tecnologia, aspettare mentre un membro è impegnato con lo strumento o con cavi, amplificatore, scheda audio.

B = caratterizzato da qualsiasi comportamento di ascolto; ad esempio ascolto della base o di un loop di un altro strumento.

C = caratterizzato da suonare il proprio strumento, la tastiera, utilizzare la voce per cantare o utilizzare il computer per suonare le tracce già registrate.

D = caratterizzato da qualsiasi comportamento di costruzione della base o del loop; ad esempio utilizzare il computer per registrare un riff o utilizzare il computer per riordinare le tracce.

E = caratterizzato da qualsiasi comportamento di sperimentazione sia di suono, attraverso le apposite pedaliere, o di idee.

F = caratterizzato da qualsiasi comportamento di comunicazione verbale o non verbale.

APPENDICE B 4:

Coding Scheme

Background

This coding scheme has been constructed through the videotaped observation and qualitative analysis of the behaviours of a group of three musicians as they collectively compose, rehearse and perform an original piece of rock music. The music is produced by the three musicians working

together with a collectively constructed computer-based ‘backing track’ controlled by the keyboard player and played through the computer. The backing track consists of a number of ‘loops’ (i.e. repeating musical patterns) also constructed collectively and manipulated by the keyboard player. The musical content of the loops consists partly of ‘samples’ (i.e. recordings of guitar and/or bass parts played by the guitarist and bass player) and recorded by the keyboard player on to the computer. In addition to these guitar and bass loops, keyboard generated loops are also constructed by the keyboard player. These loops consist of drum, keyboard, and vocal recordings. In order to undertake a time analysis of the musician’s observed behaviours a coding scheme was developed. The main behaviour codes were: playing (PL), listening (LI), constructing (CO) and experimenting (EX). Each of these coded behaviours can be undertaken with or without a loop or the backing track, with musicians working individually or collectively. In order to reflect these different behaviours, additional codes are required to be added to the main behaviour codes: Wi = with, Wo = without, loop or backing track, working (ind) = individually, (coll) = collectively). For example, a musician playing his instrument with a loop, individually would be coded PL Wi (ind). During the videotaped rehearsal sessions and the performance, the musicians communicated with each other through both verbal and non-verbal communication. This communication behaviour is coded VC for verbal communication and NVC for non-verbal communication. In order to ensure there was a code available for all observable behaviours, the following codes are also required: PL Lo = playing the loop or backing track (this only applies to the keyboard player) DT = dealing with the technology and OT = off task behaviour.

Playing codes (PL)

Playing codes apply to behaviours that are linked solely to the playing of individual musical instruments (i.e. guitar, bass or keyboard) and manipulating the loops or backing track (keyboard

player only). These playing behaviours can be undertaken with or without a loop or the backing track playing with musicians working individually or collectively.

PL Lo = playing the loops or backing track.. This behaviour involves ‘triggering’ (starting or stopping) a loop or the backing track, in real time, during the construction, rehearsal or performance of the piece (this code is only applicable to the keyboard player). It can however be coded (ind) or (coll).

PL Wi = playing an instrument (including the voice) with a loop or the backing track. This behaviour involves the playing of individual instruments (guitar, bass, keyboard or voice) in time with a loop or the backing track. This code applies to any playing of an instrument or vocal activity to include: general playing, playing a repetitive riff, making a ‘live’ vocal callout, singing live, playing to try out something suggested by another player. If the playing behaviour is undertaken by a single musician it is coded with (ind). If the playing behaviour is undertaken by two or all three musicians, it is coded with (coll). For example, PL Wi (ind) or PL Wi (coll).

PL Wo = playing an instrument (including the voice) without a loop or the backing track playing. This behaviour involves the playing of individual instruments (guitar, bass, keyboard or vocals) without a loop or the backing track. This code applies to any playing of an instrument or vocal activity to include: general playing, playing a repetitive riff, making a ‘live’ vocal callout, singing live, playing to try out something suggested by another player. If the playing behaviour is undertaken by a single musician it is coded with (ind). If the playing behaviour is undertaken by two or all three musicians, it is coded with (coll). For example, PL Wo (ind) or PL Wo (coll).

Listening codes (LI)

Listening codes apply to behaviours that focus on listening activities. The musicians in the group are constantly listening during rehearsal and performance in a general sense but they listen more specifically during certain activities.

LI = listening. This behaviour involves focusing on listening to something (i.e. listening without being engaged with anything else e.g. while playing an instrument). This behaviour consists of listening to loops, the backing track or audio tapes created during the session or reviewed from a previous session after having been edited by the keyboard player between the sessions. This listening activity facilitates decision making during construction of the loops and the backing track. This listening behaviour can be coded (ind) or (coll).

Constructing codes (CO)

Constructing codes apply to behaviours that focus on the construction of either the loops or the backing track.

CL = constructing loops. This behaviour includes, recording and editing loops on the keyboard (these loops may eventually become part of the backing track or are discarded). This constructing behaviour is characterised by the manipulation of the computer to record and edit bass, guitar, keyboard or vocal parts on to the keyboard and also creating drum or any other instrumental loops on the keyboard. It can also include writing down the structure of the song as an aid to memory and looking at the computer screen. This constructing behaviour can be coded (ind) or (coll).

CB = constructing the backing track. This behaviour is characterised by the manipulation of the loops in order to construct the sequence of loops forming the backing track or triggering the loops

when playing during rehearsal in order to try out various loop combinations for the construction of the backing track (Paolo only).

Experimenting codes (EX)

Experimenting codes are characterised by musicians experimenting with either the sounds or timbres of their instruments (EXS) or experimenting with musical ideas (EXI). This would also include any vocal activity. Because the instruments played by the musicians are electronic and are connected to sound manipulating technology (i.e. effects units and amplifiers) these instruments are capable of producing a large range of sound variations. The musicians also experiment with musical ideas that they create for use in the development of the song they are composing during rehearsal. Experimenting is an important part of the creative process that takes place during rehearsal where the musicians collectively compose the musical piece. Experimentation can take place with (Wi) and without (Wo) a loop or the backing track being employed, depending on the focus of the musical idea. Experimenting can be conducted individually (ind) or collectively (coll).

EX S = experimenting with sounds. This behaviour is characterised by the musicians manipulating sound parameters on either their individual instruments, personal amplification and/or foot pedals or communal amplification (mixing desk). This activity can be engaged in with (Wi) or without (Wo) a loop or the backing track being played at the same time. Experimenting can be conducted individually (ind) or collectively (coll).

EX I = experimenting with ideas. This behaviour is characterised by the musicians playing or singing musical ideas or riffs for the development of a loop or the backing track. This activity can be engaged in with (Wi) or without (Wo) a loop or the backing track being played at the same time. Experimenting can be conducted individually (ind) or collectively (coll).

Communication codes (C)

Communication codes are characterised by the musicians communicating with each other either through verbal (VC) or non-verbal (NVC) modes.

VC = verbal communication. This behaviour is characterised by one musician communicating with one or more of the other musicians employing a verbal mode of communication. These verbal modes of communication include: instruction, suggestion, proposition, presentation, co-operation, collaboration, discussion, evaluation, agreement, disagreement, resolution, encouragement or listening.

NVC = non-verbal communication. This behaviour is characterised by one musician communicating with one or more of the other musicians employing a non-verbal mode of communication. These non-verbal modes of communication include: instruction, presentation, co-operation, collaboration, evaluation, eye contact and gesture, These modes of communication usually require the musicians to be facing each other.

Technology codes

The relatively complex technology involved in the production of this music often produces technological problems resulting in the musicians having to engage with remedial action. When this remedial action takes place it is coded (DT)

DT = dealing with the technology. This behaviour is characterised by one or more of the musicians engaging with the technology in a remedial role as distinct from experimenting or adjusting sound parameters.

Off task codes (OT)

During any activity undertaken over a relatively prolonged period of time, there is likely to be periods of time when participants in that activity lapse in concentration and disengage in order to ‘take a break’ from the activity. In order to provide a complete coding scheme for a time analysis a code for this behaviour is required.

OT = off task. This behaviour is characterised by the musicians individually or collectively disengaging with the specific rehearsal process for periods of time. Examples of this behaviour are: verbal or non-verbal communication not directly related to the task (i.e. joking or making social arrangements), of task playing of an instrument (i.e. doodling), waiting for others to deal with technology problems or leaving the rehearsal space. This behaviour can be coded (ind) or (coll).

L’applicazione del coding scheme ha portato a delle modifiche:

- I codici ‘CL’ e ‘CB’ sono applicabili solo a Paolo, tranne in un raro caso in cui Matteo ha guardato lo schermo del computer per più di cinque secondi; tali codici non hanno differenziazione in ‘ind’ e ‘coll’ in quanto questa attività è svolta sempre in maniera singola da Paolo.
- Il codice ‘EX S’ non ha differenziazione in ‘ind’ e ‘coll’ perché tale attività, anche se svolta in contemporanea, non è svolta attraverso l’interazione tra i membri.

APPENDICE C:

Esempio di tabella di codifica

TIME	TIME ELAPSED	CASSETTA: 5 SOGGETTO: Marco	TIME	TIME ELAPSED	CASSETTA: 6 SOGGETTO: Marco
00:08:49	0:00:48	VC	00:00:00	0:00:43	OT
00:09:37	0:00:19	LI (coll)	00:00:43	0:00:28	VC
00:09:56	0:01:11	OT	00:01:11	0:01:30	OT
00:11:07	0:00:21	LI (coll)	00:02:41	0:01:12	PL Wi (coll)

00:11:28	0:00:06	LI (coll) + VC	00:03:53	0:00:32	VC
00:11:34	0:03:45	LI (coll)	00:04:25	0:01:05	EX S
00:15:19	0:01:02	VC	00:05:30	0:00:44	EX I (ind)
00:16:21	0:00:33	LI (coll)	00:06:14	0:00:09	VC
00:16:54	0:00:32	VC	00:06:23	0:02:01	EX S
00:17:26	0:00:27	OT	00:08:24	0:00:16	EX I (ind)
00:17:53	0:00:44	VC	00:08:40	0:00:27	PL Wo (ind)
00:18:37	0:00:32	PL Wi (ind)	00:09:07	0:00:22	VC
00:19:09	0:00:15	EX S	00:09:29	0:00:11	EX I (ind)
00:19:24	0:01:28	OT	00:09:40	0:00:37	PL Wi (coll)
00:20:52	0:01:44	EX S	00:10:17	0:01:51	OT
00:22:36	0:00:18	VC	00:12:08	0:00:33	PL Wi (coll)
00:22:54	0:01:25	EX S	00:12:41	0:01:13	EX S
00:24:19	0:00:12	VC	00:13:54	0:00:14	OT
00:24:31	0:01:42	EX S	00:14:08	0:00:14	EX I (ind)
00:26:13	0:00:36	LI (coll)	00:14:22	0:01:02	EX S
00:26:49	0:01:39	OT	00:15:24	0:00:40	PL Wi (coll)
00:28:28	0:02:06	EX S	00:16:04	0:00:31	EX I (coll)
00:30:34	0:01:20	PL Wi (ind)	00:16:35	0:00:30	VC
00:31:54	0:00:09	VC	00:17:05	0:00:11	OT
00:32:03	0:00:21	LI (coll)	00:17:16	0:00:20	VC
00:32:24	0:00:20	VC	00:17:36	0:00:12	EX I (coll)
00:32:44	0:01:26	PL Wi (coll)	00:17:48	0:00:32	VC
00:34:10	0:00:47	VC	00:18:20	0:00:11	EX I (coll)
00:34:57	0:02:03	PL Wi (coll)	00:18:31	0:00:49	OT
00:37:00	0:00:14	VC	00:19:20	0:00:07	VC
00:37:14	0:00:19	NVC	00:19:27	0:00:24	OT
00:37:33	0:00:38	PL Wi (coll)	00:19:51	0:00:12	PL Wi (coll)

00:38:11	0:00:27	OT	00:20:03	0:00:06	OT
00:38:38	0:01:35	PL Wi (coll)	00:20:09	0:00:11	PL Wi (coll)
00:40:13	0:00:06	OT	00:20:20	0:00:09	VC
00:40:19	0:00:05	VC	00:20:29	0:01:21	DT
00:40:24	0:00:32	OT	00:21:50	0:00:30	OT
00:40:56	0:00:14	NVC	00:22:20	0:00:18	VC
00:41:10	0:00:18	PL Wo (coll)	00:22:38	0:03:32	PL Wi (coll)
00:41:28	0:00:08	VC	00:26:10	0:00:28	VC
00:41:36	0:00:54	OT	00:26:38	0:00:15	OT
00:42:30	0:00:55	VC	00:26:53	0:00:05	VC
00:43:25	0:00:09	EX S (ind)	00:26:58	0:02:46	EX S
00:43:34	0:01:16	PL Wi (coll)	00:29:44	0:00:15	VC
00:44:50	0:01:02	VC	00:29:59	0:00:13	EX I (ind)
00:45:52	0:00:27	EX S (ind)	00:30:12	0:05:29	PL Wi (coll)
00:46:19	0:00:45	OT	00:35:41	0:02:00	VC
00:47:04	0:00:21	PL Wi (coll)	00:37:41	0:00:33	EX S
00:47:25	0:00:10	NVC	00:38:14	0:02:36	VC
00:47:35	0:00:10	VC	00:40:50	0:05:21	PL Wi (coll)
00:47:45	0:00:30	PL Wi (coll)	00:46:11	0:00:38	VC
00:48:15	0:00:35	VC	00:46:49		
00:48:50	0:00:40	OT			
00:49:30	0:00:29	VC			
00:49:59	0:00:31	PL Wi (coll)			
00:50:30	0:00:48	VC			
00:51:18	0:00:16	PL Wi (coll)			
00:51:34	0:00:05	VC			
00:51:39	0:00:14	PL Wi (coll)			

00:51:53	0:00:11	VC
00:52:04	0:01:44	PL Wi (coll)
00:53:48	0:00:45	EX I (coll)
00:54:33	0:00:57	PL Wi (coll)
00:55:30		

APPENDICE D: ANALISI COMUNICAZIONE VERBALE

APPENDICE D 1

Categoria A	Categoria B
P: 'Tra l'altro ho trovato una registrazione di queste cose, apro una parentesi..'	<p>P: 'Quindi..questo qua..qui..'</p> <p>P: 'Ok, scusa un attimo'</p> <p>P: 'Uffa..quello ok..si..no..'</p> <p>P: 'Ok, proviamo'</p> <p>MT: 'Aspetta sei su una cassa sola'</p>
Categoria C	Categoria D

<p>MT: ‘Fammi pensare un attimo..allora..facciamo l’introduzione, parto con il basso, il pezzo viene su,faccio un cambio in si bemolle, mi fermo poi c’è la parte parlata e si riparte; e poi ci sono un paio dei cambi visti prima’</p> <p>P: ‘E’ la stessa solo ripulita. E questa dovrebbe essere l a linea di batteria’</p> <p>P: ‘Adesso io escludo l linea di basso.. e proviamo un attimo una cosa di questo tipo qui.. Proviamo l’inizio con il suono e l’entrata del basso’</p>	<p>P: ‘Ecco così è più squillante’</p> <p>P: ‘Secondo me quel suono ripetuto dell’introduzione sta bene ma non quando il pezzo si riempie, lo appesantisce..</p> <p>P: ‘Potrebbe essere una cosa del genere.. L’intermezzo è difficile..è molto poliritmico..molto in levare..’</p> <p>MT: ‘Ottimo l’inizio così’</p>
Categoria E	Categoria F
<p>MT: ‘Ma a me piace di più.....’</p> <p>P: ‘Ho capito ma è confuso e uno non capisce’</p>	<p>P: ‘Ascoltato il materiale del link?’</p> <p>MT: ‘Si,si’</p> <p>P: ‘Quella potrebbe essere un’idea’</p>
Categoria G	Categoria H
<p>MC: ‘Le cose belle durano poco!!’</p>	<p>MT a MC: ‘Fai le stesse note che faccio io: si bemolle e do’</p>

APPENDICE D 2:

Regole di inclusione

A = frasi non dirette allo scopo compositivo (fuori luogo, scherzi, riguardanti la tecnologia).

B = frasi di valutazione di quanto appena ascoltato o suonato.

C = frasi di suggerimento rivolte a più membri o a un solo musicista sia per quanto riguarda sperimentazione di idee sia per sperimentazione di suoni.

D = frasi di istruzione; ad esempio quando iniziare a suonare o descrizione dello svolgimento del brano.

Ringrazio in modo particolare il professore Biasutti per l'interessamento e la disponibilità dimostrata nei miei confronti.

A special thank to Mr. Seddon for his help and care.(I apologize for my bad English!!)

Desidero ringraziare i "Reeta Pawone" per la gentilezza e simpatia con la quale mi hanno accolto nella loro sala prove.

Un ringraziamento affettuoso va ai miei genitori perché mi hanno sempre sostenuta e mi hanno permesso di arrivare fino a qui; non bisogna però dimenticare l'importante presenza della zia.

Un pensiero va anche a tutti gli amici che si sono avvicinati in questi anni lungo la mia strada; evito di fare nomi per non dimenticare nessuno ma è necessario ricordare qualcuno.

Ringrazio:

Cinzia, perché non mi ha solo accompagnato in questi trenta esami insieme ma è stata anche una preziosa amica in questi tre anni.

Ilaria, traduttrice di fiducia, perché dopo tanti anni e tante esperienze insieme è sempre un'amica presente e importante di ogni giorno.

Daniele e Simone, i 'nostri' uomini!!

Le coinquiline che hanno sopportato la mia confusione e sbadataggine, le compagne di facoltà, gli amici di Codroipo e dintorni.