

Innovazione e creatività

di

Lello Savonardo¹

“La realtà quotidiana viene data per scontata *come* realtà. Essa non richiede una verifica ulteriore oltre la sua semplice presenza. Essa *c'è* semplicemente, come attualità autoevidente e indiscutibile. Io *so* che è reale”².

Questa citazione di Berger e Luckmann mi è sembrata un'ottima soluzione per risolvere il problematico dilemma che l'incipit di una relazione/saggio/articolo pone, ma anche la premessa necessaria per una riflessione sul rapporto tra routine e innovazione, che, in questa breve relazione, si soffermerà in particolare sull'innovazione e i processi creativi.

Come è noto, secondo la sociologia fenomenologica, la realtà viene percepita dagli individui entro la cornice di un insieme di strategie cognitive che definiscono il mondo come ricorrenza di situazioni tipiche. Sul piano pratico, queste tipizzazioni corrispondono alle routine entro le quali gli individui agiscono nel corso della *vita quotidiana*, intesa come la realtà per eccellenza, la realtà dei sensi e delle cose fisiche, dell'ambiente ordinario e del tessuto di abitudini familiari all'interno delle quali gli attori sociali sono inseriti. Caratteristica propria della vita quotidiana è che al suo interno noi *sospendiamo il dubbio* che le cose possano essere diverse da come ci appaiono in relazione alle nostre routine, *dando per scontato* la realtà in cui viviamo.

Tipizzazioni e routine costituiscono l'ossatura della vita quotidiana, ed esservi immersi corrisponde ad essere immersi nel *sensu comune* dei gruppi a cui apparteniamo. Il senso comune è una forma di memoria sociale, si manifesta come un insieme di regole, di precetti e di aspettative che orientano l'agire di ciascuno entro il proprio mondo. Un mondo che grazie al senso comune è dato per scontato, familiare e dunque non problematico. Il senso comune funziona come un sistema condiviso di *credenze* e consiste in *quello che ciascuno crede che tutti gli altri credano*. È, dunque, il pensiero dell'*ovvio* che preserva ciascuno dal dover continuamente risolvere nuovamente problemi che si sono già affacciati e hanno già trovato una risposta soddisfacente. Pensare secondo il senso comune – afferma Schutz³ – è “pensare come al solito”, senza farsi domande non strettamente necessarie alla continuità della nostra esistenza.

Sospendiamo ogni dubbio, però, solo fino al momento in cui qualche problema inatteso, non ricorrente, o una crisi non ci costringa a rivedere quello che fin lì era dato per scontato.

In un saggio dedicato alla figura dello *straniero*, Schutz sottolinea come talvolta si è costretti ad affrontare problemi per i quali affidarsi al senso comune non è sufficiente. Lo straniero, come ad esempio l'immigrato, che entra in un gruppo a lui sconosciuto (e che non lo riconosce), si trova in una situazione in cui niente è più “ovvio”: il quadro di cose che egli dava per scontate all'interno del gruppo da cui proviene non vale più nel nuovo mondo a cui accede. Ciò comporta una crisi: lo straniero deve abbandonare un senso comune e imparare a dividerne un altro, e la comunità che lo accoglie si trova dinanzi ad una novità: la presenza di una cultura “altra” con cui interagire e confrontarsi. Sono possibili, dunque, *diversi* sensi comuni all'interno di gruppi o di società differenti⁴. Il confronto, l'incontro/scontro tra i *diversi* sensi comuni, e quindi, le diverse culture e visioni del mondo determinano crisi e possibili innovazioni sociali. La routine, dunque, può essere interrotta e modificata dall'irruzione del diverso, dello sconosciuto, dell'imprevisto, del nuovo, ma, come vedremo nei paragrafi successivi, anche dalle opportunità offerte dallo sviluppo delle tecnologie. L'esperienza dell'innovazione evidenzia l'interazione tra la *ripetizione* e l'*evento*, tra il

¹ Lello Savonardo insegna “Sociologia della musica” e “Teorie e tecniche dei nuovi media” presso la Facoltà di Sociologia dell'Università degli Studi di Napoli Federico II.

² Berger, P.L., Luckmann, T., *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna 1969, p. 44.

³ Schutz, A., *L'interpretazione dell'azione umana da parte del senso comune e della scienza*, 1953, trad. it. in Id., *Saggi sociologici*, trad. it., UTET, Torino 1979.

⁴ Cfr. Jedloski, P., *Fogli nella valigia*, Il Mulino, Bologna 2003; Jedloski, P., *Il mondo in questione*, Carocci, Roma 2004.

sapere pragmatico e l'improvvisazione creatrice, in una dinamica in cui la routine diviene la base per l'emergere del nuovo. La dialettica routine-innovazione è, quindi, interna alla vita quotidiana e ne costituisce la scena.

Innovare significa introdurre qualcosa di nuovo. Quando interpretiamo una novità o un mutamento come un'innovazione intendiamo dire che la realtà ora presenta al nostro sguardo degli aspetti che prima non vedevamo. Può trattarsi propriamente di nuovi oggetti e delle possibilità che essi aprono, oppure soltanto della percezione di nuove opportunità. Secondo Jedloswki⁵, sul piano cognitivo, "l'innovazione corrisponde ad una problematizzazione e ad una riformulazione di giudizi e di aspettative tipici del pensiero di senso comune; simmetricamente, sul piano pratico, è la rottura e la riformulazione di pratiche routinizzate". In particolare, le *innovazioni sociali*, non corrispondono a nuove soluzioni di problemi di ordine tecnico, bensì a "nuove modalità sociali di utilizzazione delle tecniche e/o alla definizione degli obiettivi al cui perseguimento le tecniche sono finalizzate".

Nell'esperienza quotidiana ciascuno esercita una certa dose di creatività determinando piccole o significative innovazioni. Nel volume *Teoria dell'agire sociale*, Franco Crespi⁶ individua nella vita quotidiana il luogo dell'"esserci" immediato, luogo in cui il soggetto è immerso innanzitutto con il corpo, gli affetti e l'agire. Il luogo di una ricorrente tensione fra *senso comune* e *esperienza*. Rivisitando entrambi questi concetti Paolo Jedloswki in *Il sapere dell'esperienza*⁷ ne esamina l'articolazione mostrando che "se da un lato ogni soggetto, nel proprio vivere quotidiano, non può fare a meno di riferirsi a un universo di senso comune dall'altro la singolarità della sua biografia e di ciò che egli apprende vivendo costituisce il nucleo di un'esperienza che al senso comune non è riducibile, e pone domande di senso che aprono in modo ricorrente nuove possibilità di nominare il mondo e di agire al suo interno".⁸ Jedloswki sostiene, inoltre, che "il sapere che si deposita nell'esperienza dei soggetti è una fonte di innovazione, ma perché le innovazioni che l'esperienza rende possibile si realizzino concretamente, è necessario che chi ha l'esperienza abbia l'interesse, la capacità e il potere di avviare, o quantomeno accompagnare, il processo innovativo"⁹.

La dialettica tra esperienza individuale e senso comune sembra ricondurre al rapporto tra idee e strutture sociali che, secondo Simmel¹⁰, si configura nei termini di un'influenza reciproca tra le due dimensioni: la conoscenza nasce all'interno di condizionamenti sia naturali che sociali, ma è anche il risultato di un'attività soggettiva relativamente autonoma. Simmel tiene a sottolineare che le idee hanno una dimensione creativa, e non sono riconducibili a puro riflesso delle condizioni sociali, queste ultime, tuttavia, possono incidere sulla possibilità o meno di affermarsi delle idee stesse, a partire dalla loro maggiore o minore rispondenza alle effettive esigenze presenti, di volta in volta, nella situazione sociale. In Simmel è sempre presente, infatti, il riferimento alla *libertà dello spirito* umano, in quanto il soggetto conserva una sua relativa autonomia nella risposta a questioni per lui vitali¹¹. Inoltre, secondo il sociologo tedesco, il mutamento culturale è il risultato della dialettica tra il *fluire incessante* della vita e la *produzione di forme* in cui questo fluire si fissa.

Nel trattare il tema dell'innovazione e del mutamento è inevitabile che, in qualche modo, si ricorra al concetto di *creatività*, strettamente connesso a quello di innovazione.

"I cambiamenti delle forme culturali nascono non solo dall'esigenza di adattamento delle mediazioni simboliche a nuove condizioni esterne, ma possono anche essere il risultato di una creatività che, emergendo all'interno della cultura, produce, di per se stessa, effetti di cambiamento. Si pone così in evidenza - secondo Franco Crespi - l'interdipendenza tra agire sociale e cultura, ovvero il fatto che nessuna di queste due dimensioni può essere considerata come determinante l'altra, bensì, nella circolarità dei loro rapporti reciproci, ciascuna può essere considerata, al tempo

⁵ Jedloswki, P. 2003, pp. 59-60, op. cit.

⁶ Crespi, F., *Teoria dell'agire sociale*, Il Mulino, Bologna 1999.

⁷ Jedloswki, P., *Il sapere dell'esperienza*, Il saggiatore, Milano 1994.

⁸ Jedloswki, P., Leccardi, C., *Sociologia della vita quotidiana*, Il Mulino, Bologna 2003.

⁹ Jedloswki, P., 2003, p. 65, op. cit.

¹⁰ Simmel, G., *Filosofia del denaro*, UTET, Torino 1900.

¹¹ Cfr. Crespi, F., *Manuale di sociologia della cultura*, Editore Laterza, Roma-Bari 1998.

stesso, come causa ed effetto dell'altra"¹². Quando la dimensione innovativa dell'agire sembra prevalere sull'ordine simbolico costituito, si potrebbe ricorrere al termine *creatività*.

"Il problema della creatività dell'agire non è nuovo in sociologia: basti pensare al concetto di *effervescenza* utilizzato da Durkheim per descrivere determinati fenomeni di innovazione del comportamento religioso collettivo; al carattere di rottura di continuità proprio del potere carismatico rispetto a quello tradizionale, in Weber; e alla riflessione di Simmel sulla carica innovativa dell'arte"¹³. Il concetto di creatività non è tuttavia di facile definizione e ad esso hanno dedicato la loro attenzione, oltre alla sociologia, la psicoanalisi, la psicologia cognitivista e la psicologia sociale. Gli studi recenti sulla creatività sembrano svilupparsi soprattutto lungo due linee direttive: da un lato, vengono analizzate le modalità cognitive di funzionamento della mente e si tende a cogliere la creatività in termini di efficacia e di efficienza, ovvero come capacità di risolvere problemi; dall'altro, si sottolineano le condizioni sociali e relazionali che favoriscono la creatività. Tre sono principalmente i livelli di indagine che, a questo riguardo, possono essere presi in considerazione: "quello dei *soggetti*, definiti socialmente creativi: quello delle relazioni o dei *contesti*, entro cui le esperienze considerate creative avvengono; quello dei *discorsi* dei diversi attori coinvolti"¹⁴. L'organizzazione sociale del sistema simbolico, all'interno della quale operano le istituzioni che presiedono alla produzione culturale, può presentare condizioni di maggiore o minore favore per lo sviluppo della creatività, a seconda delle risorse disponibili, sia materiali che intellettuali, e a seconda delle forme culturali, che possono essere più o meno aperte all'innovazione¹⁵.

Secondo Melucci, le diverse definizioni di creatività si potrebbero situare su gli estremi di un asse metaforico: "da una parte, tutte le visioni dell'atto creativo come espressione di un mondo interno ricco, animato, attraversato da pulsioni e passioni, guidato da fantasie e travagli. Genio e sregolatezza, l'artista come dannato, la visione romantica della creatività sono tutte rappresentazioni che si collocano su un polo di questo asse. Dall'altra parte, invece, si situa l'invenzione come soluzione di problemi, come normale attività quotidiana che tutti siamo in grado di svolgere e il cui successo dipende dall'abilità maggiore o minore con cui strada facendo è stato costruito il processo; quindi è una qualità che si può imparare, si può trasmettere, si può migliorare e, come ultima conseguenza, si può trasformare in tecnica"¹⁶. Quindi, mentre la tradizione tende a sottolineare la coincidenza tra genio e creatività, tra esperienza eccezionale e momento creativo, gli sviluppi recenti si orientano invece verso una considerazione delle dimensioni quotidiane, anche più minute dell'esperienze, e tendono a indicare come l'attività creativa sia parte dei nostri processi cognitivi ordinari e sia influenzata dal contesto relazionale. In ogni modo, secondo Melucci, la creazione è la capacità di uscire da un ordine, affrontare il disordine e dar vita a un nuovo ordine. Di mezzo c'è la trasformazione, l'invenzione di una forma diversa, nell'arte, nella scienza, nell'organizzazione, e anche nella vita quotidiana. È il momento in cui si decide di ristrutturare le proprie conoscenze per lasciare spazio a un'altra modalità di concepire le cose e si riesce a mettere in forma un nuovo ordine in cui, non soltanto l'individuo che lo crea, ma anche gli altri possono riconoscersi¹⁷.

A partire dalle considerazioni fin qui riportate mi soffermerò, nella seconda parte della relazione, sul processo creativo e sulle innovazioni in campo artistico, determinate anche dallo sviluppo delle nuove tecnologie digitali che investono i linguaggi musicali.

Una prima riflessione si concentra sul jazz ed, in particolare, sul rapporto tra tradizione e innovazione, struttura e improvvisazione.

L'improvvisazione musicale nel jazz non coincide con il regno della libertà, ma al contrario, se i musicisti sono capaci di improvvisare, lo sanno fare perché conoscono le regole e i materiali della loro disciplina, li conoscono al punto da permettersi di modificarli e trasgredirli in modo creativo.

¹² Idem, p.251.

¹³ Idem, p. 254.

¹⁴ Melucci, A., *Creatività: miti, discorsi, processi*, Feltrinelli, Milano 1994, p.29.

¹⁵ Crespi., F., 1998, op. cit.

¹⁶ Melucci, A., 1994, p.18., op.cit.

¹⁷ Idem.

“Per rendere conto dell’improvvisazione - afferma Sparti - bisogna dunque rinviare a una teoria della tradizione e a una teoria della conoscenza pratica, che chiariscano sia i vincoli a cui l’agire generativo è sottoposto, sia la particolare competenza necessaria per creare qualcosa di nuovo facendo musica insieme”¹⁸. Come nella vita quotidiana, nell’improvvisare e nell’accostarsi ad un brano, non si parte da zero ma sempre da uno sfondo di anticipazioni in buona parte latenti che dischiudono un orizzonte di possibilità. Quest’orizzonte è la tradizione. La tradizione, il già dato o già acquisito (l’ovvio, il *sensu comune*), consiste in un insieme di risorse e di regole che resta virtuale fintanto che un musicista non se ne appropria e lo attualizza in un atto musicale, una cassetta degli attrezzi alla quale si attinge quando si fa musica. “Tale attiva mediazione interpretativa – afferma Sparti - inizia già con la socializzazione musicale, la quale non può coincidere con una mera riproduzione della tradizione, dato che ogni novizio, nell’apprendere a praticare il jazz, apporta inevitabilmente qualcosa, qualcosa di legato alle sue attività ed esperienze – alla sua cultura – di provenienza, portando con sé quanto avrà imparato in altri contesti, e ridefinendolo in modo da allinearlo al nuovo contesto. Nel corso del tempo, poi, il jazzista comincia ad agire *attraverso* i contesti, stabilendo connessioni fra contesti che ad un primo sguardo appaiono dissimili o persino contrastanti. In questa maniera, le interfacce fra contesti, fra brani, fra vecchio e nuovo, vengono ridisegnate ed estese, e nuovi legami vengono istituiti”¹⁹. A tal proposito, può esser utile fare un esempio: in un assolo del 12 febbraio 1964 su *My funny Valentine*, il trombettista Miles Davis improvvisa, ma al tempo stesso “allude e commenta, dialoga con, decostruisce la storia delle altre versioni della *song* di cui è a conoscenza, comprese le sue stesse versioni precedenti”. Se la tradizione deve essere pensata come un orizzonte entro cui chi suona agisce, allora si tratta di un orizzonte che si sposta con il musicista. Mentre utilizza una tradizione, il jazzista la prosegue e modifica. Non occorre chiedersi quanta “struttura” debba esservi affinché si possa parlare ancora di improvvisazione, ma cogliere questa circolarità: “la tradizione rappresenta sia il *medium* che il *prodotto* della musica che contribuisce a creare. Chi improvvisa ha dunque un ruolo decisivo, benché non come musicista atomisticamente isolato da ogni tradizione, quanto come generatore di musica che non solo riproduce ma anche attualizza e produce tradizione”²⁰. Si può, quindi, parlare così di due eventi, l’uno – strutturato - relativo alla tradizione e ai contesti da cui si parte, l’altro – strutturante – relativo agli individui che improvvisano su o a partire da questi contesti. La musica, per essere improvvisata, viene, quindi, ripresa da un contesto di partenza, un contesto che verrà esteso e dispiegato.

Tale riflessione sembra ricondurre la rapporto tra *esperienza* e *sensu comune* e richiama il pensiero di Bourdieu²¹ che ha sottolineato lo stretto rapporto tra la dimensione improvvisata e la dimensione ordinata della vita sociale: l’*habitus* è “struttura strutturante”, ovvero un principio generativo di improvvisazioni regolate, i cui schemi sono inventati in modo non intenzionale, così come la vita sociale è collettivamente orchestrata pur non essendo il prodotto di un direttore d’orchestra²².

Altra e più complessa riflessione meritano le innovazioni determinate dallo sviluppo delle tecnologie digitali in relazione ai processi creativi nell’arte ed, in particolare, nella produzione di musica pop che ha come principali attori, sia nella produzione che nella fruizione, i giovani.

I linguaggi innovativi della musica

Nell’ultimo secolo lo sviluppo delle comunicazioni, delle tecnologie, dei trasporti e dei media ha abbattuto barriere, cancellato confini, spostato margini e limiti, provocando un’accelerazione violenta dei processi di ibridazione che hanno investito ogni forma di linguaggio²³.

¹⁸ Sparti, D., *Suoni inauditi*, Il Mulino, Bologna 2005, p. 8.

¹⁹ Idem, 134.

²⁰ Idem, 135.

²¹ Bourdieu, P., *Per una teoria della pratica*, 1972, trad. it. Cortina, Milano 2003.

²² Sparti, D., 2005, op.cit.

²³ Questi temi sono stati da me trattati anche in: L. Savonardo, *Figli dei fiori virtuali. Riflessioni su giovani e musica* in “Sociologia della comunicazione”, Numero monografico su *Comunicazione, Conoscenza, Tecnologia*, Anno XVIII - N° 34, Franco Angeli, Milano 2004; L.

Con l'introduzione delle tecnologie digitali cambia radicalmente il rapporto tra l'artista e il processo creativo. L'utilizzo di strumenti tecnologici come il campionatore, il computer e i sistemi multimediali influenza la produzione artistica che si esprime sempre di più attraverso la contaminazione tra linguaggi e codici diversi. Assistiamo alla nascita di una generazione di musicisti-compositori che danno vita a nuove forme espressive attraverso un "linguaggio musicale" che va oltre le parole, i suoni e le immagini, in un processo di comunicazione interattiva e multimediale. La contaminazione tra linguaggi diversi si nutre del *melting pot* culturale che si esprime anche attraverso la "cittadinanza globale" di alcune formazioni musicali, la cui produzione artistica risulta figlia di nessun luogo e di tutti i luoghi, di una dimensione spazio-temporale indefinita, dell'appropriazione di una dimensione *glocal* nella quale i confini tra locale e globale risultano sempre più labili. La musica, come tutte le forme di comunicazione e di espressione è continuamente esposta alle sollecitazioni e agli stimoli che arrivano dall'*esterno*, all'*interno* di un villaggio globale sempre più multietnico e culturalmente ibrido in cui è possibile, in *real time*, interagire attraverso internet con il resto del mondo, reale o virtuale che sia, o attraverso un'antenna parabolica che apre innumerevoli finestre sui diversi mondi e sulle culture, i costumi e i sistemi che li rappresentano.

La *popular music*, tra le tante forme di comunicazione, assume, da che esiste, un ruolo determinante come ingrediente attivo e come risorsa di senso nei processi di costruzione sociale, rappresenta, inoltre, un significativo indicatore delle trasformazioni socio-culturali e dei linguaggi giovanili che spesso anticipano tali mutamenti. L'immaginario sociale cui attingiamo quotidianamente per elaborare le nostre identità è fortemente influenzato dalle forme di produzione simbolica della società e la forma estetica rappresenta uno degli ambiti preponderanti. In tale direzione forse si potrebbe giungere a sostenere che nella contemporaneità una delle funzioni primarie del materiale estetico consista proprio nell'incessante com-posizione e ricom-posizione delle identità individuali e collettive²⁴.

Gli artisti, quindi, sono interpreti delle trasformazioni, delle dinamiche sociali relative all'universo giovanile, interpreti delle espressioni che caratterizzano quell'universo in continuo divenire e che presenta confini sempre più difficili da delineare.

I linguaggi giovanili e musicali, tuttavia, non possono essere facilmente decodificati e interpretati sul nascere. Quando si crea un nuovo fenomeno di comunicazione giovanile è difficile riuscire a registrare immediatamente ciò che accade nel momento in cui accade. Attraverso il confronto, l'osservazione, l'analisi, utilizzando gli strumenti delle scienze sociali è possibile intraprendere dei percorsi che ci permettano di leggere, o semplicemente registrare, le continue trasformazioni dei diversi e molteplici linguaggi. E' possibile osservare ciò che sta accadendo, ma più facilmente ciò che è accaduto un attimo prima, osservare cioè l'*osservabile* cercando nel contempo di individuare e di analizzare i possibili input, le coordinate di riferimento che potrebbero caratterizzare anche gli scenari futuri del nuovo millennio. Tentare quindi di intuire, leggere e interpretare i *segnali inediti*, anche attraverso la musica. Le scienze sociali corrono, infatti, il rischio di restare indietro, ovvero, mentre costruiscono una teoria legata ad un fenomeno specifico, quest'ultimo viene sorpassato dagli eventi. La modernità si può studiare, e va studiata, tenendo fede ad un modello teorico generale ma senza mai prescindere dal tentativo di cogliere ciò che sta accadendo *qui ed ora*.

Iain Chambers, soffermandosi sulla crisi delle scienze sociali, afferma che "la complessità e la realtà storico-culturale rilevata nella musica giovanile attuale si presenta come qualcosa che sfugge dall'inquadramento umanistico. Le scienze sociali che storicamente hanno tentato di ridurre i fenomeni storico-culturali ad un quadro in cui i linguaggi critici rispettano e rispecchiano i desideri del soggetto che osserva, dove tutto si è reso trasparente, razionalizzato e perciò spiegabile e accessibile, ora si trovano messe in questione, in crisi. La musica, come tanti altri fenomeni sociali,

Savonardo, *Introduzione. La creatività nell'era digitale*, in L. Savonardo (a cura di), *Musicman_machine. Arte e nuove tecnologie nell'era digitale*, Graus Editore, Napoli 2004.

²⁴ Tota, A., *Musica e vita quotidiana: la composizione musicale dell'esperienza sociale*, in Savonardo, L., (a cura di), *I suoni e le parole. Le scienze sociali e i nuovi linguaggi giovanili*, Edizioni Oxiana, Napoli 2001.

invece mostra qualcosa in più”. Concentrando l’attenzione sul concetto di città e di metropoli come luogo privilegiato per inquadrare gli sviluppi storici, sociali, e musicali della modernità, Chambers afferma, inoltre, che “è nell’economia culturale della vita urbana che sono registrati i suoni e la storia moderna, sia le loro contaminazioni, sia le loro combinazioni. I diversi suoni della musica forniscono un modo per ascoltare i suoni e i ritmi della storia, la musica e in particolare la musica *pop*, leggera, che spesso è considerata un fenomeno superficiale di poco conto, rivela dei cambiamenti profondi nella formazione della cultura moderna.” Chambers evidenzia, quindi, l’idea di spazio urbano come spazio in cui culture diverse si incontrano, si mescolano, si *confondono*. Per Chambers “non si tratta di una addizione *alla*, o di una sottrazione *dalla* cultura esistente, si tratta invece di combinazioni che creano quello che si potrebbe chiamare un *terzo spazio*, uno spazio in cui ambedue le culture di ‘origine’, (...) sono interpellate e modificate, (...) due culture portate altrove per realizzare un nuova configurazione culturale”²⁵. E’ da lì, dalla contaminazione musicale, che emerge una novità storico-culturale che investe inevitabilmente anche lo spazio urbano e i linguaggi espressivi che lo caratterizzano. Le dicotomie routine/innovazione, tradizione/modernità, ripetizione/interruzione, loop/break, che si esprimono in mille modi e in mille espressioni nella vita quotidiana urbana, nella musica prendono forma attraverso i suoni, i ritmi, i versi delle canzoni, le immagini dei video o il look degli artisti che li mettono in scena.

A Londra come a Napoli, a New York come a Parigi, a Tokyo come a Bombay, i ritmi, i suoni, le tensioni, le pulsioni, i rumori si fondono, si *confondono*, danno vita ad inedite sonorità. Realtà ibride senza radici e senza identità o con mille radici e mille identità che condividono lo stesso spazio in cui centro e periferia si mescolano, in cui il centro diviene periferia e viceversa. In un percorso contemporaneamente diacronico e sincronico dove passato, presente e futuro convivono attraversando l’*intramezzo*, il *terzo spazio*²⁶, uno spazio ibrido dove niente è più quello che era e non è ancora ciò che sarà.

Londra come Napoli, metropoli in cui le contraddizioni convivono da sempre, in cui il sacro e il profano, il vivo e il morto, i grattacieli del centro direzionale e i monumenti del centro storico dividono lo stesso mondo. Una città dove le contaminazioni sono dominanti e le espressioni musicali, dalle melodie *arabonapoletane* ai ritmi *afroamericani* e *metropolitani*, si manifestano attraverso gli stessi umori e le stesse pulsioni della gente e quindi di quel mondo giovanile che respira l’*onda* e che ne diviene, spesso, *motore propulsore*.

Negli anni Novanta nei centri sociali di Napoli e delle altre principali città italiane nasce una nuova forma di espressione e di denuncia che prende spunto dal rap per assumere inedite e sorprendenti connotazioni, contaminate dai suoni, dalle parole e dai ritmi della realtà urbana. Il rap diviene, come afferma Tassarolo, “il linguaggio e lo strumento più efficace per comunicare il malessere e il disagio giovanile, per dare voce alle tensioni presenti nella società, affrontando tematiche come l’emarginazione, la disoccupazione, la lotta alla mafia, al razzismo. I rapper italiani per rendere comprensibile i loro testi impegnati socialmente e politicamente hanno recuperato il dialetto riscoprendo la memoria musicale e culturale del nostro paese cercando di costruire nuove identità e nuovi sensi di appartenenza”²⁷.

Il rap, quindi come uno dei tanti linguaggi dei giovani dalle “differenti identità” o sempre alla ricerca di un’identità, protagonisti di una sorta di “nomadismo culturale”²⁸ e figli del villaggio globale. Giovani che, insieme, si recano a Seattle, a Praga, a Genova o a Porto Alegre per contestare e utopicamente fermare la globalizzazione, “forma moderna di colonizzazione” e di “sfruttamento dell’uomo sull’uomo”²⁹ di cui essi stessi sono un’espressione.

“Estremisti di sinistra, preti, ecologisti, anarchici, boy-scouts, fans di Bob Marley e di John Lennon, frequentatori di rave, centri sociali, fans di San Francesco e quelli di Che Guevara, studenti di

²⁵ I. Chambers, in L. Savonardo, (2001), op. cit.

²⁶ H.K.Bhabha, *The location of Culture*, Routledge, London and new York, 1994.

²⁷ M. Tassarolo, in L. Savonardo, (2001), op. cit.

²⁸ G. Pecchinenda, in L. Savonardo, (2001), op. cit.

²⁹ Jovanotti, *Le ragioni del popolo di Seattle*, in *la Repubblica*, 5 ottobre 2000, p.17

economia e di sistemi informatici, hackers telematici e coltivatori di cibi biologici”³⁰: il cosiddetto “popolo di Seattle” o dei “no global” sembra essere, insomma, costituito da soggetti che appartengono a categorie diverse che danno vita ad una sorta di inedita categoria sociale trasversale. La musica diviene la bandiera unificante di un movimento giovanile, stimolo, motore propulsore e colonna sonora di un percorso comune. La gioventù con i suoi gruppi musicali, con i fan, si iscrive, quindi, nei fenomeni collettivi e fa della musica la propria bandiera. Tali fenomeni producono una modificazione dell’interazione tra i soggetti che ne fanno parte, nei quali viene risvegliata la solidarietà che porta tutti coloro che partecipano al processo collettivo alla coscienza di costruire un gruppo che combatte o si contrappone a qualcosa³¹. La musica quindi come strumento di coesione ed espressione di una sorta di ri-tribalizzazione anti-individualizzante di chi si oppone all’omologazione globale. Musica popolare che, allo stesso tempo, è prodotto e motore del mutamento sociale, in un costante rapporto dialettico tra conservazione e innovazione.

Figli di tutte le realtà possibili e di nessuna, di uno spaesamento sempre più insistente, i giovani trovano, quindi, nella musica uno strumento di identificazione, di aggregazione e di liberazione dalle ansie e dai conflitti. Conflitti inevitabili in chi, cercando le proprie radici, sempre più difficili da individuare, vive percorsi inediti verso nuove coordinate e genera nuovi modelli espressivi che, per le scienze sociali, rappresentano significativi segnali. Le ibridazioni musicali e più in generale quelle artistiche, quindi, rappresentano un significativo indicatore delle trasformazioni socio-culturali in atto in una società sempre più meticciosa in cui le trasformazioni tecnologiche e culturali sembrano determinare la dissoluzione dell’idea di *frontiera* spazio-temporale. “Se la modernità ha dissociato spazio e tempo creando un presente globale sempre più velocemente percorribile, la tarda modernità ha fatto esplodere le ultime frontiere spazio-temporali attraverso la creazione di una ‘contemporaneità globale’, frutto delle tecnologie digitali. “Non solo è ulteriormente cresciuta la velocità della comunicazione - nota Carmen Leccardi - ma è stato creato uno spazio virtuale, attraversato da un tempo simultaneo, che consente una mobilità sinora sconosciuta: grazie alla diffusione della rete è possibile ‘essere’ in punti diversi del pianeta senza attraversare spazi materiali, in una nuova ‘geografia dell’impalpabile”³². La musica, i giovani e i loro rispettivi moduli espressivi sono inevitabilmente travolti dalla *velocità* in “una nuova geografia dell’impalpabile” e si lasciano volentieri cullare, *confusi e felici*³³, nel vortice e nel caos dell’ibridazione, in un contesto di vita quotidiana che muta costantemente.

La musica, così come sostiene Lamberti, può essere intesa come forma e contenuto della comunicazione dei giovani che, in un saggio dal titolo *Ma i giovani sognano pecore elettriche?*³⁴, il sociologo definisce “androidi” dal “corpo elettronico”, che utilizzano le tecnologie come prolungamento dei sensi, ma anche della mente e del pensiero. E’ il “pensiero digitale” a cui si riferisce a sua volta Derrick de Kerckhove nell’analizzare come si è trasformata la mente umana con l’uso di strumenti di comunicazione sempre più evoluti, nel passaggio da una società di massa a una società di rete³⁵. L’erede di McLuhan afferma che “fare musica significa gestire il tempo, maneggiare la durata, l’intervallo tra una nota e l’altra, tra il corpo del musicista e quello del pubblico. L’intervallo esiste anche nelle proporzioni della stanza, della strada, della città, si trasforma con la trasformazione della città e può rappresentare la firma dell’identità del Mondo in un determinato periodo. La musica sa gestire quest’intervallo in modo eccellente. Oltre al ritmo, ci sono altri elementi molto noti come la melodia, che è la dimensione narrativa della musica, il timbro degli strumenti e le condizioni sinfoniche, ma c’è da gestire anche lo spazio tra un bit e un altro, tra una nota e l’altra, tra i corpi e la vita urbana. Questo intervallo socioculturale è gestito non solo

³⁰ Ibid.

³¹ M. Tessarolo in L. Savonardo, (2001), op cit.

³² C. Leccardi, *Tempo, mutamento sociale e figure della soggettività*, in Melucci, A., (a cura di) *Fine della modernità*, Guerini, Milano, 1998, p.162.

³³ C. Consoli, *Confusa e felice*, Cyclope Records - Universal Musica Italia, 1997.

³⁴ A. Lamberti, in L. Savonardo (2004), op. cit.

³⁵ D. De Kerckhove, in L. Savonardo (2004), op. cit.

dalla musica, ma dalle diverse forme artistiche, dalle arti visive, dalla danza e dall'architettura"³⁶. A partire da tali considerazioni, Derrick de Kerckhove sottolinea le strettissime connessioni esistenti tra le innovazioni tecnologiche di epoche diverse e le relative produzioni artistico-musicali. Egli sottolinea, inoltre, come, dalla rivoluzione industriale in poi, l'arte tenti "di superare gli effetti negativi della tecnologia. Questa potrebbe essere una delle funzioni principali della musica ad ogni livello, dalla più rarefatta sofisticazione del compositore isolato ai grandi successi di Madonna e dei Radiohead"³⁷. De Kerckhove sostiene, inoltre, che la meccanizzazione incide sui ritmi della vita determinando "una perdita graduale" dell'"intervallo organico". Secondo lo studioso, infatti, prima dell'avvento delle macchine, "l'intervallo tra gli uomini, tra la gente" era "un intervallo di ritmi corporei, di distanza di voci (...) un intervallo di ritmi umani". La meccanizzazione, l'industrializzazione, le innovazioni tecnologiche hanno, quindi, una forte incidenza sui ritmi della vita, sulla percezione del tempo e, inevitabilmente, sulla creatività e la produzione artistica. Alcuni generi e forme musicali, secondo tale teoria, ripropongono i ritmi e le cadenze tipiche delle macchine, dei mezzi di trasporto, come ad esempio "il ritmo del treno", della "locomotiva" che ricorda non solo "il battito del cuore" ma anche "la musica blues". Per de Kerckhove il jazz rompe la "meccanicità" del ritmo: "il Jazz, attraverso ciò che è noto come 'i breaks' – il tempo necessario ad improvvisare e dialogare tra i musicisti - rappresenta una nuova modalità di gestione dell'intervallo che vince la meccanicità del ritmo. Espandendo o sospendendo il battito, il jazz lancia una curva nella macchina. Il jazz è una risposta vincente ai ritmi meccanici"³⁸. Il Jazz, quindi, attraverso l'improvvisazione rompe la cadenza tipica dei ritmi della "macchina", creando "la conversazione nella catena di montaggio", ovvero l'interazione creativa tra i musicisti, la possibilità di riproporre "l'intervallo dei ritmi corporei", dei "ritmi umani", introducendo nella ripetizione e nella routine elementi di innovazione. "Oggi, attraverso l'elettricità - continua de Kerckhove - abbiamo nuovamente perso la gestione di quest'intervallo. L'elettricità amplia notevolmente il segnale. Immediatamente segue la distorsione, non solo del suono, ma anche del corpo. Se il ritmo di Charlie Chaplin è quello del corpo umano soggetto a meccanizzazione, Jerry Lewis è l'equivalente rappresentazione dell'effetto dell'elettricità sul corpo umano. Nel cinema. Jerry Lewis è Chaplin sotto elettroshock. La sua ultima versione è Jim Carrey". L'elettricità determina dunque la distorsione del ritmo, del suono e del corpo umano.

I giovanissimi, e non solo, respirano, si nutrono e provano sulla propria pelle la distorsione dei suoni, dei ritmi, delle parole, delle immagini e degli "intervalli" che si "connettono" e si esprimono attraverso le nuove tecnologie digitali, all'interno del flusso che caratterizza la cosiddetta era *post-moderna*, *post-umana*, fra non molto *post-digitale*, in cui transitare, navigare in una rete sempre più estesa, secondo Domiziana Giordano, "is the message". "The transit is the message. (...) Tutto scorre, tutto transita. L'importante è transitare e far parte del flusso"³⁹.

La creatività interattiva

La tecnologia digitale influenza, condiziona, propone nuove prospettive di realizzazione e di fruizione del prodotto artistico e determina inedite opportunità creative. Il progresso tecnologico, inoltre, "non solo modifica la distribuzione, la funzione e il significato di opere già esistenti, ma stimola anche nuove tecniche artistiche, nuovi modi produttivi e nuove relazioni sociali, spostando l'arte dall'ambito della contemplazione rituale o disinteressata all'ambito della vita quotidiana"⁴⁰.

Negli anni Sessanta, un registratore analogico multitraccia di due o quattro piste permetteva ai Beatles di realizzare le loro prime canzoni, utilizzando possibili sovraincisioni per poter aggiungere nuovi elementi sonori all'esecuzione in presa diretta. Il risultato, in quegli anni, sembra eccezionale ma implica rumori di fondo e fruscii molto lontani dai risultati sonori dell'*era digitale*, in cui

³⁶ Ibid.

³⁷ Ibid.

³⁸ Ibid.

³⁹ D. Giordano, in L. Savonardo (2004), op. cit.

⁴⁰ R. Middleton, *Studiare la popular music*, Feltrinelli editore, Milano 1994

qualsiasi suono può essere ottenuto con una fedeltà altissima e le sovraincisioni non hanno limiti e non condizionano la pulizia sonora del risultato finale. Oggi il digitale ha conquistato tutti i settori della comunicazione, dal cinema alla televisione, dalla musica alla rete. Il nuovo millennio sembra, infatti, essersi aperto nel segno del digitale che ha ormai perso, per i più, l'iniziale connotazione tecnica per acquisire un significato assai più vasto e sfumato.

Digitalizzare un'informazione significa tradurla in cifre; anche un suono può essere digitalizzato se viene campionato, cioè misurato a intervalli regolari. Ogni campione può essere codificato da un numero che descrive il segnale sonoro. Una sequenza sonora o musicale qualsiasi può essere dunque rappresentata tramite una lista di numeri. Le immagini e i suoni possono essere digitalizzati non solo punto per punto, o campione per campione, ma anche a partire dalle strutture globali dei messaggi iconici o sonori. In generale, qualunque tipo di informazione o di messaggio può venire tradotto in numeri e tutti i numeri possono essere espressi in linguaggio binario.

“Le informazioni codificate digitalmente – afferma Levy - possono essere trasmesse e copiate quasi indefinitamente *senza perdita di informazione*, perché il messaggio originario può quasi essere ricostruito integralmente malgrado il degrado prodotto dalla trasmissione o dalla copia”⁴¹.

Il campionatore, il computer che converte il suono in numeri (gli ‘zero’ e gli ‘uno’ del codice digitale), è stato il protagonista indiscusso della produzione musicale negli anni Novanta e caratterizza le sonorità del nuovo millennio. Agli inizi veniva impiegato soprattutto come ‘macchina per citazioni’, uno strumento che serviva a copiare segmenti di musica preregistrata che venivano poi suonati su una tastiera nella tonalità e scansione ritmica desiderate. Tuttavia, dal momento che il suono è stato convertito in dati digitali, l'informazione può essere facilmente riarrangiata. Ciò implica la possibilità di alterare la fonte fino a renderla irriconoscibile e apre un campo quasi sconfinato di possibilità d'intervento sul suono⁴². I suoni e i ritmi del passato, della tradizione, che appartengono all'immaginario collettivo, al gusto e al *sensu comune* degli attori sociali possono essere ri-attualizzati, ri-configurati, ri-composti secondo nuove modalità.

I suoni campionati che sono alla base dell'*hip hop* ma anche della *tecno*, del *jungle* e di tutta la nuova musica elettronica sono, molto spesso, brevissimi frammenti di musica che vengono “rubati” da dischi già registrati, decontestualizzati e poi “suonati” per creare nuovi brani, in cui diluiscono i loro contorni, sino a perdere l'identità originale. Le carte della creatività si rimescolano, il “furto” sonoro dei frammenti di un brano del passato diviene nuova linfa vitale per gli artisti del presente, il “taglia” e “incolla” digitale permette la rivisitazione o lo stravolgimento di suoni, melodie e soprattutto ritmi preesistenti, che non vengono risuonati da nuovi esecutori, ma semplicemente campionati dalle registrazioni originali. Un ritmo, un *groove* di basso e batteria campionato da un brano di James Brown, messo in *loop*, diviene la base ritmica per un rap, il cui autore stravolge completamente l'idea originale rendendola una propria creazione, attraverso un linguaggio inedito che si nutre del passato.

“I rapper citano Bach, lo riscrivono, - afferma Brancato - ne fanno uno sfondo sonoro, paesaggio della memoria collettiva. Allo stesso modo, citano la musica pop degli anni '60 o le colonne sonore del cinema. Ma forse il verbo ‘citare’ non è corretto in questo caso, poiché credo manchi l'elemento postmoderno della consapevolezza (...). Dovremmo quindi dire che c'è un ‘uso’, libero e disinibito, dei materiali preesistenti, un uso affrancato dal peso delle tassonomie artistiche”⁴³. Un costante e continuo intreccio tra tradizione e innovazione.

La musica, grazie alle nuove tecnologie, risulta, inoltre, sempre di più alla portata di tutti, anche nella fase creativa, in cui l'artista, ovvero in questo caso il produttore-autore, sembra essere, come direbbe Reynolds “un direttore di orchestra che, invece di dirigere un gruppo di musicisti che suonano insieme, arrangia con perizia le abili *performance* di musicisti di diversi generi ed epoche”⁴⁴.

⁴¹ P. Lévy, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano 1999, pp. 54-55.

⁴² S. Reynolds, *Generazione ballo/sballo*, Arcanamusica, Roma 2000.

⁴³ S. Brancato, *Gli eterni Peter Pan*, in L. Savonardo (2001), op. cit.

⁴⁴ S. Reynolds, 2000, op. cit.

L'uso del campionatore, quindi, sia per produrre un *collage* musicale in stile *Pop Art* che per stravolgere i frammenti sonori originari, attraverso filtri e tecniche di modificazione del suono, sembra mettere in crisi il concetto stesso di autore, crisi che coinvolge ogni forma d'arte.

Le nuove tecnologie digitali hanno investito inevitabilmente i diversi settori dell'arte incidendo significativamente sia sulle modalità di fruizione che sui processi creativi.

L'uso delle nuove tecnologie digitali e delle molteplici possibilità di interazione multimediale determina un rapporto inedito tra compositore e fruitore. "Nell'arte multimediale l'artista apre il testo e chiede al suo fruitore potenziale di parteciparvi con la sua creatività: è una sorta di opera d'arte su misura, in cui il consumatore potrà chiedere all'autore di farsi da parte per personalizzare un po' il prodotto che ha dinnanzi. Una sorta di *bricolage* o 'arte fai-da-te', in cui il confine tra autore e consumatore sfuma, non tanto nei ruoli, quanto nella definizione sociale del prodotto. I ruoli sono chiari e distinti, il prodotto però nasce nell'intersezione, si crea dall'incontro con uno specifico consumatore e soprattutto, non si può mai riattualizzare due volte nello stesso modo"⁴⁵.

Peter Gabriel è tra i primi artisti che, utilizzando le enormi potenzialità delle tecnologie multimediali, attraverso un gioco interattivo su cd-rom, si è divertito a dare in pasto ai fan le sue composizioni *scomposte*, da *ricomporre* secondo il gusto, l'estro e la creatività del potenziale utente. Già nel 1993, con il cd-rom *X-plora 1*, Gabriel, artista pioniere nella contaminazione tra diverse forme espressive, propone una rielaborazione multimediale della sua opera musicale, implementata con l'ausilio di filmati, grafica e possibilità di interazione; tra le varie opzioni, l'utente può rielaborare alcuni brani del musicista. Nel 1996, in *EVE*, crea invece quattro ambienti virtuali per quattro canzoni, ognuno disegnato da un artista contemporaneo; l'esplorazione comprende la possibilità di creare un video, rimodellando sia la traccia audio che quella visiva. Nel gioco interattivo, quindi, i brani musicali possono essere scomposti, ovvero divisi in tanti piccoli frammenti sonori, che l'utente può ricomporre come vuole, ascoltando il risultato della propria singolare "composizione", indipendente dal brano originario. Tale risultato sonoro è, quindi, dato dall'interazione tra l'idea originaria dell'autore e l'intervento dell'utente che diviene a sua volta autore o coautore della composizione finale. La routine dell'ascolto viene interrotta e modificata dalla partecipazione attiva al processo creativo del fruitore stesso.

Le nuove tecnologie interattive, infatti, permettono, anzi, richiedono all'utente di agire, scegliere, rispondere, ad ogni passo della comunicazione, consentendogli di interagire con il prodotto culturale attraverso un'illimitata varietà di percorsi e modi. In questo sono diverse tanto da cinema e televisione quanto dai testi, il cui utente è sostanzialmente un recettore passivo di qualcosa che altri hanno strutturato per lui una volta per tutte.

Pierre Lévy, in riferimento alla creazione e alla conservazione (e non solo) dell'opera d'arte nell'*era* digitale, pone l'accento su ulteriori aspetti particolarmente significativi che meritano attenzione. Egli afferma, infatti, che "la registrazione, l'archivio, il pezzo suscettibile di essere conservato in un museo sono messaggi *conchiusi*. Un quadro, per esempio, che è oggetto di conservazione, è al contempo l'opera e l'archivio dell'opera. Ma l'opera-evento, l'opera-processo, l'opera interattiva, l'opera metaforica, connessa, attraversata, indefinitamente co-costruita della cybercultura difficilmente può essere registrata in quanto tale, anche se si fotografa un momento del suo processo o si cattura qualche traccia parziale della sua espressione. E soprattutto, fare un'opera, registrare, archiviare, non ha più, non può più avere, lo stesso senso che aveva prima del diluvio dell'informazione. Quando gli archivi sono rari, o quanto meno circosccrivibili, lasciare traccia significa entrare nella memoria lunga degli uomini. Ma se la memoria è praticamente infinita, in flusso, debordante, alimentata ogni istante da miriadi di ricettori e da milioni di persone, *entrare negli archivi della cultura non basta più a differenziare*. Allora l'atto creativo per eccellenza consiste nel produrre un evento, qui e ora, per una comunità, anzi nel costruire il collettivo per cui avverrà l'evento, vale a dire nel riorganizzare parzialmente il mondo virtuale, l'instabile passaggio di senso che ospita gli essere umani e le loro opere"⁴⁶. Lévy sottolinea, inoltre, che "non si 'espone'

⁴⁵ A. L. Tota, *Sociologie dell'arte. Dal museo tradizionale all'arte multimediale*, Carocci, Roma 1999

⁴⁶ P. Lévy, 1999, op. cit., p. 144.

un cd-rom e neppure un mondo virtuale: bisogna navigarci, immergersi al loro interno, interagire con essi, partecipare a processi che richiedono tempo. Rovesciamento inatteso: per le arti del virtuale, gli 'originali' sono fasci di eventi nel cyberspazio, mentre le riproduzioni si fruiscono con difficoltà nei musei. I generi della cybercultura appartengono all'ordine delle *performance*, come la danza e il teatro. Come le improvvisazioni collettive del jazz, della *commedia dell'arte* o dei concorsi di poesia della tradizione giapponese. Sulla traccia delle *installazioni*, essi richiedono il coinvolgimento attivo del ricettore, la sua dislocazione in uno spazio simbolico o reale, la partecipazione cosciente della sua memoria alla costituzione del messaggio. Il loro centro di gravità è un processo soggettivo, cosa che li scioglie da ogni chiusura spazio-temporale"⁴⁷. Le considerazioni di Levy sembrano dunque rimettere in gioco tutti gli elementi che caratterizzano la produzione artistica, la conservazione, il processo creativo e i suoi contenuti costantemente "in transito", nel "flusso" della comunicazione digitale, aprendo nuovi spunti di riflessione.

L'atto creativo digitale, virtuale, "l'opera-evento, l'opera-processo, l'opera interattiva, l'opera metaforica, connessa, attraversata, indefinitamente co-costruita della cybercultura" non può essere registrata in quanto tale, è possibile cogliere un momento del suo processo o catturare "qualche traccia parziale della sua espressione" ma difficilmente è riproducibile, si realizza nell'interazione tra l'autore, il compositore, l'artista e l'utente, coautore dell'opera, in un flusso creativo in divenire. Le nuove tecnologie digitali e il loro utilizzo sembrano, quindi, mettere in discussione e talvolta capovolgere le categorie estetiche e i canoni artistici a cui siamo abituati, ma anche le modalità di interazione con il "nostro mondo", nel corso della nostra vita quotidiana, rimettendo in gioco, attraverso piccole e grandi innovazioni, il nostro *sensu comune* e le routine che fanno da sfondo al *flusso incessante* della vita e al *mutamento perpetuo* che caratterizza la modernità.

Riferimenti bibliografici

- AA.VV. *Giovani del Nuovo Secolo. Quinto rapporto IARD sulla condizione giovanile in Italia*, Milano, 2000.
- AA.VV. *La nuova sociologia della musica*, in *Rassegna Italiana di Sociologia*, n.2, Il Mulino 2000.
- Amaturo, *I suoni, le parole, gli interpreti*, in L. Savonardo (a cura di), *I suoni e le parole. Le scienze sociali e i nuovi linguaggi giovanili*, Edizioni Oxiana, Napoli 2001.
- Baldini, D., *MTV. Il nuovo mondo della televisione*, Castelvecchi, Roma 2000.
- Bauman, Z., *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna 1999.
- Benjamin, W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 1966.
- Berger, P.L., Luckmann, T., *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna 1969.
- Bhabha, H.K., *The location of Culture*, Routledge, London and new York 1994.
- Bourdieu, P., *Per una teoria della pratica*, 1972, trad. it. Cortina, Milano 2003.
- ID., *La distinzione*, trad. it. Bologna, Il Mulino 1983.
- Brancato, S., in Lello Savonardo (a cura di) *I suoni e le parole. Le scienze sociali e i nuovi linguaggi giovanili*, Edizioni Oxiana, Napoli, 2001.
- Consoli, C., *Confusa e felice*, Cyclope Records - Universal Musica Italia, 1997.
- Chambers, I., in Lello Savonardo (a cura di) *I suoni e le parole. Le scienze sociali e i nuovi linguaggi giovanili*, Edizioni Oxiana, Napoli, 2001.
- ID., *Urban Rhythms, Pop Music and Popular Culture*, London & New York, Routledge 1985.
- ID., *Migrancy, Culture, Identity*, London & New York, Routledge 1994.
- Ciotti, F., Roncaglia, G., *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Editori Laterza, Roma-Bari 2000.
- Cotta, I., Klein, F., Vitali, S., *Archivi e documenti nell'era digitale*, in Galluzzi, P., Valentino, P. V., (a cura di), *I formati della memoria*, Giunti, Firenze 1997, pp.205-242.
- Crespi, F., *Manuale di sociologia della cultura*, Editori Laterza, Roma 1998.
- Crespi, F., *Teoria dell'agire sociale*, Il Mulino, Bologna 1999.
- Del Grosso Destrieri, L., *La sociologia della musica: situazioni e prospettive*, in "Studi di Sociologia", Milano, Anno VI - 1968 - Fasc. II.
- ID., *La sociologia, la musica, le musiche*, Unicopli, Milano 1988.
- De Kerckhove, D., *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Bologna 1993, Baskerville, ed. or. Brainframes. Technology, mind and business, 1991.
- ID., *L'intelligenza connettiva*, Aurelio De Laurentiis Multimedia, Roma 1999.
- ID., in Savonardo, L., *Musicman_machine. Arte e nuove tecnologie nell'era digitale*, Graus Editore, Napoli 2004.

⁴⁷ Ivi, p. 150.

Ferrarotti, F. *Idee per la nuova società*, Vallecchi, Firenze, 1966.

ID. *Rock, Rap e l'immortalità dell'anima*, Liguori editore, Napoli, 1996.

Galluzzi, P., Valentino P. A., (a cura di), *I formati della memoria*, Giunti, Firenze 1997.

Giordano, D., in Savonardo, L., *Musicman_machine. Arte e nuove tecnologie nell'era digitale*, Graus Editore, Napoli 2004.

Jedloski, P., *Il sapere dell'esperienza*, Il saggiatore, Milano 1994.

ID., *Fogli nella valigia*, Il Mulino, Bologna 2003; Jedloski, P., *Il mondo in questione*, Carocci, Roma 2004.

Jedloski, P., Leccardi, C., *Sociologia della vita quotidiana*, Il Mulino, Bologna 2003.

Jovanotti, *Le ragioni del popolo di Seattle*, in *la Repubblica*, 5 ottobre 2000.

Lamberti, A., in Savonardo, L., *Musicman_machine. Arte e nuove tecnologie nell'era digitale*, Graus Editore, Napoli 2004.

Leccardi, C., *Tempo, mutamento sociale e figure della soggettività*, in Melucci, A., (a cura di) *Fine della modernità*, Guerini, Milano 1998, p.162.

Lévy, P. *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano 1999.

Melucci, A., *Creatività: miti, discorsi, processi*, Feltrinelli, Milano 1994

ID., (a cura di) *Fine della modernità*, Guerini, Milano 1998, p.162.

Middleton, R., *Studiare la popular music*, Feltrinelli editore, Milano 1994

Pecchinenda, G., *Ri.tribalizzazioni. Riflessioni su musica e sociologia*, Introduzione a Savonardo, L., *Nuovi Linguaggi Musicali a Napoli. Il Rock, il Rap e le Posse*, Edizioni Oxiana, Napoli 1999.

ID. *dell'identità*, Ipermedium libri, Napoli 1999.

ID. *Musica e tecnologie della memoria*, in L. Savonardo (a cura di), *I suoni e le parole. Le scienze sociali e la musica d'autore*, Edizioni Oxiana, Napoli 2002, pp. 113-114.

Procacci, G., & Salomone, N., (a cura di), *Mutamento sociale e identità. La sociologia di fronte alla contemporaneità*, Edizioni Angelo Guerini e Associati, Milano, 2000.

Reynolds, S., *Generazione ballo/sballo*, Arcanamusica, Roma 2000.

Santoianni, C., *Popular music e comunicazione di massa*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli 1993.

Savonardo, L., *Nuovi Linguaggi Musicali a Napoli. Il Rock, il Rap e le Posse*, Edizioni Oxiana, Napoli 1999.

ID., *Le scienze sociali e i nuovi linguaggi musicali*, in *Konsequenz*, rivista di musiche contemporanee diretta da Girolamo De Simone, Liguori editore, 3-4, Napoli 2000.

ID. *L'Hip hop e l'avanguardia musicale a Napoli: Almamegretta e 99Posse*, in "Konsequenz, rivista di musiche contemporanee", Liguori Editore, I, Napoli 1999.

ID. *L'identità frammentata dei nuovi cantautori*, in "Konsequenz, rivista di musiche contemporanee", Liguori Editore, II, Napoli 2000.

ID., (a cura di) *I suoni e le parole. Le scienze sociali e i nuovi linguaggi giovanili*, Edizioni Oxiana, Napoli 2001.

ID., (a cura di) *I suoni e le parole. Le scienze sociali e la musica d'autore*, Edizioni Oxiana, Napoli 2002.

ID. *Musica e nuove tecnologie*, in "Next. Strumenti per l'innovazione", S3. Studium, Roma 2002.

ID. *Musica e società. I suoni della città porosa*, in Marengo, R., Pergolani, M., *Enciclopedia del PopRock Napoletano. Da Roberto Murolo alle Posse*, RaiEri, Roma 2003.

ID. (a cura di), *Musicman_machine. Arte e nuove tecnologie nell'era digitale*, Graus Editore, Napoli 2004.

ID., *Figli dei fiori virtuali. Riflessioni su giovani e musica* in "Sociologia della comunicazione", Numero monografico su *Comunicazione, Conoscenza, Tecnologia*, Anno XVIII - N° 34, Franco Angeli, Milano 2004.

Schutz, A., *L'interpretazione dell'azione umana da parte del senso comune e della scienza*, 1953, trad. it. in Id., *Saggi sociologici*, trad. it., UTET, Torino 1979.

Sheperd, J., *La musica come sapere sociale*, Ricordi/Unicopli, Milano 1988;

Simmel, G., *Filosofia del denaro*, UTET, Torino 1900.

Sparti, D., *Suoni inauditi*, Il Mulino, Bologna 2005,

Thornton, S., *Dai club ai rave*, Milano, Feltrinelli 1998.

Torti, M.T., *Musica e notte*, in *Essere giovani, oggi*, Quinto rapporto IARD sulla condizione giovanile in Italia, Milano, 2000.

Tota, A., *Sociologie dell'arte. Dal museo tradizionale all'arte multimediale*, Carocci editore, Roma 1999.

Tota, A., *Musica e vita quotidiana: la composizione musicale dell'esperienza sociale*, in Savonardo, L., (a cura di), *I suoni e le parole. Le scienze sociali e i nuovi linguaggi giovanili*, Edizioni Oxiana, Napoli 2001.