



UNIVERSITÀ
DI PAVIA

DIPARTIMENTO DI MUSICOLOGIA E BENI CULTURALI

Laurea magistrale in Musicologia

Cinematic Music

Definizione del genere attraverso un'etnografia digitale e mista

Relatore: Prof. Marco Cosci

Tesi di laurea di:

Emanuele Cristini

Correlatore: Prof. Alessandro Bratus

Mat. N° 519701

Anno accademico 2025/2026

INDICE

PREMESSA.....	3
CAPITOLO PRIMO: Ricognizione delle fonti per una definizione operativa di 'cinematic music'	6
1.1 Il concetto di 'cinematic': un problema terminologico	6
1.2 Generi contigui: <i>film music</i> , <i>trailer music</i> , <i>library music</i>	13
1.3 L'audiovisione	21
1.4 Epic music e fantasy music	26
1.5 Narratologia musicale: aspettativa, tensione, risoluzione	35
1.6 Analisi esemplificativa: tre brani a confronto.....	40
1.7 Verso una definizione operativa di <i>cinematic music</i>	54
CAPITOLO 2: Metodologia.....	63
2.1 Approccio metodologico: etnografia digitale e metodi misti	63
2.1.4 L'etnografia online.....	68
2.2 Il campo di ricerca: la <i>Ryan Leach Composing Competition</i>	69
2.3 Costruzione del corpus e parametri analitici	72
2.4 Il questionario	73
2.5 Le interviste	74
2.6 Considerazioni etiche	75
2.7 Limiti metodologici e strategie di mitigazione.....	75
CAPITOLO 3: Risultati.....	78
3.1 Panoramica del corpus.....	78

3.2 Parametri strumentali e timbrici	83
3.3 Parametri ritmici e dinamici	86
3.4 Struttura formale e narrativa.....	90
3.5 Riferimenti intertestuali	92
3.6 Risultati del questionario	94
3.7 Risultati delle interviste	101
3.8 Sintesi del capitolo.....	108
CAPITOLO 4: Dalle fonti ai dati: verso una nuova definizione operativa	109
4.1 L'incrocio delle fonti	109
4.2 Verifica dei cinque criteri operativi	112
4.3 Dialogo con la letteratura	116
4.4 La comunità come dispositivo di costruzione del genere.....	121
4.5 Riflessione autoetnografica	123
4.6 Limiti della ricerca.....	124
4.7 Prospettive future.....	126
4.8 Sintesi: verso una definizione riformulata della <i>cinematic music</i>	127
BIBLIOGRAFIA	130
APPENDICE 1 Questionario somministrato alla comunità	135
APPENDICE 2 Traccia delle interviste	136
APPENDICE 3 Testi delle interviste	138
APPENDICE 4 Schede analitiche dei casi studio	146
RINGRAZIAMENTI.....	163

PREMESSA

Quando qualcuno mi chiede che tipo di musica scrivo, rispondo che faccio *epic cinematic music*. La reazione più comune non è il riconoscimento, ma un'impercettibile contrazione del sopracciglio. Provo allora con una parafrasi: «Tipo colonne sonore, ma senza il video». A questo punto si aprono due possibilità: o l'interlocutore si convince che faccia effettivamente musica per film o trailer, e mi chiede a quale produzione stia lavorando, oppure, più raramente, annuisce e cambia argomento con la stessa velocità con cui suppone di aver capito. In entrambi i casi, il concetto non passa. La *cinematic music* è una di quelle cose che esistono chiaramente per chi le pratica e che sembrano invece inconsistenti nel momento in cui si tenta di spiegarle a chi non le ha mai incontrate. Questa tesi rappresenta il tentativo di fornire una prima definizione di *cinematic music* in ambito accademico, che ne accolga tutte le principali sfaccettature e che possa diventare una base solida per eventuali studi successivi riguardo a questo genere.

Andiamo con ordine. Chiunque abbia frequentato le piattaforme di streaming o i canali YouTube dedicati alla musica strumentale negli ultimi quindici anni avrà incontrato il termine con una frequenza crescente: compare nei metadati di Spotify e Apple Music, nelle etichette dei canali dedicati, nelle autodefinizioni dei compositori, nelle discussioni delle community online. Eppure, a fronte di questa ubiquità, la musicologia finora sembra averne ignorato quasi sistematicamente l'esistenza come oggetto di studio. Il sospetto che '*cinematic music*' non fosse semplicemente un aggettivo di moda applicato a qualsiasi cosa suonasse orchestrale e vaga, ma il nome di qualcosa di preciso – un genere, una pratica, una comunità – ha costituito il punto di partenza di questa ricerca.

In questi anni ho conosciuto un universo di musiche e di persone – compositori, musicologi ed etnomusicologi, insegnanti, autori, musicisti, fonici, ricercatori – che operano ai margini e al centro di un campo disciplinare molto più poroso di quanto sembri dall'esterno. Ho imparato che il lavoro con e sulla musica non si esaurisce in una sola forma: insegno, faccio il fonico, suono, partecipo attivamente a progetti musicali in ambiti diversi e coltivo da tempo la prospettiva di dare forma più concreta alla mia attività compositiva, orientata verso quella medesima pratica che questa tesi si propone di indagare.

È questo intreccio tra teoria e pratica – tra la distanza critica necessaria alla ricerca e il coinvolgimento diretto di chi produce e consuma *cinematic music* – a conferire alla presente indagine il suo profilo metodologico specifico, e a rendere necessaria, fin dall’inizio, una riflessione esplicita sulla posizione del ricercatore. Il campo di indagine è la *cinematic music* intesa come genere musicale autonomo: musica che «suona come» una colonna sonora, ma che non accompagna alcuna immagine preesistente; musica progettata per essere fruita in ascolto indipendente, capace di evocare nell’ascoltatore immagini mentali, narrazioni interiori, scenari immaginari. La domanda di ricerca è: esiste un sistema di caratteristiche – stilistiche, strutturali, funzionali, identitarie – che permetta di definire la *cinematic music* come un genere indipendente e distinto da quelli ‘come i quali suona’, pur intrattenendo con essi evidenti rapporti di continuità? E se questo sistema esiste, chi lo costruisce e come?

Una nota sulla posizione del ricercatore. Colui che scrive non è un osservatore esterno: è un compositore in formazione, un fruitore di *cinematic music*, un partecipante attivo alle dinamiche della comunità che studia. Questa condizione di *insider* costituisce al tempo stesso una risorsa e un rischio metodologico, entrambi affrontati esplicitamente nel secondo capitolo, dove si discutono le implicazioni dell’autoetnografia e le strategie adottate per mantenere il necessario distacco critico. La scelta di rendere esplicita questa posizione, piuttosto che celarla dietro una fittizia neutralità, si ispira a una tradizione consolidata nell’etnografia contemporanea, che riconosce nel posizionamento del ricercatore non un’interferenza da eliminare, ma una variabile da descrivere e valorizzare. La ricerca adotta un approccio etnografico digitale e misto, applicato a un sito empirico specifico: la Ryan Leach Composing Competition, oggi 12 Story Music Composing Competition, una competizione compositiva ospitata su YouTube e rivolta alla comunità internazionale dei compositori di *cinematic music*. La scelta non è arbitraria: il canale gode di un’autorità riconosciuta all’interno della comunità, lascia tracce documentali pubbliche e accessibili, e costituisce un nodo di connessione tra compositori provenienti da contesti geografici e formativi diversi. L’analisi del corpus di brani finalisti – condotta su parametri musicali codificati in una griglia analitica sviluppata appositamente – è integrata da un questionario sottoposto a ventidue rispondenti e un’intervista in asincrono sottoposta a cinque compositori partecipanti, le cui risposte costituiscono il nucleo del materiale qualitativo della ricerca.

La tesi si articola in quattro capitoli. Il primo capitolo costruisce il quadro teorico: muovendo dalla critica terminologica al concetto di *cinematic* elaborata da Scott D. Paulin, attraversa le principali teorie sulla musica per film (Gorbman, Heldt), sul rapporto audiovisivo (Chion), sulla *fantasy music* e sull'*epic music* (Van Elferen, Freitas), e sulla narratologia musicale (Meyer, Huron, Vogler), per giungere alla formulazione di una definizione operativa provvisoria in cinque punti. Il secondo capitolo descrive la metodologia adottata: i fondamenti dell'etnografia digitale (Coleman, Kozinets), il suo adattamento a un contesto musicale, le specificità del metodo misto, la costruzione degli strumenti di rilevazione e i criteri di selezione del campione. Il terzo capitolo presenta i risultati empirici: l'analisi del corpus di brani e i dati del questionario, organizzati in relazione agli assi tematici emersi dall'indagine. Il quarto capitolo, infine, discute i risultati alla luce del quadro teorico, verifica la tenuta della definizione operativa proposta e ne formula una versione consolidata, proponendo al tempo stesso linee di ricerca per sviluppi futuri.

CAPITOLO PRIMO

Ricognizione delle fonti per una definizione operativa di *‘cinematic music’*

1.1 Il concetto di *‘cinematic’*: un problema terminologico

L’aggettivo inglese *cinematic* è oggi sovrautilizzato nei discorsi sulla musica contemporanea. La sua traduzione letterale in italiano – ‘cinematografico’ – non ne restituisce la sfumatura semantica, poiché il termine ha assunto nel contesto musicale un significato autonomo, distinto da quello strettamente legato al medium filmico. Per questa ragione, nella presente trattazione si adotterà la forma inglese. Viene applicato con tale libertà da risultare quasi privo di rilevanza contenutistica: lo si impiega per descrivere compositori classici come Debussy, sinfonisti come Nielsen, band post-rock come i Sigur Rós o i Mogwai, e naturalmente i compositori per il cinema. Come nota lo studioso Scott D. Paulin in un articolo fondamentale per la presente ricerca, «a great many modern symphonic compositions, those in which sensation overtakes feeling, would gain from the addition of a *cinematograph*, which would be called upon to explicate and to demarcate the various sections of the piece».¹ Questa osservazione solleva una questione centrale: cosa significa realmente definire una musica come *cinematic*? Per affrontare questa domanda, la presente sezione sceglie deliberatamente di ripercorrere l’articolo di Paulin, assunto come filo conduttore, allo scopo di far emergere alcuni nodi teorici centrali del discorso intorno alla *cinematic music*.

1.1.1 L’ubiquità del termine *‘cinematic’*

Paulin raccoglie una vasta gamma di esempi tratti dalla letteratura critica, accademica e divulgativa, che dimostrano come il termine *‘cinematic’* venga applicato con leggerezza ai repertori più disparati. Vale la pena riportare alcuni di questi esempi per comprendere l’estensione del problema. A proposito di Richard Strauss, si parla di «concrete cinematic depictions of the everyday» nella *Symphonia Domestica* e di «colorful, evocative, quasi-

¹ PAULIN, SCOTT D., ‘Cinematic’ Music: Analogies, Fallacies, and the Case of Debussy, «Music and the Moving Image», vol. 3, n. 1, 2010, pp. 8-9.

cinematic orchestration» in *Salome* e *Don Juan*.² La Quinta Sinfonia di Carl Nielsen viene definita «this cinematic symphony, this unclean trench music»; della voce di Renée Fleming si dice che possieda «cinematic clarity, directness, naturalism»; il disco dei Mogwai *The Hawk is Howling* viene descritto come «maybe their most ‘cinematic’-sounding record to date».

Gli esempi si moltiplicano attraversando generi ed epoche. Di *Les pêcheurs de perles* di Georges Bizet (1863) si afferma che «i librettisti anticiparono una tecnica cinematografica per isolare una porzione di una scena più ampia: il primo piano». Di *Jagden und Formen* di Wolfgang Rihm (1995-2001) si scrive che «It has an almost cinematic quality: The constant movement, unpredictable texture changes and touches of quirky humor conjure images of an intensely dramatic, occasionally zany film, full of action, jump cuts and dissolves». Della musica di Matthias Pintscher si parla come di «intricately assembled self-contained blocks of sound juxtaposed in jump-cut edits». Jean-Luc Godard aveva ragione, osserva ironicamente Paulin, quando affermò che «everything is cinema».³

Questa raccolta di esempi può lasciare il lettore con il sospetto che il termine ‘cinematic’ sia diventato un contenitore instabile, che contraddice la sua stessa promessa di significare qualcosa di specifico riguardo al medium. Le qualità che gli studiosi colgono quando ascoltano ‘cinematically’ sono le più varie: realismo, chiarezza, emozione, visualità, espansività, azione; il concreto, l’evocativo, il colorato, l’onirico, l’onnicomprendivo. Si dice che certa musica anticipi il cinema, altra che sia simile al cinema, altra ancora che sia influenzata dal cinema, ma i confini tra queste relazioni rimangono sfumati. Troppo spesso, nota Paulin, ‘cinematic’ diventa un sinonimo per l’intenso, l’atmosferico o il pittoresco.⁴

1.1.2 La ‘montage fallacy’

All’interno di questo insieme confuso di analogie, Paulin identifica una tendenza particolarmente persistente e problematica: il desiderio di trovare equivalenze musicali significative nelle tecniche di montaggio cinematografico. Questa tendenza, che egli

² *Ibidem*.

³ *Ivi*, p. 3.

⁴ *Ibidem*.

definisce «montage fallacy» (fallacia del montaggio), riduce l'influenza del cinema sulla cinematic'.⁵

Il problema non è semplicemente empirico, ma piuttosto di fondo teorico. La musicologia tradizionale si è spesso concentrata sui momenti di transizione musicale, ossia sui passaggi che raccordano due sezioni formali contigue – o, meglio, su quegli istanti problematici in cui una transizione convenzionale è assente. Questi momenti di discontinuità innescano qualcosa di simile a un atteggiamento gnostico: richiedono interpretazione e significato. Un vocabolario radicato nella tecnica cinematografica può offrire un'apparente sicurezza nello spiegare queste 'trasgressioni', giustificando una violazione sulla base del fatto che obbedisca a un diverso sistema di leggi. La scoperta di 'tagli' in una partitura si inserisce così nell'abitudine musicologica di valorizzare la struttura, la tecnica e il processo creativo sopra ogni altra cosa.⁶ L'analogia con il montaggio, in questo senso, si rivela utile soprattutto per descrivere e comprendere quei brani costruiti per sezioni giustapposte o per blocchi sonori contigui, in cui il passaggio da un'idea musicale all'altra avviene per stacco anziché per transizione graduale.

Questo tipo di analisi proietta retrospettivamente categorie cinematografiche su musiche che le precedono o le ignorano, in una forma di anacronismo critico. È significativo, nota Paulin, che gli studiosi applichino questo tipo di enfasi più insistentemente non ai modernisti riconosciuti come Stravinskij, ma a compositori leggermente precedenti, le cui carriere si sovrapposero al cinema delle origini, ma la cui collocazione nella storia della musica si situa sulla cuspide, spesso scomoda, tra Romanticismo e Modernismo: Schreker, Elgar, Puccini, Sibelius.⁷

Nella descrizione dell'ouverture di Franz Schreker per *Die Gezeichneten* (1918), così come riportata da Paulin, troviamo: «There is at this point a sudden cinematic cut of a kind that is not uncommon in Schreker. Suddenly we find ourselves caught up in the music of the grand masked procession». L'analogia cinematografica emerge in modo

⁵ Ivi, p. 4.

⁶ Ivi, p. 5.

⁷ La tecnica del montaggio è spesso riconosciuta come un tratto propriamente stravinskiano; cfr. CROSS, JONATHAN (a cura di). *The Cambridge Companion to Stravinsky*, Cambridge, Cambridge University Press, 2003. Sul complesso rapporto tra Modernismo e le sue 'alterità' musicali – ivi comprese quelle tradizioni tardo-romantiche i cui compositori vengono spesso descritti in termini 'cinematic' – si veda la tavola rotonda pubblicata nel «Journal of the Royal Musical Association»: TUNBRIDGE, LAURA et al., "Round Table: Modernism and its Others", 139/1, 2014, pp. 177-204. In particolare, il contributo di Peter Franklin argomenta come il Modernismo possa essere compreso come una 'tarda fioritura' del Romanticismo, mentre Christopher Chowrimootoo esplora la relazione tra Modernismo e cultura *middlebrow*.

brusco e rimane sottosviluppata, cancellando la differenza fondamentale tra il compositore che deliberatamente incorpora tecniche filmiche e il musicologo che le riconosce ricorrendo a una metafora a lui più familiare.⁸

1.1.3 Il problema della ‘*medium specificity*’

La questione di un’essenza cinematografica – della ‘*medium specificity*’ – è stata per molto tempo una preoccupazione nella riflessione teorica sul cinema. Se i primi teorici del film «struggled to give to cinema the stature of art», il loro progetto successivo fu più prescrittivo: definire il cinema come arte specifica, individuando quale caratteristica lo distinguesse dalla letteratura, dal teatro, dalla pittura.⁹ Questa spinta a designare la specificità del medium divenne così centrale nel discorso sul film che già nel 1925 invitava alla parodia come ossessione quasi patologica.

Il principio del montaggio deve la sua persistenza in gran parte all’autorità di Sergej Ejzenstejn.¹⁰ Per Ejzenstejn era evidente che «il cinema è, prima di tutto, montaggio» e che «il montaggio deve il suo pieno sviluppo, la sua interpretazione definitiva e il suo riconoscimento mondiale al nostro cinema [sovietico]». Sebbene la concezione del teorico sul montaggio fosse ampia – evolvendosi nel tempo attraverso categorie crescenti in complessità, elaborate nei saggi raccolti in *Film Form* (1949), dal ‘montaggio metrico’ attraverso il ‘ritmico’, il ‘tonale’ e l’‘overtonale’ fino al ‘montaggio intellettuale’ – nella ricezione il concetto è stato semplificato.¹¹ Questa semplificazione può essere attribuita in parte alla disponibilità limitata dei suoi scritti per la maggior parte del Novecento, allo status canonico di alcuni suoi film e sequenze (come la ‘scalinata di Odessa’ in *La corazzata Potëmkin* [Bronenosec Potëmkin, 1925]), e alla citabilità di alcune delle affermazioni più aggressive dei suoi primi scritti.¹²

⁸ Ivi, pp. 4-5.

⁹ Cfr. BORDWELL, DAVID, “The Musical Analogy”, *Yale French Studies*, vol. 60, n. 1, 1980, pp. 141-156.

¹⁰ Si vedano in particolare i saggi raccolti in EJZENSTEJN, SERGEJ. *Selected Works*, vol. 1: *Writings, 1922-34*, a cura di Richard Taylor, London, British Film Institute, 1988.

¹¹ Per la traduzione italiana dei saggi raccolti in *Film Form* si veda EJZENŠTEJN, SERGEJ M. *La forma cinematografica*, Torino, Einaudi. Il montaggio ‘overtonale’ (o ‘armonico’) è il quarto dei cinque metodi di montaggio teorizzati da Ejzenstejn. A differenza del montaggio metrico (basato sulla lunghezza delle inquadrature), ritmico (basato sul movimento interno) e tonale (basato sul ‘tono emotivo’ dominante), il montaggio overtonale considera l’insieme degli stimoli sensoriali prodotti da un’inquadratura – visivi, sonori, ritmici – come un complesso armonico analogo al fenomeno acustico degli armonici (overtones). Si veda Ejzenstejn, “Methods of Montage” (1929), in *Film Form*, New York, Harcourt, 1949, pp. 72-83.

¹² PAULIN, ‘Cinematic’ Music, pp. 5-6.

All'interno degli studi cinematografici, tuttavia, l'essenzialismo del montaggio è stato contestato. Il piano-sequenza, la profondità di campo e la mise-en-scène espressiva sono altrettanto cinematografici di un montaggio rapido o stridente e, secondo alcuni teorici – in particolare André Bazin – lo sono persino di più.¹³ Bazin, critico verso quella che vedeva come la tendenza del montaggio a «to impose its interpretation of an event on the spectator», preferiva valorizzare un cinema «in which the image is evaluated not according to what it adds to reality but what it reveals of it»¹⁴. Per quanto il montaggio abbia contribuito al cinema, il linguaggio pratico del montaggio più ampiamente accettato, sviluppato nell'industria americana durante l'era del muto, non assomiglia affatto al montaggio teorizzato da Ejzenstejn. Nel montaggio classico hollywoodiano l'obiettivo tipico era la continuità e la fluidità di tempo e spazio: l'immediatezza della tecnica, non la sua deliberata esibizione.¹⁵

Da questo punto di vista, è significativo che, a fronte dell'ampia attenzione critica dedicata allo stile hollywoodiano classico, non si applichi con altrettanta pervasività la medesima prospettiva alle analogie musicali: se lo si facesse, le analogie con i suoi fluidi movimenti di macchina e il '*continuity editing*' potrebbero essere più appropriatamente identificate in modulazioni musicali fluide e meticolosamente preparate – non certo nella giustapposizione paratattica di blocchi sonori discontinui.

1.1.4 Il caso Debussy: un errore di traduzione

La '*montage fallacy*' ha avuto conseguenze particolarmente distorsive nell'interpretazione della musica di Claude Debussy in relazione al cinema.¹⁶ Paulin dedica la seconda metà del suo articolo a correggere un fraintendimento comune, radicato in un errore di traduzione che si è trasmesso nella letteratura musicologica.

Il 1° novembre 1913, Debussy scrisse:

¹³ BAZIN, ANDRÉ, *Che cos'è il cinema?*, Milano, Garzanti, 1973.

¹⁴ La citazione di Bazin è ripresa da PAULIN, '*Cinematic*' Music, cit.; cfr. BAZIN, ANDRÉ. *Che cosa è il cinema?*, Milano, Garzanti, 1973.

¹⁵ PAULIN, '*Cinematic*' Music, pp. 6-7.

¹⁶ Si tratta del punto di vista di Paulin, che individua in tali letture una distorsione propria della musicologia anglosassone. Per la letteratura che interpreta lo stile tardo di Debussy in chiave 'cinematografica' si veda, a titolo d'esempio, LEYDON, REBECCA. *Debussy's Late Style and the Devices of the Early Silent Cinema*, «Music Theory Spectrum», vol. 23, n. 2, 2001.

Il nous reste un moyen de ressusciter le goût de la symphonie chez nos contemporains: c'est d'appliquer à la musique pure le traitement du cinématographe. C'est le film qui - comme le fil d'Ariane - nous permettra de sortir de ce labyrinthe inquiétant.¹⁷

Nell'articolo del 1973 *Debussy and the Art of the Cinema*, Richard Langham Smith tradusse l'espressione «traitement du cinématographe» come 'techniques of cinematography' anziché semplicemente 'trattamento cinematografico' o 'adattamento cinematografico'.¹⁸ Da questa traduzione errata, Smith concluse che Debussy stesse sostenendo un rinnovamento dello stile musicale attraverso l'ibridazione dei mezzi tecnici del cinema – la '*montage fallacy*' in sintesi modernista.

Ma, come dimostra Paulin, Debussy stava semplicemente ragionando sull'idea di Vincent d'Indy di proiettare film durante i concerti – il riferimento a Bach e Beethoven nell'articolo parla da sé – e non suggerendo che i compositori contemporanei dovessero imitare il montaggio cinematografico nella loro musica. Questi trattamenti cinematografici, se fossero stati realizzati, avrebbero ovviamente impiegato tecniche cinematografiche, ma lo avrebbero fatto all'interno del medium del cinema. Contrariamente a quanto la traduzione di Smith implica, questa frase non dice assolutamente nulla sulla composizione musicale; si riferisce esclusivamente alla realizzazione di film.¹⁹

L'errore di traduzione è stato tramandato fino ad oggi nella letteratura musicologica. Questo saggio, così tradotto dall'antologia di Smith, è uno dei tre di Debussy inclusi nell'edizione riveduta del 1998 delle *Source Readings in Music History* di Strunk: enorme pubblicità per una nozione errata, ma apparentemente accattivante, su Debussy e il cinema.²⁰ L'errore è così diventato un pilastro della sua estetica, sostenendo la rivendicazione di modernità mentre allo stesso tempo si appella a principi formali verificabili, come se fossero un feticcio.

¹⁷ VALLAS, LÉON, *Vincent d'Indy*, vol. II: *La maturité; la vieillesse (1886-1931)*, Paris, Albin Michel, 1950, p. 270.

¹⁸ La traduzione corretta è 'trattamento cinematografico' o 'adattamento cinematografico', non 'tecniche del cinematografo'. Cfr. Ivi, pp. 9-10.

¹⁹ Ivi, p. 10.

²⁰ STRUNK, OLIVER (a cura di). *Source Readings in Music History*, ed. riveduta a cura di Leo Treitler, New York, Norton, 1998.

1.1.5 Oltre il taglio: verso una ‘musica delle attrazioni’

Se dobbiamo superare l’ascolto di equivalenti sonori del taglio cinematografico, come possiamo effettivamente scoprire l’intera gamma di possibilità che i compositori hanno percepito nel cinema? Paulin propone una direzione alternativa, ispirata al concetto di ‘*cinema of attractions*’ elaborato dallo storico del cinema Tom Gunning.²¹

Nel 1903, quando Debussy descrisse la musica di Strauss come ‘cinematografica’, il suo quadro di riferimento cinematografico comprendeva le *actualités* documentarie dei fratelli Lumière e gli effetti speciali fantastici di Georges Méliès: un cinema pre-narrativo che privilegiava l’atto del mostrare rispetto al raccontare, lo spettacolo rispetto alla storia. Per Debussy, ‘cinematografico’ non si riferiva alla presenza di tagli o primi piani, ma piuttosto alla qualità pittoresca di oggetti musicali discreti: letteralmente, ‘immagini in movimento’. Questo è importante perché sposta l’attenzione dal montaggio agli oggetti, musicali o visivi, che vengono ‘montati’ insieme, riconoscendo l’intensità dell’esperienza percettiva offerta da quegli oggetti.²²

Nel 1925, il giovane compositore svizzero Frank Martin teorizzò qualcosa di simile a una ‘musica delle attrazioni’. Secondo Martin, l’esperienza del cinema è definita da un particolare atteggiamento spettatoriale: «the capacity to follow immediately each type of visual or emotional shift, never to linger on the previous scene, an unprecedented swiftness that leads to the destruction of the personal inertia made up of memory, thought, dreams». In risposta a questo tipo di esperienza, la musica diventerà «an art of succession, of the immediate, requiring of the listener a clear consciousness, ready at every instant to savor each detail, [like] the attention of an infant held in surprise and marvel in a perpetual present».²³

L’istante e il dettaglio: la somma di questi momenti discreti potrebbe produrre una musica di frammentazione e discontinuità, ma per Martin sono i momenti simili ad ‘attrazioni’ e l’esperienza dello spettatore che sollecitano la ‘qualità cinematic’, non i tagli che li uniscono. Il cinema è disposto «to establish no relationship between two successive facts», ed è l’esperienza che il fatto offre nel momento presente – non le relazioni non

²¹ GUNNING, TOM, “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, *Wide Angle*, vol. 8, n. 3-4, 1986, pp. 63-70.

²² PAULIN, ‘Cinematic’ Music, p. 11.

²³ Ivi, p. 12.

stabilite o semplicemente giustapposte tra i fatti – che può creare un’affinità tra la musica e un certo tipo di esperienza cinematografica.²⁴

1.1.6 Implicazioni per la *cinematic music* contemporanea

La critica di Paulin ha implicazioni dirette per lo studio della *cinematic music* come genere contemporaneo. Non solo la ‘*montage fallacy*’ ha distorto la comprensione della musica del primo Novecento, ma rischia di compromettere anche la nostra comprensione di un genere che si autodefinisce esplicitamente in relazione al cinema. Quando i compositori contemporanei descrivono la propria musica come ‘cinematic’, a cosa si riferiscono esattamente?

Vedremo come i dati del questionario presentati nel Capitolo 3 mostrano che il termine ‘cinematic’ è il tag auto-descrittivo più frequente tra i compositori del campione. Esiste dunque una comunità di pratica che riconosce nel termine un significato operativo, anche se non teorizzato. La presente ricerca si propone di colmare questo vuoto, partendo non da una definizione a priori, che rischierebbe di riprodurre gli errori analitici identificati da Paulin, ma da un’analisi empirica delle pratiche compositive e delle auto-descrizioni dei compositori stessi.

L’ipotesi di lavoro è che la *cinematic music* costituisca un genere musicale autonomo, distinguibile dalla *film music* tradizionale per la sua indipendenza dal supporto visivo e ‘cinematic’ a una singola tecnica formale (il taglio, la discontinuità), privilegiando invece un’indagine sulle qualità esperienziali che i compositori cercano di evocare, quelle ‘attrazioni’ sonore che catturano l’attenzione dell’ascoltatore e lo immergono in un ‘eterno presente’ di meraviglia e intensità emotiva.

1.2 Generi contigui: *film music*, *trailer music*, *library music*

Per comprendere la specificità della *cinematic music* risulta necessaria una mappatura dei generi contigui con cui essa condivide tratti stilistici e funzionali, ma da cui si distingue per contesto produttivo e modalità di fruizione. In questa sezione esamineremo tre generi che costituiscono il terreno di sviluppo della *cinematic music*: la *film music* tradizionale, la *trailer music* e la *library music*. Per ciascuno di essi, dopo una definizione generale, ci soffermeremo sugli aspetti teorici più rilevanti per la nostra indagine.

²⁴ *Ibidem*.

1.2.1 Film music e la tradizione hollywoodiana

La *'film music'* indica la musica composta specificamente per accompagnare un film. Si tratta di un campo che ha sviluppato una propria tradizione teorica a partire dagli anni Ottanta del Novecento, quando studiosi come Claudia Gorbman o Michel Chion hanno iniziato a elaborare quadri analitici sistematici. Il contributo di Gorbman, in particolare il primo capitolo del volume *Unheard Melodies: Narrative Film Music* (1987), rimane fondamentale per comprendere le funzioni della musica nel cinema narrativo.²⁵

La musica come mediazione

Gorbman individua diverse funzioni della musica nel cinema delle origini, tutte qualificabili come forme di 'mediazione': tra il film e le tradizioni drammatiche precedenti (teatro, opera); tra lo spettatore e le circostanze della proiezione (il rumore dei proiettori che doveva essere coperto); tra lo spettatore come essere vivente e il cinema come fenomeno 'spettrale'.²⁶ Quest'ultima funzione è particolarmente interessante. Gorbman cita il compositore Hanns Eisler, secondo cui la musica fu introdotta:

as a kind of antidote against the picture. The need was felt to spare the spectator the unpleasantness involved in seeing effigies of living, acting, and even speaking persons, who were at the same time silent. The fact that they are living and nonliving at the same time is what constitutes their ghostly character, and music was introduced not to supply them with the life they lacked-but to exorcise fear or help the spectator absorb the shock.²⁷

Questa funzione 'magica' della musica – dare vita alle ombre sullo schermo, esorcizzare l'inquietudine dello spettatore di fronte a immagini che sono al contempo vive e morte – persiste anche dopo l'avvento del cinema sonoro e, come vedremo, costituisce uno degli elementi che la *cinematic music* eredita dalla tradizione filmica.

²⁵ GORBMAN, CLAUDIA, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Bloomington, Indiana University Press, 1987. Il primo capitolo («Narratological Perspectives on Film Music») propone un'analisi sistematica delle funzioni narrative della musica nel cinema, articolata su tre livelli: i *pure musical codes* (la struttura musicale in sé), i *cultural musical codes* (le connotazioni culturali attivate dagli stili musicali) e i *cinematic musical codes* (le relazioni formali specifiche tra musica e film). Gorbman introduce inoltre il concetto di *mutual implication* tra musica e narrazione – l'idea che musica e immagine non siano in rapporto di parallelismo o contrappunto, ma si implicino reciprocamente nella costruzione del significato – e il test di commutazione come strumento analitico. Per la prima formulazione delle stesse tesi in forma di articolo si veda GORBMAN, CLAUDIA, "Narrative Film Music", *Yale French Studies*, n. 60, 1980, pp. 183-203.

²⁶ GORBMAN, CLAUDIA, "Narrative Film Music", *Yale French Studies*, n. 60, 1980, pp. 185-186.

²⁷ EISLER, HANNS, *Composing for the Films*, London, Dennis Dobson, 1947, p. 75, cit. in GORBMAN, "Narrative Film Music", p. 186.

La diegesi e i livelli narrativi

Il contributo più influente di Gorbman ai fini della ricerca riguarda la sistematizzazione della distinzione tra musica diegetica ed extradiegetica. Il termine ‘diegesi’²⁸, traslato dalla narratologia di Gerard Genette, indica «the spatio-temporal universe referred to by the primary narration».²⁹ La musica diegetica è quella «that belongs, ‘by inference’, to the narrated story, to the world supposed or proposed by the film’s fiction», una radio accesa, un musicista che suona, un jukebox in un bar. La musica extradiegetica, al contrario, accompagna le immagini senza avere una fonte visibile nel mondo del film, ciò che comunemente chiamiamo ‘colonna sonora’.³⁰

Come nota Gorbman, «Significantly, the only element of filmic discourse that appears extensively in nondiegetic as well as diegetic contexts, and often freely crosses the boundary line in between, is music».³¹ Questa flessibilità rende la musica uno strumento privilegiato per la costruzione della narrazione nel cinema. Mentre i dialoghi e gli effetti sonori tendono a rimanere diegetici, connessi a fonti visibili nel mondo del film, la musica può muoversi liberamente tra i livelli, creando connessioni emotive e narrative che oltrepassano i confini della rappresentazione realistica.

Gorbman introduce anche il concetto di musica ‘metadiegetica’: quella che possiamo leggere come ‘immaginata’ o ‘ricordata’ da un personaggio.³² Se, ad esempio, un personaggio ricorda un amore perduto e sulla colonna sonora risuona il tema musicale associato a quell’amore, la musica non è propriamente diegetica (l’orchestra non è presente nella scena) né puramente extradiegetica (non è un commento esterno, ma esprime l’interiorità del personaggio). Questa categoria intermedia apre la strada a una comprensione più sfumata delle funzioni della musica nel cinema.³³

²⁸ Per un’analisi filosofica approfondita del concetto di diegesi e dell’opposizione diegetico/extradiegetico nel cinema, si veda CECCHI, ALESSANDRO, “Diegetic versus Nondiegetic: A Reconsideration of the Conceptual Opposition as a Contribution to the Theory of Audiovision”, in *Worlds of Audiovision*, 2010 (www.worldsofaudiovision.org). Cecchi propone una revisione critica della distinzione, argomentando che essa ha una funzione marginale rispetto all’esperienza estetica complessiva dell’audiovisione, nel cui contesto gli aspetti diegetici ed extradiegetici cooperano costantemente.

²⁹ GORBMAN, “Narrative Film Music”, p. 195. La definizione è derivata da Gerard Genette.

³⁰ MICELI, SERGIO. *Musica per film: storia, estetica, analisi, tipologie*, Milano, Ricordi/LIM, 2009. Miceli distingue la colonna sonora – l’insieme della banda sonora del film – dalla colonna musica, ossia la sola componente musicale.

³¹ Ivi, p. 196.

³² Una nozione in parte affine è quella di livello mediato elaborata da MICELI, *Musica per film*, cit.

³³ Ivi, p. 197.

L'espansione del modello

Lo studioso Guido Heldt, nel suo volume *Music and Levels of Narration in Film* (2013), espande il modello di Gorbman articolando una gerarchia più complessa di livelli narrativi. Heldt nota come la distinzione diegetico/extradiegetico, pur essendo divenuta «la moneta corrente del discorso sulla musica nel cinema narrativo», sia solo un elemento di una più ampia ‘cassetta degli attrezzi’ concettuale che la musicologia per il film e l'audiovisivo dovrebbe sviluppare.³⁴

Basandosi sulla gerarchia di Edward Branigan, che distingue otto livelli di agenzia narrativa, Heldt propone di considerare, oltre alla distinzione tra diegetico ed extradiegetico, anche il livello ‘extrafinzionale’, quello che precede e incornicia la finzione stessa. La musica dei loghi aziendali (la celebre fanfara della 20th Century Fox composta da Alfred Newman, il ruggito del leone della MGM) non è semplicemente extradiegetica: è ‘extrafinzionale’, appartiene cioè a un livello che precede l'ingresso nella finzione e ne segnala la natura costruita.³⁵

Heldt esplora anche le ‘zone sfumate’ tra le categorie: la ‘displaced diegetic music’ (musica diegetica ‘spostata’ dalla sua fonte originaria), la ‘supradiegetic music’ (musica che sembra trascendere i confini della diegesi), e le varie ambiguità che emergono quando la musica sembra ‘muoversi’ da uno ‘spazio’ narrativo all'altro. Queste categorie intermedie sono particolarmente rilevanti per la *cinematic music*, che opera precisamente nella zona grigia tra il diegetico e l'extradiegetico, tra la musica che accompagna immagini e la musica che le evoca in assenza.³⁶

Implicazioni per la *cinematic music*

La *cinematic music* eredita dalla tradizione della *film music* hollywoodiana il vocabolario strumentale (l'orchestra sinfonica come modello di riferimento)³⁷, le convenzioni armoniche (il cosiddetto ‘suono epico’ associato a compositori come Hans Zimmer),³⁸ e

³⁴ HELDT, GUIDO, *Music and Levels of Narration in Film*, Bristol, Intellect, 2013, p. 19.

³⁵ Ivi, pp. 25-26.

³⁶ Ivi, p. 21.

³⁷ Per un'analisi sistematica delle pratiche armoniche del cinema hollywoodiano, si veda LEHMAN, FRANK, *Hollywood Harmony: Musical Wonder and the Sound of Cinema*, New York, Oxford University Press, 2018. Lehman dimostra come il cromatismo pantriadico – ereditato da Wagner, Debussy e dal tardo Romanticismo – sia stato il linguaggio armonico privilegiato per evocare ‘realtà alterate e intensificate’ nel cinema: intensificazione emotiva, fantasy, psicologia insolita e sublimità.

³⁸ Conviene distinguere due piani: il cosiddetto ‘suono epico’ associato a Zimmer è in primo luogo un fatto di costruzione timbrica e di sound, più che di percorsi armonici. Per le convenzioni propriamente armoniche

soprattutto la funzione narrativa, ovvero la sua capacità di costruire significato attraverso la gestione dell'aspettativa, della tensione, della risoluzione emotiva.

Tuttavia, la *cinematic music* si distingue dalla *film music* per un aspetto cruciale: è concepita per funzionare anche senza le immagini. Se la *film music* è, per definizione, musica extradiegetica che accompagna una diegesi visiva, la *cinematic music* aspira a evocare una diegesi attraverso la sola musica. In termini narratologici, potremmo dire che la *cinematic music* è musica extradiegetica in cerca di una diegesi o, più precisamente, musica che stimola l'ascoltatore a costruire una diegesi propria attraverso l'uso dell'immaginazione.

1.2.2 Trailer music

La *trailer music* costituisce un genere ibrido che si è sviluppato parallelamente alla *cinematic music*, con cui condivide numerosi tratti. Si tratta di musica composta specificamente per i trailer cinematografici, caratterizzata da strutture brevi (tipicamente 60-120 secondi), archi drammatici compressi, e un'intensità emotiva concentrata. La sua funzione è quella di catturare l'attenzione dello spettatore in un tempo limitato, comunicando rapidamente il genere, il tono e l'attrattiva del film pubblicizzato.

Case discografiche specializzate come Two Steps From Hell (fondata nel 2006 da Thomas Bergersen e Nick Phoenix), Audiomachine, Immediate Music ed Epic Score hanno sviluppato un linguaggio stilistico riconoscibile: orchestrazione massiccia con largo impiego di ottoni e percussioni, dinamiche estreme, crescendo drammatici verso climax esplosivi. Questo genere, inizialmente concepito esclusivamente per uso sincronizzato nei trailer, ha trovato una vita autonoma attraverso le piattaforme di streaming, dove viene fruito come musica d'ascolto indipendente.³⁹

In particolare, la storia dei Two Steps From Hell è significativa per comprendere la genesi della *cinematic music* come genere autonomo. Fondata come library di musica per trailer, *Invincible* (2010), *Archangel* (2011) e *Skyworld* (2012) hanno raggiunto milioni di streaming, dimostrando l'esistenza di un mercato per musica fruita indipendentemente da qualsiasi contenuto visivo.⁴⁰ Resta tuttavia aperta la questione di quale parametro

del linguaggio hollywoodiano si rimanda a LEHMAN, FRANK. *Hollywood Harmony: Musical Wonder and the Sound of Cinema*, New York, Oxford University Press, 2018.

³⁹ Si veda, per esempio, il vasto catalogo pubblicato dalle suddette etichette sulle piattaforme di streaming.

⁴⁰ I dati sugli streaming sono disponibili sulle piattaforme Spotify e YouTube. Al momento della stesura, il canale YouTube ufficiale di Two Steps From Hell conta oltre due milioni di iscritti.

consenta di distinguere la film music fruita autonomamente dalla *cinematic music* propriamente detta: anche la musica composta per il cinema, infatti, conosce una fruizione autonoma ‘senza immagini’ pur conservando il proprio statuto di film music. Un possibile criterio discriminante potrebbe risiedere nella durata e nell’autosufficienza formale del brano: la *cinematic music* tende a presentarsi come composizione conchiusa, dotata di un arco narrativo completo, mentre molti cue scritti per la sincronizzazione filmica risultano frammentari o subordinati alla scena; il punto sarà ripreso nel capitolo conclusivo.

La distinzione tra *trailer music* e *cinematic music* è sfumata: molti compositori operano in entrambi gli ambiti, e le convenzioni stilistiche sono largamente condivise. Tuttavia, la *trailer music* mantiene una vocazione di stampo funzionale (accompagnare e vendere immagini), mentre la *cinematic music* mira a un’autonomia estetica. Si potrebbe dire che la *cinematic music* rappresenta l’astrazione della *trailer music* dalla sua funzione promozionale, la rivendicazione di un valore artistico indipendente dalla sincronizzazione.

1.2.3 Library music

La ‘*library music*’ (detta anche ‘*production music*’ o ‘*stock music*’) indica musica pre-composta e catalogata per l’utilizzo in produzioni audiovisive.⁴¹ A differenza della *film music* su commissione, la *library music* viene creata senza un progetto specifico in mente e licenziata attraverso librerie che la rendono disponibile per sincronizzazione in pubblicità, programmi televisivi, videogiochi, video aziendali e altre produzioni.

Philip Tagg, nel suo lavoro pionieristico sull’analisi della popular music, ha sottolineato come la *library music* rappresenti un caso esemplare di comunicazione musicale codificata. Le convenzioni della *library music* – il ‘suono corporate’, il ‘suono inspirational’, il ‘suono epic’ – costituiscono un lessico condiviso tra produttori e utilizzatori, un sistema di «identità affettive, atteggiamenti e pattern comportamentali di gruppi socialmente definibili» che la musica è capace di trasmettere.⁴²

⁴¹ Per un inquadramento accademico recente della library music come oggetto di studio si veda JOHNSTON, NESSA, ROY, ELODIE A., SEXTON, JAMIE (a cura di), *Anonymous Sounds: Library Music and Screen Cultures in the 1960s and 1970s*, London, Bloomsbury Academic, 2025. La miscellanea rappresenta il primo studio sistematico sulle pratiche della library music, con attenzione alle questioni di creatività distribuita, anonimato autoriale e agenzia collettiva – temi direttamente pertinenti alla distinzione tra library music e *cinematic music* qui discussa.

⁴² TAGG, PHILIP, “Analysing popular music: theory, method and practice”, *Popular Music*, vol. 2, 1982, p. 40.

Le *library music* sono organizzate per categorie funzionali e affettive: ‘Epic/Heroic’, ‘Tension/Suspense’, ‘Romantic/Emotional’, ‘Corporate/Uplifting’, e così via. Questa categorizzazione rispecchia una comprensione tacita del rapporto tra caratteristiche,⁴³ che corrisponde alle teorie dell’aspettativa musicale di David Huron (di cui si parlerà nella Sezione 1.5).

La *cinematic music* si distingue dalla *library music* per l’ambizione artistica e per le modalità di circolazione. Mentre la *library music* rimane tipicamente anonima e funzionale – l’utente non è portato a conoscere il nome del compositore – la *cinematic music* mira al riconoscimento autoriale. Compositori come Thomas Bergersen, Audiomachine, Ivan Torrent o Efsio Cross costruiscono identità artistiche riconoscibili, con fanbase dedicate che seguono i loro rilasci su piattaforme streaming come YouTube, Spotify e Bandcamp.⁴⁴

Inoltre, mentre la *library music* è concepita per essere ‘trasparente’ – per accompagnare contenuti senza attirare attenzione su di sé – la *cinematic music* è concepita per essere ascoltata, per costituire essa stessa l’oggetto dell’attenzione dell’ascoltatore. Questa differenza di posizionamento estetico è un punto chiave per comprendere la *cinematic music* come genere autonomo.

La *library music* ha radici storiche profonde, spesso trascurate nella storiografia della musica per film: la casa editrice britannica De Wolfe è attiva dal 1909 come fornitrice di musica per il cinema muto. La tradizione si consolida negli anni Trenta, con l’avvento del cinema sonoro e la progressiva scomparsa dei musicisti dal vivo dalle sale, e conosce la propria età dell’oro nei decenni Sessanta e Settanta, quando nuove *library* sorgono in tutta Europa per rispondere alla domanda del nascente settore televisivo. Johnston, Roy e Sexton, nell’introduzione al volume *Anonymous Sounds*, individuano due caratteristiche strutturali che distinguono la *library music* da ogni altra forma musicale: la dimensione di *shadow industry* – un’industria ombra che opera negli interstizi delle altre industrie

⁴³ Sulla categorizzazione semantica della *production music* attraverso il quadro teorico dei *musical topics* si veda HUOVINEN, TUOMAS – KAILA, ANNA-KAISA, «The Semantics of Musical Topoi: An Empirical Approach», *Music Perception*, 33/2, 2015, pp. 217-229. Lo studio utilizza proprio la *production music* come caso empirico per testare la struttura topica della comunicazione musicale, mostrando come le categorie funzionali delle *music libraries* corrispondano a *topoi* musicali condivisi. Si veda inoltre Philip Tagg, «Musicology and the Semiotics of Popular Music», *Semiotica*, 66/1-3, 1987, pp. 279-298, disponibile in open access su tagg.org, dove la *library music* è discussa come sistema esemplare di codificazione semiotica musicale.

⁴⁴ La costruzione di identità autoriali nella *cinematic music* è un fenomeno relativamente recente, emerso con la diffusione delle piattaforme di streaming e dei social media a partire dal 2010 circa.

mediatiche, sistematicamente sottorappresentata nella storiografia – e l’anonimato autoriale come dato costitutivo. Se nell’economia della musica per film narrativa il nome del compositore può diventare un elemento di *marketing*, nella *library music* l’identità dell’autore è storicamente celata: le composizioni circolano sotto nomi collettivi fittizi o semplicemente come prodotti della *library*, senza che l’utente sia invitato a risalire al singolo artefice. Questa condizione di invisibilità non è accidentale ma strutturale, e chiarisce per contrasto un tratto essenziale della *cinematic music*: la centralità della firma autoriale come condizione di ricezione del genere.⁴⁵

1.2.4 La posizione della *cinematic music*

Dalla mappatura dei generi contigui emerge un quadro della *cinematic music* come genere che occupa una posizione singolare nello spazio delle pratiche musicali contemporanee.⁴⁶ Come la *film music*, eredita il vocabolario orchestrale e le funzioni narrative della tradizione hollywoodiana. Come la *trailer music*, condivide strutture drammatiche compresse e un’estetica dell’impatto emotivo. Come la *library music*, nasce in un contesto di produzione senza committenza specifica, e di categorizzazione funzionale. Tuttavia, la *cinematic music* si distingue da ciascuno di questi generi per una caratteristica precisa: l’autonomia dalla sincronizzazione, ovvero il fatto di non nascere per essere subordinata a un’immagine. Mentre la *film music*, la *trailer music* e la *library music* sono concepite per accompagnare contenuti visivi – e valutate in funzione della loro efficacia in tale accompagnamento – la *cinematic music* viene concepita e fruita come musica d’ascolto indipendente. Il paradosso della *cinematic music* è proprio questo: musica che ‘suona come’ una colonna sonora, ma che non accompagna nulla se non le immagini che l’ascoltatore stesso proietta mentalmente.

⁴⁵ JOHNSTON, NESSA, ROY, ELODIE A., SEXTON, JAMIE, “Introduction”, in Ead. (a cura di), *Anonymous Sounds: Library Music and Screen Cultures in the 1960s and 1970s*, London, Bloomsbury Academic, 2025, pp. 1-22. Gli autori documentano come la dimensione storica della *library music* sia stata sistematicamente trascurata: le due principali storie generali della musica per film – Cooke (2008) e Wierzbicki (2009) – la citano solo marginalmente, confermando lo statuto di “*shadow industry*” del settore.

⁴⁶ L’uso del termine *genere* applicato alla musica per il cinema è stato discusso criticamente da MICELI, SERGIO, che nell’introduzione al suo *Musica per film: storia, estetica, analisi, tipologie* (Milano, Ricordi/LIM, 2009, p. 11) precisa: “L’oggetto in questione non è infatti un genere musicale come lo è ad esempio la musica da camera, bensì un contenitore di forme e di generi diversi”. La posizione di Miceli riguarda tuttavia la musica per film nella sua accezione più ampia – come categoria funzionale destinata alla sincronizzazione audiovisiva. La *cinematic music*, per converso, mette in discussione proprio questo presupposto: non è definita dalla destinazione d’uso ma da tratti idiomatichi, convenzioni formali e pratiche di ascolto condivise, che costituiscono le precondizioni di un genere nel senso musicologico del termine.

Questa autonomia dalla sincronizzazione solleva non pochi spunti teorici, che esploreremo nelle sezioni successive. Se la musica ‘cinematic’ è tale perché evoca immagini mentali, quale teoria dell’ascolto può rendere giustizia a questo fenomeno? Se la musica costruisce ‘narrazioni’ senza parole né immagini, come possiamo analizzare questa narratività intrinseca? E se esiste una comunità di compositori e ascoltatori che si riconoscono nel termine ‘cinematic’, quali sono le convenzioni condivise che definiscono il genere? A queste domande cercheremo di rispondere nei prossimi paragrafi.

1.3 L’audiovisione

Michel Chion, compositore e teorico francese, ha dedicato la propria carriera allo studio del rapporto tra suono e immagine nel cinema. Il suo volume *L’Audiovisione* (*L’Audio-Vision*, 1990; trad. it. 2001) costituisce un riferimento imprescindibile per chiunque voglia comprendere come il suono – e in particolare la musica – interagisca con l’immagine nella costruzione del significato cinematografico. Se Gorbman e Heldt si basano su teorie di stampo narratologico per classificare le funzioni della musica nel film, Chion offre un’analisi più profonda dei meccanismi percettivi attraverso cui suono e immagine si influenzano reciprocamente.

La tesi centrale di Chion è che l’esperienza audiovisiva non sia la semplice somma di una percezione visiva e di una percezione uditiva separate. Al contrario, «nella combinazione audiovisiva, una percezione influenza l’altra e la trasforma: non si ‘vede’ la stessa cosa quando si sente; non si ‘sente’ la stessa cosa quando si vede».⁴⁷ Questa intuizione così apparentemente semplice porta con sé conseguenze profonde per la comprensione della *cinematic music*, un genere che si propone di evocare esperienze ‘cinematic’ attraverso il solo canale uditivo.

1.3.1 Il valore aggiunto

Tra i concetti più interessanti elaborati da Chion troviamo quello di ‘valore aggiunto’. Con questa espressione, Chion intende «il valore espressivo e informativo di cui un suono arricchisce un’immagine data, sino a far credere, nell’impressione immediata che se ne

⁴⁷ CHION, MICHEL, *L’Audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 2001 (ed. or. 1990), p. 7.

ha o nel ricordo che se ne conserva, che quell'informazione o quell'espressione derivino 'naturalmente' da ciò che si vede, e siano già contenute nella semplice immagine».⁴⁸

Nel volume, tale fenomeno è illustrato dall'analisi del prologo di *Persona* (1966) di Ingmar Bergman. Con il suono, lo spettatore vede una mano inchiodata «terrificante, reale»; senza il suono, la stessa immagine appare «astratta». Con il suono, le immagini dell'obitorio formano una sequenza coerente nello spazio e nel tempo; senza il suono, si rivelano «una serie di fotografie fisse, di pezzi di corpi umani isolati gli uni dagli altri». Con il suono, la mano del bambino che esplora lo schermo «forma un viso»; senza il suono, essa «semplicemente corre a caso, senza scopo».⁴⁹

L'aspetto paradossale e geniale del valore aggiunto è che esso produce «l'impressione, eminentemente errata, che il suono sia inutile, e che esso riproduca un senso che invece introduce e crea».⁵⁰ In altre parole, il suono è tanto più efficace quanto più appare ridondante – quando lo spettatore ha l'impressione che l'informazione sia prodotta dall'immagine e già presente in essa, mentre in realtà è il suono a proiettarvela.

1.3.2 La sincresi

Il valore aggiunto opera principalmente attraverso il meccanismo della sincresi (*synchrèse*, neologismo che fonde 'sincronismo' e 'sintesi'): la tendenza percettiva a fondere in un'unica esperienza un evento sonoro e un evento visivo che si verificano simultaneamente, indipendentemente dalla loro relazione causa-effetto.⁵¹ Se vediamo un martello colpire un chiodo e sentiamo un suono metallico nello stesso istante, percepiamo automaticamente il suono come prodotto dal martello, anche se in realtà il suono potrebbe provenire da una fonte completamente diversa.

La sincresi è ciò che rende possibile il doppiaggio cinematografico, la post-sincronizzazione degli effetti sonori, e in generale tutta la costruzione della colonna sonora. Il cinema sfrutta sistematicamente questa tendenza percettiva: «tutto ciò che sullo schermo è collisione, caduta, esplosione – più o meno simulate o realizzate con materiali scarsamente resistenti – assume tramite il suono una consistenza, una materialità di cui non si può fare a meno».⁵²

⁴⁸ Ivi, pp. 14-15.

⁴⁹ Ivi, pp. 13-14.

⁵⁰ Ivi, p. 15.

⁵¹ Il termine è introdotto da Chion nel capitolo III del volume. Cfr. Ivi, p. 15.

⁵² Ivi, p. 15.

Un esempio illuminante è fornito dal lavoro del tecnico del suono Ben Burt per la saga di *Star Wars*. Burt aveva creato un sibilo pneumatico per l'apertura automatica delle porte così convincente che il regista Irving Kershner, girando *L'impero colpisce ancora* (*The Empire Strikes Back*, 1980), poté limitarsi a montare un piano della porta chiusa con un piano della porta aperta: con il suono di Burt, lo spettatore «vedeva la porta scorrere» anche se davanti ai suoi occhi c'era solo un taglio di montaggio. D'altronde siamo abituati al fatto che la luce viaggia molto più velocemente rispetto al suono: Chion chiama questo fenomeno il «più-veloce-dell'occhio», il suono struttura e completa la percezione visiva.⁵³

1.3.3 Musica empatica e anempatica

Per quanto riguarda la musica, Chion distingue due modalità fondamentali attraverso cui essa crea emozione in relazione alla situazione mostrata sullo schermo: l'effetto empatico e l'effetto anempatico.⁵⁴

La musica empatica (dal greco *empathia*, sentire dentro) esprime direttamente la propria partecipazione all'emozione della scena, «rivestendo il ritmo, il tono, il fraseggio adatti, il tutto evidentemente in funzione dei codici culturali della tristezza, della gioia, dell'emozione e del movimento».⁵⁵ È la modalità più comune e intuitiva: musica triste per scene tristi, musica tesa per scene di suspense, musica trionfale per vittorie e conquiste.

La musica anempatica al contrario, «mostra una chiara indifferenza alla situazione, dispiegandosi in maniera uguale, impavida e ineluttabile, come un testo scritto». Paradossalmente, questa apparente indifferenza non congela l'emozione, ma la raddoppia, «inscrivendola su uno sfondo cosmico».⁵⁶ Un esempio classico sono le musiche di carillon o di tastiera meccanica che accompagnano scene di violenza: la loro «deliberata frivolezza e ingenuità» rinforza l'emozione «proprio nella misura in cui finge di ignorarla».⁵⁷

⁵³ Ivi, p. 21.

⁵⁴ Ivi, pp. 17-18.

⁵⁵ Ivi, p. 17.

⁵⁶ *Ibidem*.

⁵⁷ Per un'analisi esemplare dell'effetto anempatico nel cinema contemporaneo si veda KALINAK, KATHRYN, *Film Music: A Very Short Introduction*, Oxford, Oxford University Press, 2010, in particolare la discussione della celebre scena di tortura in *Reservoir Dogs* (Tarantino, 1992), dove la canzone «Stuck in the Middle with You» di Stealers Wheel accompagna la violenza con deliberata indifferenza, esemplificando il meccanismo anempatico descritto da Chion.

Chion collega l'effetto anempatico all'essenza stessa del cinema: «Ogni film procede in effetti da uno svolgimento indifferente e automatico, quello della proiezione, che provoca sullo schermo e negli altoparlanti dei simulacri di movimento e di vita – e questo svolgimento deve nascondersi ed essere dimenticato. La musica anempatica non fa altro che svelarne la verità, la faccia robotica».⁵⁸ Questa osservazione suggerisce che la musica nel cinema non sia mai puramente 'espressiva' in senso romantico, ma sempre in dialogo con la natura meccanica e costruita del medium.

1.3.4 La temporalizzazione dell'immagine

Un altro aspetto fondamentale del valore aggiunto riguarda la percezione del tempo. Il suono esercita un'influenza determinante sulla temporalizzazione dell'immagine, cioè sul modo in cui lo spettatore percepisce lo scorrere del tempo nella scena. Chion distingue tre aspetti di questa temporalizzazione:

- Animazione temporale: il suono rende la percezione del tempo dell'immagine «più o meno fine, dettagliata, immediata, concreta – o al contrario vaga, fluttuante e generale». Le immagini dell'obitorio in *Persona*, senza il suono dello sgocciolio d'acqua, appaiono come fotografie fisse; con il suono, sono appartengono a un tempo reale che scorre.
- Linearizzazione temporale: nel cinema muto, i piani non corrispondono necessariamente a una durata lineare – il contenuto del piano 2 non segue obbligatoriamente ciò che mostra il piano 1. Il suono sincrono impone invece un'idea di successione temporale.
- Vettorializzazione: il suono orienta i piani verso un fine, crea aspettativa e tensione. Un crescendo musicale, ad esempio, suggerisce che qualcosa sta per accadere; un accordo irrisolto crea sospensione. Questa funzione di «drammatizzazione dei piani» è fondamentale per la costruzione narrativa.⁵⁹

1.3.5 Implicazioni per la *cinematic music*

Le categorie elaborate da Chion per l'analisi del rapporto audiovisivo offrono strumenti preziosi per comprendere la *cinematic music*, anche se, paradossalmente, questo genere si caratterizza per l'assenza della componente visiva.

⁵⁸ Ivi, p. 18.

⁵⁹ Ivi, p. 22.

Se il valore aggiunto descrive come il suono arricchisca l'immagine proiettandovi significati, la *cinematic music* opera una sorta di valore aggiunto inverso: invece di proiettare significato su un'immagine data, essa può stimolare l'ascoltatore a generare immagini mentali proprie.

Analogamente, la *sincretismo* – la fusione percettiva di suono e immagine sincroni – trova nella *cinematic music* una sua specifica realizzazione. Quando un brano di *cinematic music* presenta un 'hit' orchestrale o un crescendo che culmina in un momento di impatto, l'ascoltatore potrebbe essere portato a 'sincronizzare' questo evento sonoro con un'immagine mentale corrispondente: un'esplosione, una rivelazione, un momento di trionfo. La *sincretismo*, privata del suo referente visivo esterno, diventa un meccanismo di produzione immaginativa.

Per quanto riguarda l'opposizione empatico/anempatico, la *cinematic music* sembra privilegiare nettamente la modalità empatica: la sua funzione primaria è quella di evocare e amplificare emozioni, non contrastarle ironicamente. Tuttavia, alcune produzioni più sofisticate esplorano anche l'effetto anempatico, come, ad esempio, l'uso di temi 'innocenti' o 'infantili' in contesti di tensione, o l'impiego di ostinati meccanici che suggeriscono l'inesorabilità del destino.

Infine, la funzione temporalizzante del suono è cruciale per la *cinematic music*. In assenza di immagini, è la musica stessa a creare il 'tempo' della narrazione immaginaria: i crescendo costruiscono aspettativa, i silenzi creano sospensione, i climax segnano punti di arrivo. La struttura temporale tipica di un brano di *cinematic music* – spesso articolata in introduzione, sviluppo, climax e risoluzione – riflette questa funzione di vettorializzazione: la musica non si limita a scorrere nel tempo, ma lo orienta, lo drammatizza, lo rende narrativo.

In sintesi, l'apparato teorico di Chion ci permette di comprendere la *cinematic music* come un genere che interiorizza e autonomizza i meccanismi dell'audiovisione cinematografica. Invece di accompagnare immagini, essa le evoca; invece di aggiungere valore a un visivo dato, stimola la produzione di un visivo interno; invece di sincronizzarsi con eventi sullo schermo, crea i 'ganci' percettivi su cui l'immaginazione dell'ascoltatore può costruire le proprie sincronizzazioni.

1.4 Epic music e fantasy music

La musica è intrinsecamente legata al genere fantasy. Isabella Van Elferen, nel suo articolo *Fantasy Music: Epic Soundtracks, Magical Instruments, Musical Metaphysics*, esplora i molteplici modi in cui la musica opera nel genere fantastico, dalla letteratura al cinema ai videogiochi.⁶⁰ Il suo contributo è particolarmente rilevante per la presente ricerca perché offre una mappatura sistematica degli stili compositivi che costituiscono il repertorio della *fantasy music*, molti dei quali confluiscono nella *cinematic music* così come la intendiamo oggi.

1.4.1 Il termine ‘epic’: caratteristiche e convenzioni

Il primo ambito che viene in mente in relazione alla *fantasy music* è quello delle colonne sonore orchestrali il cui suono viene definito ‘epico’.⁶¹ Van Elferen nota come questo termine si basi sulle descrizioni letterarie della musica in mondi fantastici: i «corni, viole e voci cantanti» di Lovecraft, le «arpe e flauti, e trombe, e viole e organi, e innumerevoli cori» di Tolkien.⁶² Queste descrizioni letterarie sono state tradotte in un linguaggio musicale riconoscibile da compositori come John Williams (*Star Wars*, George Lucas, 1977), Howard Shore (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001-2003; *The Hobbit*, 2012-2014), Harry Gregson-Williams (*The Chronicles of Narnia*, Andrew Adamson, 2005) e Hans Zimmer (*Inception*, Christopher Nolan, 2010).⁶³

Lo stile ‘epic’ si fonda sulle convenzioni riconoscibili dello *scoring* orchestrale classico. L’impiego di orchestre complete consente l’illustrazione musicale della trama fantastica attraverso una palette variegata di colori, articolazioni e timbri. Van Elferen identifica alcune caratteristiche ricorrenti:

⁶⁰ VAN ELFEREN, ISABELLA. *Fantasy Music: Epic Soundtracks, Magical Instruments, Musical Metaphysics*, «Journal of the Fantastic in the Arts», vol. 24, n. 1, 2013, pp. 4-24.

⁶¹ Sul rapporto tra musica e spettacolarità nel genere epico cinematografico, si veda MEYER, STEPHEN C. (a cura di), *Music in Epic Film: Listening to Spectacle*, New York, Routledge, 2017. In particolare, il saggio di Frank Lehman, “Manufacturing the Epic Score: Hans Zimmer and the Sounds of Significance”, identifica cinque tropi stilistici dello ‘stile epico’ di Zimmer (*cathartic ostinato*, *ponderous passacaglia*, *marcato motto*, *consequential chorale*, *Teutonic theme*) che costituiscono un vocabolario direttamente pertinente alla *cinematic music* contemporanea.

⁶² VAN ELFEREN, ISABELLA, “Fantasy Music: Epic Soundtracks, Magical Instruments, Musical Metaphysics”, *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 24, n. 1, 2013, p. 5.

⁶³ Ivi, p. 6.

- Contrasti timbrici: legni eterei che trasmettono le qualità idilliache del mondo fantastico da un lato, rombi di percussioni veloci con ottoni dissonanti che evocano la minaccia inevitabile a quel mondo dall'altro.
- Risoluzioni eroiche: il salvataggio eroico acquisisce la forma musicale di melodie ascendenti suonate all'unisono, il superamento della dissonanza attraverso accordi maggiori, e spesso l'aggiunta di un coro possente che canta le emozioni evocate dalle battaglie epiche in uno stile reminiscente dei grandi cori dei *Carmina Burana* di Carl Orff.
- *Leitmotive*: temi musicali ricorrenti associati a personaggi, luoghi o situazioni, che permettono al pubblico di riconoscere eroi o mostri anche senza vederli. Van Elferen analizza in dettaglio il 'tema della Compagnia' nelle musiche di Shore per *Il Signore degli Anelli*: un'affermazione ascendente in tre parti nella tonalità di Re minore, con una sfumatura malinconica data dall'enfasi sul sesto grado (il Si bemolle) che conferisce a ogni eroe il suo tocco di tragico.⁶⁴

Questa musica è progettata per parlare a fan di tutte le età: «basata fermamente nell'idioma tardo-ottocentesco delle travolgenti opere wagneriane ma evitando strutture armoniche complicate, la epic fantasy music è celebrata globalmente perché è enfaticamente non-descritta e quindi universalmente riconoscibile».⁶⁵ Il riferimento a Wagner non è casuale: Shore fa espliciti riferimenti musicali al *Ring des Nibelungen* nella sua colonna sonora, e la concezione della partitura come 'ciclo' (o 'anello') evoca associazioni con l'opera wagneriana.

1.4.2 Varianti stilistiche della fantasy music

Oltre all'idioma 'epic' più comunemente inteso, Van Elferen distingue altri stili di composizione per il fantastico, tutti derivati dalla base epica ma con caratterizzazioni specifiche.⁶⁶

⁶⁴ Ivi, p. 7. La letteratura sul leitmotif è vasta. Per una trattazione sistematica che ne ricostruisce la genealogia da Wagner alla musica da film contemporanea, si veda BRIBITZER-STULL, MATTHEW, *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music*, Cambridge, Cambridge University Press, 2015. Bribitzer-Stull concepisce il leitmotiv come un'entità 'biforcata': al contempo tema musicale (componente della struttura) e entità associativa (componente del significato), la cui duplice natura è centrale per la comprensione della musica drammatica occidentale dal tardo Ottocento al cinema contemporaneo.

⁶⁵ Ivi, p. 6.

⁶⁶ Ivi, pp. 9-10.

- Lo stile esotico o orientalista aggiunge elementi connotati come asiatici o arabi all'idioma epico: timbri di strumenti orientali (come l'erhu cinese o il rahita marocchino), melodie con lunghi melismi e glissando misteriosi, armonie su scale pentatoniche o maqam del mondo arabo con i loro intervalli di seconda aumentata e quarti di tono. Tuttavia, perché lo stile rimanga riconoscibile al grande pubblico, la base resta l'orchestra epica: se le colonne sonore fossero composte interamente in scale pentatoniche, suonerebbero troppo 'altre'.
- Lo stile gotico scurisce affettivamente l'idioma epico attraverso tonalità minori, linee discendenti, cromatismi e dissonanze relativamente frequenti; i timbri predominanti sono il flageolet (archi che suonano sugli armonici), la celesta e la voce femminile o bianca. Questo stile si sovrappone a quello del modo di comporre romantico-gotico; il principale compositore in questo campo è Danny Elfman, creatore dei paesaggi sonori oscuri per le fiabe cupe e strampalate di Tim Burton.
- Lo stile fantascientifico utilizza elementi dell'idioma epico ma li integra con armonie non tonali e *sound design*: rumore bianco, statica radiofonica, strumenti elettronici come il theremin e il sintetizzatore. La prima colonna sonora interamente elettronica fu composta da Bebe e Louis Barron per *Forbidden Planet* (1956), ma l'esempio più famoso riportato da Van Elferen è la colonna sonora di Jeff Wayne per *War of the Worlds* (1978), che esplora un grande tema orchestrale con l'aiuto di timbri sintetizzati e glissando elettronici.

1.4.3 La magia della musica: *auditory imagination*

L'aspetto più originale del contributo di Van Elferen riguarda l'analisi dei cosiddetti poteri magici attribuiti alla musica nella letteratura fantastica. La musica, osserva Van Elferen, ha spesso una componente magica precisa nel fantasy: può aprire portali, incantare il mondo, mettere in moto catene di eventi imprevedibili. Questa nozione della musica come forza magica non è peculiare del fantasy moderno, ma risale almeno alla mitologia greca e ritorna in tutto il corso della storia della musica: gli inni di Orfeo, il *Pifferaio* di Hamelin, il *Flauto Magico* di Mozart.⁶⁷

⁶⁷ Ivi, p. 11.

I poteri magici della musica sono stati teorizzati attraverso periodi storici e culture diverse. Van Elferen richiama in particolare il filosofo rinascimentale Marsilio Ficino, che descrisse il «meccanismo fantasmatico attraverso cui la musica influenza la mente dell'ascoltatore», chiamandolo 'spiritus phantasticus'. Ficino sosteneva che la musica fosse niente meno che spirito, un'anima che prende vita attraverso il suono, separata sia dal musicista che dall'ascoltatore.⁶⁸

La chiave di questa 'magia' risiede nel rapporto stretto della musica con memoria, affetto e immaginazione. Come nota il fenomenologo Don Ihde, l'esperienza musicale induce una potente ri-creatività, un aspetto dell'ascolto che egli definisce «auditory imagination» e che può alterare non solo la percezione del mondo, ma il mondo stesso. L'atto semplice di dire 'questa musica mi ricorda...' significa riconoscere che ascoltare musica è, in molti modi, un atto di fantasticare: l'esperienza musicale può far sovrapporre il passato al presente, evocare emozioni inaspettate, e far apparire mondi fantasmagorici reali quanto il quotidiano.⁶⁹

L'esperienza musicale può dunque assottigliare i confini tra il reale e il fantastico. Se la musica può sospendere l'incredulità di chi ascolta di fronte al fantastico, perché non dovrebbe essere essa stessa un agente che genera i mondi alternativi e gli esseri che evoca? Van Elferen cita il compositore Karlheinz Stockhausen, secondo cui le vibrazioni della musica muovono e nutrono l'anima, permettendo agli ascoltatori di sentirsi «meravigliosamente vivi, pieni di energia, elevati, divini», o persino connessi a Dio e al Cosmo.⁷⁰

1.4.4 I tre livelli del fantastico musicale

Nelle conclusioni del suo articolo, Van Elferen sintetizza il ruolo della musica nel fantastico identificando tre livelli operativi:⁷¹

- Il primo livello è quello della colonna sonora musicale: musica extradiegetica che accompagna narrazioni fantastiche, dipingendo atmosfere e caratterizzando personaggi, luoghi e situazioni attraverso l'idioma epico e i suoi sottogeneri.

⁶⁸ Ivi, p. 12. Van Elferen cita TOMLINSON, GARY, *Music in Renaissance Magic: Toward a Historiography of Others*, Chicago, University of Chicago Press, 1993, pp. 122-128.

⁶⁹ Ivi, pp. 11-12. Il riferimento è a IHDE, DON, *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound*, Albany, State University of New York Press, 2007, p. 223.

⁷⁰ Ivi, p. 12.

⁷¹ Ivi, pp. 21-22.

- Il secondo livello è quello degli strumenti magici: musica diegetica prodotta da strumenti incantati che invitano personaggi e pubblico nel mondo fantastico, trasformando potenzialmente qualsiasi narrativa in un ‘portale fantasy’.
- Il terzo livello è quello della musica come generatore metafisico di mondi alternativi: la musica non si limita ad accompagnare o a introdurre il fantastico, ma lo crea attraverso il suo potere di attivare l’immaginazione uditiva dell’ascoltatore.

Van Elferen conclude con un’osservazione chiave: la musica fantastica più potente è quella che rimane ‘virtuale’, esistente solo nella magia dell’immaginazione del lettore o dell’ascoltatore. James Buhler, analizzando la colonna sonora di Shore, nota che la musica elfica è progettata per essere disincarnata, prevalentemente extradiegetica, e quindi percepita come ‘appena-non-attualizzata’. Il fantastico musicale opera, dunque, attraverso una «magia tripartita: la magia delle parole invita la magia dell’immaginazione a meravigliarsi della magia della musica».⁷²

1.4.5 Implicazioni per la *cinematic music*

La cornice di Van Elferen offre strumenti preziosi per comprendere la *cinematic music*. In primo luogo, ci viene offerta una mappatura degli stili compositivi – epic, esotico, gotico, fantascientifico – che corrisponde in larga misura alle categorie utilizzate dai compositori di *cinematic music* per descrivere il proprio lavoro, come vedremo nell’analisi dei dati del questionario (Capitolo 3).

In secondo luogo, l’analisi del terzo livello – la musica come generatore metafisico di mondi alternativi – descrive con precisione ciò che la *cinematic music* aspira a realizzare. Se la *fantasy music* nelle colonne sonore opera prevalentemente al primo livello (accompagnamento di narrazioni visive), la *cinematic music* opera al terzo livello: non accompagna immagini, ma le genera nell’immaginazione dell’ascoltatore. Sotto questo profilo, la *cinematic music* rappresenta una concretizzazione del potere ‘magico’ della musica fantastica.

Infine, il concetto di *auditory imagination* fornisce una base teorica per comprendere il meccanismo attraverso cui la *cinematic music* ‘funziona’. L’ascoltatore di *cinematic music* non è passivo ricettore di stimoli sonori, ma co-creatore attivo di un’esperienza

⁷² Ivi, p. 22.

fantastica: la musica fornisce il materiale sonoro, ma è l'immaginazione uditiva dell'ascoltatore a costruire i mondi, i personaggi, le storie che quel materiale evoca. In questo senso, ogni ascolto di *cinematic music* è un atto di fantasia condivisa tra compositore e ascoltatore. Tale meccanismo trova una precisa articolazione teorica negli studi sul *cinematic listening*. Michael Long, nel suo *Beautiful Monsters: Imagining the Classic in Musical Media* (Berkeley, University of California Press, 2008),⁷³ descrive questo processo come una «simultaneous audiation and envisioning»: i gesti sonori innescano la costruzione o il recupero di immagini mentali grazie a un vocabolario audiovisivo condiviso, sedimentato attraverso decenni di esposizione alla musica cinematografica.⁷⁴ Come osserva Simon Frith, l'ascolto narrativo e associativo è ormai un effetto dell'esperienza cinematografica collettiva e informa la totalità della nostra pratica d'ascolto musicale. Per questa via, la *cinematic music* rappresenta la forma più compiuta di *cinematic listening*: un ascolto che convoca l'esperienza audiovisiva in assenza di qualsiasi schermo, facendo leva su convenzioni profondamente interiorizzate dalla comunità degli ascoltatori.

1.4.6 La costruzione del genere 'epic' su YouTube

Se van Elferen analizza lo stile 'epic' dal punto di vista delle convenzioni compositive sedimentate nella tradizione delle colonne sonore, Joana Freitas ne ha studiato la circolazione e la codificazione nella cultura digitale contemporanea.⁷⁵ Il suo contributo è particolarmente rilevante per la presente ricerca perché mostra come il genere 'epic music' – e, per estensione, la *cinematic music* – non sia soltanto il prodotto di pratiche compositive, ma anche di pratiche discorsive e di categorizzazione che avvengono sulle piattaforme digitali. Questa prospettiva merita di essere sottolineata con forza. Mentre gli

⁷³ La nozione di cinematic listening è centrale nell'*Oxford Handbook of Cinematic Listening* curato da Carlo Cenciarelli (Oxford, Oxford University Press, 2021).

⁷⁴ La formulazione di Long è ripresa in Janet Bourne, "Hearing Film Music Topics outside the Movie Theatre: Listening Cinematically to Pastorals", in Cenciarelli (a cura di), *The Oxford Handbook of Cinematic Listening*, cit., pp. 549-574, in part. pp. 549-550, dove il *cinematic listening* è descritto come processo cognitivo di analogia: le associazioni apprese dalla musica cinematografica vengono trasferite all'ascolto della musica da concerto. Bourne cita Long, *Beautiful Monsters*, pp. 7 e 246. Sul rapporto tra *cinematic listening* e ascolto della musica assoluta si veda anche Frank Lehman, "Film-as-Concert Music and the Formal Implications of 'Cinematic Listening'", in «Music Analysis», XXXVII, 2018, 1, pp. 7-46.

⁷⁵ FREITAS, JOANA, 'Only People With Good Imaginations Usually Listen to this Kind of Music': On the Convergence of Musical Tags, Video Games and YouTube in the Epic Genre, in DURAND, JÚLIA – PEREIRA, PEDRO AMARAL (a cura di), *Remediating Sound: Repeatable Culture, YouTube and Music*, New York, Routledge, 2023, pp. 145-163.

studi sull'epic e sulla fantasy music richiamati nelle pagine precedenti definiscono i (sotto)generi a partire da fattori tecnico-compositivi – strumentazione, profili armonici, idiomi melodici – Freitas mette in luce la dimensione pragmatica della generificazione: è anche attraverso le pratiche discorsive degli utenti (titoli, tag, commenti, scelte di curatela) che un brano viene riconosciuto come appartenente a un genere. In questo senso la teoria dei generi cinematografici di Rick Altman, che affianca al livello semantico e a quello sintattico un livello pragmatico, offre un modello utile anche per la musica: la distinzione tra *trailer music* e *cinematic music*, ad esempio, non passa soltanto per tratti formali condivisi, ma per il modo in cui i due repertori vengono etichettati, fruiti e fatti circolare.⁷⁶ Si adotterà pertanto, nel seguito della trattazione, una distinzione il più possibile coerente tra genere (categoria pragmatico-discorsiva), stile (insieme di tratti compositivi sedimentati) e idioma (lessico tecnico-musicale specifico).

Freitas ricostruisce la storia semantica del termine 'epic' nella cultura di Internet. Originariamente un aggettivo generico usato nella cultura memetica degli anni 2008-2013 per indicare qualcosa di impressionante o 'cool', il termine è stato progressivamente codificato in un marcatore di genere musicale attraverso le pratiche dei canali YouTube specializzati.⁷⁷ Una ricerca su Urban Dictionary per il termine 'epic' restituisce centinaia di definizioni datate a quel periodo, che testimoniano l'uso inflazionato della parola: «An overly used word that's getting totally out of hand. Used WAY too much».⁷⁸ Da questo contesto memetico, il termine è migrato verso un uso più specifico, diventando etichetta identificativa di un repertorio musicale riconoscibile.

I canali YouTube dedicati alla 'epic music' – tra cui Epic Music World, Pandora Journey, Epic Music VN, HALLVARD, Epic Music Mania – rappresentano gli agenti principali di questa codificazione. Questi canali compilano tracce di provenienza eterogenea — dai cataloghi di *library music* professionale come Audiomachine, Atom Music Audio o Two Steps From Hell, alle portfolio di compositori emergenti che inviano le proprie produzioni sperando in visibilità – organizzandole attraverso un sistema di tag condiviso.⁷⁹ Etichette quali 'epic', 'powerful', 'aggressive', 'dramatic', 'emotional', 'beautiful', 'dark', 'battle'

⁷⁶ ALTMAN, RICK. *Film/Genre*, London, British Film Institute, 1999 (trad. it. *Film/Genere*, Milano, Vita e Pensiero, 2004).

⁷⁷ Ivi, pp. 145-146.

⁷⁸ Ivi, p. 145. La citazione è tratta da Urban Dictionary, voce 'epic', 16 gennaio 2008.

⁷⁹ Ivi, pp. 156-157.

non si limitano a descrivere la musica: la costruiscono come genere, stabilendo convenzioni condivise tra produttori, curatori e ascoltatori.

Freitas ha condotto interviste strutturate con i gestori di alcuni di questi canali – Epic Music Empire, L’Orchestre Cinématique, Spirit of Orchestral Music, Epic Music World – ricostruendo i processi curatoriali attraverso cui le compilazioni vengono assemblate.⁸⁰ Il lavoro di curatela si articola in diverse fasi: selezione delle tracce da submission aperte o da ricerca autonoma, organizzazione in ‘sottogeneri’ (epic aggressive, epic emotional, epic orchestral), abbinamento con artwork appropriato – spesso proveniente da piattaforme come DeviantArt o da immagini di videogiochi – e confezionamento del prodotto finale con titoli, descrizioni e timestamp. L’upload non è dunque un semplice atto di condivisione, ma un processo di costruzione semantica: il curatore decide cosa è epic music e cosa non lo è.

Il ruolo delle thumbnail e dell’apparato paratestuale è cruciale⁸¹. Come osserva Freitas, le immagini che accompagnano i video – eroi in armatura, paesaggi fantastici, battaglie epiche, figure femminili angeliche o guerriere – non illustrano semplicemente la musica, ma stabiliscono «cosa la musica dovrebbe suonare come» e cosa può rappresentare a diversi livelli di significato.⁸² Si tratta di una forma di ‘valore aggiunto anticipato’: l’immagine non accompagna il suono (come nel cinema), ma lo precede e ne orienta la ricezione. L’ascoltatore che clicca su una thumbnail raffigurante un guerriero in un paesaggio innevato si predispone a un certo tipo di ascolto, attiva certe aspettative, costruisce un frame interpretativo prima ancora che la musica inizi.

L’analisi di Freitas rivela anche una significativa polarizzazione di genere nelle pratiche di categorizzazione. I tag ‘orchestral’, ‘action’, ‘battle’ o ‘dark’ tendono ad associarsi a figure maschili nelle thumbnail, mentre ‘dramatic’, ‘emotional’ o ‘beautiful’ accompagnano prevalentemente figure femminili – guerriere o angeliche che siano. Come nota Freitas, «it is notable that a masculine aura is linked with energetic musical tropes,

⁸⁰ Ivi, p. 157. Freitas ha ricevuto risposte dai canali Epic Music Empire (31 marzo 2020), L’Orchestre Cinématique (27 ottobre 2020), Spirit of Orchestral Music (26 aprile 2021) ed Epic Music World (26 gennaio 2022).

⁸¹ Sul concetto di paratesto, inteso come l’insieme di dispositivi testuali (titoli, sottotitoli, prefazioni, immagini di copertina) che mediano la ricezione di un’opera, si veda GENETTE, GÉRARD, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987 (trad. it. *Soglie: I dintorni del testo*, Torino, Einaudi, 1989). Nel contesto della *cinematic music* su YouTube, le thumbnail e i titoli funzionano come paratesti che orientano l’ascolto e contribuiscono alla costruzione del genere. Per un quadro analitico dell’interazione tra musica e media visivi si veda inoltre COOK, NICHOLAS, *Analysing Musical Multimedia*, Oxford, Oxford University Press, 1998.

⁸² Ivi, p.159.

while a feminine aura engenders beauty-related codes».⁸³ Questa divisione binaria riproduce stereotipi di genere relativi alla produzione e al consumo artistico, sollevando interrogativi su come gli utenti percepiscano questi codici musicali anche in assenza di suggerimenti visivi o narrativi espliciti. Quanto più la musica è ‘mascolina’ e ‘aggressiva’, tanto più dominano percussioni, chitarre e sintetizzatori; le compilazioni ‘beautiful’ ed ‘emotional’ tendono invece a privilegiare pianoforte, voci femminili e un suono meno ‘tecnologico’, più ‘naturale’ e introspettivo.

Un aspetto particolarmente interessante del lavoro di Freitas riguarda l’uso che gli ascoltatori fanno di questa musica nella vita quotidiana. I commenti ai video testimoniano quella che Freitas chiama la costruzione di una «personal epic bubble»: la musica epica viene utilizzata per trasformare attività banali in esperienze straordinarie.⁸⁴ I commenti, spesso formulati in chiave ironica o iperbolica, rivelano questa funzione trasformativa: «This is the most intensely I’ve ever drank my morning coffee. With every sip, I am slowly becoming immortal»; «Listened to this while making a sandwich. Most epic tasting sandwich EVER!»; «My cat listened to this... Now it is a lion».⁸⁵ Al di là del registro comico, questi commenti indicano che la musica epica viene fruita come strumento di ri-negoziazione del sé e della realtà quotidiana – una funzione che richiama direttamente il concetto di *auditory imagination* discusso da van Elferen.

Questo uso della musica come ‘colonna sonora della vita quotidiana’ rappresenta un’estensione del terzo livello del fantastico musicale identificato da van Elferen: la musica non accompagna narrazioni visive preesistenti, ma genera mondi alternativi nell’immaginazione dell’ascoltatore, mondi in cui bere un caffè diventa un atto eroico e preparare un panino un’impresa epica. Su questo piano, la fruizione di epic music su YouTube rappresenta una forma di *cinematic music* ‘applicata’: musica concepita per evocare immaginari cinematografici, utilizzata per cinematizzare l’esperienza quotidiana. Freitas osserva inoltre come la logica di YouTube favorisca una crescente standardizzazione del genere. La reiterazione – che Carol Vernallis identifica come «l’estetica prosumer più prevalente su YouTube» – produce una proliferazione di

⁸³ Ivi, p. 160.

⁸⁴ Ivi, p. 159.

⁸⁵ Ivi, p. 159. I commenti sono tratti dai video del canale Pandora Journey.

contenuti molto simili in termini di design, paratesti e simboli visivi.⁸⁶ Sebbene ogni video si presenti come ‘nuovo’, esso contribuisce in realtà alla crescente omogeneizzazione e standardizzazione del genere: «orchestral singles, lasting on average three to four minutes, with certain instrumentation choices and compositional tropes».⁸⁷ Questa standardizzazione semplifica l’atto di ricerca e ascolto, ma solleva interrogativi sulla diversità creativa all’interno del genere.

Il lavoro di Freitas ha implicazioni dirette per la presente ricerca. In primo luogo, mostra che la *cinematic music* – così come la intendiamo oggi – è il prodotto di una costruzione discorsiva che coinvolge compositori, curatori delle playlist, gli algoritmi delle piattaforme e gli stessi ascoltatori, i quali – attraverso commenti, tag e pratiche di condivisione – concorrono a stabilire che cosa appartenga al genere e che cosa ne resti escluso.

1.5 Narratologia musicale: aspettativa, tensione, risoluzione

Se le sezioni precedenti hanno esplorato il rapporto tra musica e immagine nel cinema e nei generi contigui, questa sezione affronta una questione più fondamentale: in che modo la musica, in assenza di parole e immagini, può costruire esperienze che percepiamo come ‘narrative’? Per rispondere a questa domanda, attingeremo a due tradizioni teoriche apparentemente distanti: la narratologia strutturalista (da Propp a Vogler) e la psicologia cognitiva dell’aspettativa musicale (Huron). L’integrazione di queste prospettive offrirà un panorama per comprendere come la *cinematic music* possa costruire ‘storie senza parole’.

1.5.1 Il viaggio dell’eroe: da Propp a Vogler

Nel 1928, il folklorista russo Vladimir Propp pubblicò la sua *Morfologia della fiaba*, uno studio che analizzava centinaia di fiabe russe identificandone le strutture narrative ricorrenti. Propp scoprì che, nonostante l’apparente varietà di personaggi e ambientazioni, tutte le fiabe condividevano un numero limitato di ‘funzioni’ narrative - azioni dei personaggi definite dal loro significato per lo svolgimento della trama. Queste funzioni

⁸⁶ VERNALLIS, CAROL, *Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema*, New York, Oxford University Press, 2013, p. 130, cit. in FREITAS, ‘Only People With Good Imaginations’, p. 160.

⁸⁷ FREITAS, ‘Only People With Good Imaginations’, p. 161.

(l'allontanamento, il divieto, l'infrazione del divieto, la partenza dell'eroe, la prova, la vittoria, il ritorno...) si presentavano in un ordine statisticamente stabile, suggerendo l'esistenza di una 'grammatica' universale del racconto.⁸⁸

Il lavoro di Propp influenzò profondamente Joseph Campbell, che nel 1949 pubblicò *L'eroe dai mille volti* (*The Hero with a Thousand Faces*). Campbell estese l'analisi di Propp dalla fiaba russa al mito universale, identificando quello che chiamo il 'monomito': una struttura narrativa archetipica presente in tutte le culture e in tutti i tempi. Il monomito descrive il viaggio dell'eroe attraverso tre fasi fondamentali: la partenza (separazione dal mondo ordinario), l'iniziazione (prove e trasformazione nel mondo straordinario), e il ritorno (reintegrazione nel mondo ordinario con un dono o una conoscenza acquisita).⁸⁹

Chris Vogler, sceneggiatore e consulente hollywoodiano, adattò il modello di Campbell alle esigenze della scrittura cinematografica nel suo influente volume *Il viaggio dell'eroe* (1992). Vogler articolò il monomito in dodici fasi specifiche, ciascuna corrispondente a un momento riconoscibile della struttura narrativa classica:⁹⁰

1) Mondo ordinario: l'eroe viene presentato nel suo ambiente abituale. 2) Richiamo all'avventura: un problema o una sfida si presenta. 3) Rifiuto del richiamo: l'eroe esita, mostra riluttanza. 4) Incontro con il mentore: una figura guida offre consigli o doni. 5) Varco della prima soglia: l'eroe entra nel mondo straordinario. 6) Prove, alleati, nemici: l'eroe affronta sfide e incontra personaggi. 7) Avvicinamento alla caverna: preparazione per la prova centrale. 8) Prova centrale: confronto con la paura più grande, 'morte' simbolica. 9) Ricompensa: l'eroe conquista il tesoro o la conoscenza. 10) Via del ritorno: inizio del viaggio verso il mondo ordinario. 11) Resurrezione: ultima prova, trasformazione definitiva. 12) Ritorno con l'elisir: l'eroe torna con un dono per la comunità.⁹¹

La struttura del viaggio dell'eroe non è una formula rigida, ma un modello flessibile che descrive pattern ricorrenti nell'esperienza narrativa umana. Come nota Vogler, «il viaggio dell'Eroe è lo scheletro a cui si dovrebbe aggiungere la polpa di dettagli e sorprese della narrazione».⁹² Le fasi possono essere omesse, riordinate, compresse o espanse senza

⁸⁸ PROPP, VLADIMIR, *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi, 1966 (ed. or. 1928).

⁸⁹ CAMPBELL, JOSEPH, *L'eroe dai mille volti*, Milano, Feltrinelli, 1958 (ed. or. 1949).

⁹⁰ VOGLER, CHRIS, *Il viaggio dell'eroe*, Roma, Audino, 1999 (ed. or. 1992).

⁹¹ Ivi, passim. Le dodici fasi sono articolate nei capitoli 1-12 del volume.

⁹² *Ibidem*.

perdere efficacia – ciò che conta è la logica sottostante di separazione, trasformazione e ritorno.

1.5.2 Leonard Meyer: emozione e significato nella musica

Negli anni Cinquanta, il musicologo Leonard Meyer propose una teoria rivoluzionaria nel suo volume *Emotion and Meaning in Music* (1956). Meyer sosteneva che il principale contenuto emotivo della musica derivasse dalla ‘coreografia dell’aspettativa’ operata dal compositore: «i compositori talvolta frustrano le nostre aspettative, talvolta ritardano un esito atteso, e talvolta semplicemente ci danno ciò che ci aspettiamo».⁹³ Sebbene la musica contenga elementi rappresentativi, la fonte principale del suo potere emotivo risiede nel regno dell’aspettativa.

L’intuizione di Meyer – che l’emozione musicale nasca dalla gestione delle aspettative dell’ascoltatore – stabilisce un ponte tra narratologia e psicologia della musica. Se la narrativa letteraria costruisce tensione e risoluzione attraverso eventi e azioni, la musica costruisce tensione e risoluzione attraverso pattern sonori che creano, soddisfano o frustrano aspettative. In entrambi i casi, l’esperienza emotiva deriva da un gioco di anticipazione e sorpresa.

1.5.3 La teoria ITPRA di David Huron

David Huron, nel suo volume *Sweet Anticipation: Music and the Psychology of Expectation* (2006), sviluppa e sistematizza le intuizioni di Meyer in una teoria generale dell’aspettativa. La teoria ITPRA (acronimo di Imagination, Tension, Prediction, Reaction, Appraisal – immaginazione anticipatoria, tensione preparatoria, risposta predittiva, risposta reattiva, valutazione consapevole) identifica cinque sistemi fisiologici distinti che contribuiscono alle emozioni evocate dall’aspettativa.⁹⁴

Risposte pre-esito: Imagination e Tension

La risposta immaginativa (Imagination) ci permette di ‘pre-sentire’ le emozioni associate a esiti futuri. Come nota Huron, «non pensiamo semplicemente alle possibilità future; le *sentiamo*».⁹⁵ Questa capacità di provare versioni attenuate di emozioni future è ciò che

⁹³ MEYER, LEONARD B. *Emotion and Meaning in Music*, Chicago, University of Chicago Press, 1956. Cfr. HURON, DAVID. *Sweet Anticipation: Music and the Psychology of Expectation*, Cambridge (MA), MIT Press, 2006, p. 2.

⁹⁴ Ivi, pp. 7-16.

⁹⁵ Ivi, p. 8.

rende possibile la gratificazione differita e, nel contesto musicale, l'anticipazione del climax.

La risposta di tensione (Tension) deriva dalla preparazione mentale e corporea per un evento anticipato. Quando l'esito è incerto – non sappiamo cosa accadrà o quando accadrà – il corpo aumenta l'arousal e l'attenzione in preparazione. Questa preparazione ha un costo metabolico e produce sensazioni caratteristiche di 'tensione' o 'suspense'. Come nell'esempio del giocatore di baseball che si prepara a ogni lancio senza sapere se la palla verrà colpita nella sua direzione, l'incertezza richiede vigilanza costante.⁹⁶

Risposte post-esito: Prediction, Reaction, Appraisal

La risposta predittiva (Prediction) premia o punisce l'accuratezza della previsione indipendentemente dalla piacevolezza dell'esito. Come nota Huron, «la conferma di esiti attesi generalmente induce una risposta emotiva positiva anche quando l'esito atteso è negativo».⁹⁷ È come se il cervello sapesse di non dover 'sparare al messaggero': le previsioni accurate vanno premiate anche quando le notizie non sono buone.

La risposta reattiva (Reaction) è una valutazione rapida e automatica dell'evento, che avviene in meno di 150 millisecondi. È una risposta difensiva che assume lo scenario peggiore: il riflesso di reagire a un rumore improvviso, anche se razionalmente sappiamo che non c'è pericolo. Huron la chiama il «pessimismo della natura»: meglio reagire a mille falsi allarmi che mancare un singolo pericolo reale.⁹⁸

La risposta valutativa (Appraisal) è una valutazione più lenta e consapevole che tiene conto del contesto. Mentre la risposta reattiva è automatica e difensiva, la risposta valutativa può modulare, amplificare o ribaltare la reazione iniziale. Un accordo dissonante può provocare una reazione negativa immediata, ma la valutazione successiva – 'ah, è una sospensione che si risolverà' – può trasformare il disagio in piacere anticipatorio.

1.5.4 Convergenze: narrativa e aspettativa musicale

L'accostamento della narratologia strutturalista e della psicologia dell'aspettativa musicale rivela alcune convergenze significative. Entrambe le tradizioni descrivono

⁹⁶ Ivi, pp. 9-11.

⁹⁷ Ivi, pp. 12-13.

⁹⁸ Ivi, pp. 13-14.

l'esperienza estetica come un processo dinamico articolato in fasi: separazione/tensione, trasformazione/climax, ritorno/risoluzione. Entrambe riconoscono il ruolo centrale dell'aspettativa nella costruzione dell'esperienza emotiva.

La struttura tipica di un brano di *cinematic music* può essere letta attraverso entrambe le lenti. Il mondo ordinario narrativo corrisponde all'introduzione musicale che stabilisce tonalità, timbro e atmosfera di base. Il richiamo all'avventura corrisponde all'introduzione di elementi di instabilità: una modulazione, un nuovo tema, un cambio di dinamica. Le prove corrispondono allo sviluppo, dove i materiali tematici vengono elaborati e trasformati. La prova centrale corrisponde al climax, il punto di massima tensione e intensità. Il ritorno con l'elisir corrisponde alla risoluzione finale, dove le tensioni accumulate trovano uno sfogo e la tonalità iniziale viene riaffermata (spesso in forma 'trasformata' o 'arricchita').

Questa convergenza non è casuale. Come nota Huron, l'aspettativa è un adattamento biologico con radici evolutive profonde: «la capacità di anticipare eventi futuri conferisce significativi vantaggi biologici. Chi può prevedere il futuro è meglio preparato a sfruttare opportunità ed evitare pericoli».⁹⁹ La struttura narrativa del viaggio dell'eroe, con il suo arco di separazione-trasformazione-ritorno, potrebbe riflettere pattern cognitivi fondamentali nel modo in cui gli esseri umani elaborano sequenze di eventi nel tempo.

1.5.5 Implicazioni per la *cinematic music*

Il panorama teorico delineato in questa sezione offre strumenti per comprendere come la *cinematic music* costruisca esperienze 'narrative' in assenza di parole e immagini.

In primo luogo, la *cinematic music* sfrutta i meccanismi dell'aspettativa descritti da Huron per creare tensione e risoluzione. I crescendo orchestrali attivano la risposta di tensione; i climax soddisfano (o negano) le risposte predittive; i colpi orchestrali attivano risposte reattive che il contesto musicale trasforma in piacere attraverso la risposta valutativa.

In secondo luogo, la *cinematic music* adotta spesso strutture formali che riflettono l'arco narrativo del viaggio dell'eroe. Come vedremo nell'analisi dei brani della *Ryan Leach Composing Competition* (Capitolo 3), la maggior parte dei brani presenta una struttura

⁹⁹ Ivi, p. 3.

articolata in introduzione, sviluppo, climax e risoluzione, che corrisponde alle fasi del monomito.

In terzo luogo, la *cinematic music* attiva la risposta immaginativa descritta da Huron, stimolando l'ascoltatore a 'pre-sentire' esiti emotivi futuri e a costruire mentalmente le scene, i personaggi, le storie che la musica evoca. In questo senso, la *cinematic music* non racconta storie, ma invita l'ascoltatore a narrarsele, fornendo la struttura emotiva e temporale su cui l'immaginazione può costruire.

La *cinematic music*, in definitiva, è musica che ha interiorizzato la grammatica della narrazione. Non accompagna storie, le implica. Non illustra emozioni, le costruisce attraverso la gestione dell'aspettativa. È in questa capacità di evocare archi narrativi attraverso il solo mezzo sonoro che risiede la specificità del genere.

1.6 Analisi esemplificativa: tre brani a confronto

Prima di procedere, una precisazione metodologica. Le descrizioni analitiche che seguono – in particolare i passaggi in cui descrivo le immagini mentali, le atmosfere e le sensazioni evocate dai brani – vanno intese come *note di campo etnografiche*: non affermazioni oggettive sulle proprietà dei brani, ma registrazioni sistematiche dell'esperienza d'ascolto del ricercatore, condotte con la consapevolezza della propria posizione di *insider* nel genere. Come nella tradizione dell'etnografia riflessiva, il dato soggettivo non è un limite ma uno strumento: l'esperienza del ricercatore-ascoltatore costituisce essa stessa un dato etnografico, nella misura in cui rende espliciti i meccanismi percettivi e le convenzioni culturali attraverso cui la *cinematic music* produce significato.¹⁰⁰ Questa scelta si inserisce nella tradizione della *thick description* di Clifford Geertz: una descrizione densa che non si limita a registrare i fatti osservabili, ma esplicita le reti di significato entro cui l'esperienza si colloca. Per validare il discorso, nell'analisi del brano più popolare tra

¹⁰⁰ Sulla pratica delle note di campo come strumento etnografico si veda EMERSON, ROBERT M. – FRETZ, RACHEL I. – SHAW, LINDA L., *Writing Ethnographic Fieldnotes*, 2ª ed., Chicago, University of Chicago Press, 2011. Sul concetto di *thick description* si veda GEERTZ, CLIFFORD, *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books, 1973 (trad. it. *Interpretazione di culture*, Bologna, il Mulino, 1987), in particolare il cap. 1 («Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture»). L'approccio qui adottato è coerente anche con la postura dell'*aca-fan* discussa nel Capitolo 2: il ricercatore che è anche membro della comunità studiata dispone di un accesso privilegiato alle dinamiche percettive del genere, e la documentazione sistematica della propria esperienza d'ascolto costituisce un contributo etnografico legittimo.

quelli presi in esame è stata inclusa anche una considerazione dei commenti su YouTube per estrapolare campi ricorrenti di significato, da confrontare con le mie note di campo.

I quadri teorici presentati nelle sezioni precedenti – la critica alla *montage fallacy* di Paulin, le categorie narratologiche di Gorbman e Heldt, la teoria dell’audiovisione di Chion, la tassonomia degli idiomi fantasy di van Elferen, il modello ITPRA di Huron – costituiscono strumenti analitici potenzialmente fecondi, ma rischiano di rimanere astrazioni se non vengono messi alla prova su materiale concreto. In questa sezione applico questi strumenti a tre brani rappresentativi del genere *cinematic music*, scelti per coprire momenti diversi della sua evoluzione e modalità diverse di produzione.

Il primo brano, *Heart of Courage* dei Two Steps From Hell (2010), rappresenta il ‘canone’ del genere; si tratta di un brano che ha contribuito a definire le convenzioni stilistiche della *cinematic music* e che rimane, a distanza di quindici anni, un punto di riferimento per compositori e ascoltatori. Il secondo, *Bitcrushed* di David Welsh (2024), è tra i brani finalisti della *Ryan Leach Composing Competition* che rappresenta una declinazione contemporanea e ibrida del genere.¹⁰¹ Il terzo, *The ridge line*, è una mia composizione: l’inclusione di un’autoanalisi risponde all’esigenza metodologica di integrare l’analisi del prodotto con la riflessione sul processo creativo, in coerenza con la dimensione autoetnografica della ricerca di cui si discuterà nel Capitolo 2.

Una nota metodologica. L’analisi che segue integra osservazioni di natura diversa. Alcuni elementi – la struttura formale, le progressioni armoniche, l’orchestrazione – sono verificabili oggettivamente. Altri elementi, in particolare le immagini mentali evocate dalla musica, sono intrinsecamente soggettivi. Quando descrivo le scene che un brano mi evoca, propongo un’interpretazione possibile, non un dato replicabile e verificabile.¹⁰² Invito il lettore ad ascoltare i brani e a confrontare le proprie immagini con le mie: la convergenza o la divergenza delle interpretazioni costituisce essa stessa un dato significativo sulla natura del genere.

1.6.1 Heart of Courage (Two Steps From Hell, 2010)

Heart of Courage, composto da Thomas Bergersen per l’album dei Two Steps From Hell *Invincible*, rappresenta probabilmente il brano più emblematico del repertorio della

¹⁰¹ Il canale YouTube di Ryan Leach è consultabile all’indirizzo <https://www.youtube.com/@RyanLeachMusic> (ultimo accesso: febbraio 2026).

¹⁰² Per tale motivo si è scelto di trascrivere questa tipologia di dato in forma di nota di campo.

cinematic music. Ciò che mi interessa ai fini della presente analisi non è tanto la collocazione storica del brano quanto la sua capacità di illustrare, in forma quasi paradigmatica, i meccanismi teorici discussi nelle sezioni precedenti.¹⁰³



Figura 1 - Two Steps From Hell, Heart of Courage (2010).

Il brano è costruito su una successione di quattro accordi, i – III – VII – iv in Si bemolle minore, che rimane sostanzialmente invariata per tutta la durata del pezzo. Questa circolarità armonica potrebbe apparire, a prima vista, come un limite compositivo. In realtà, come abbiamo visto discutendo il modello di Huron, la ripetizione è uno degli strumenti più efficaci per la costruzione dell’aspettativa: la prevedibilità del percorso armonico attiva la componente ‘Imagination’ del modello ITPRA, permettendo all’ascoltatore di ‘pre-sentire’ le emozioni associate a ciascun passaggio armonico.

L’introduzione (0:00-0:29) affida agli archi questa successione accordale, stabilendo immediatamente quello che van Elferen chiamerebbe lo stile ‘epic’: il tono è solenne, quasi liturgico, con il passaggio dal primo grado minore alla relativa maggiore che introduce una sfumatura di speranza nella gravità del modo minore. L’atmosfera, fin dai primi secondi, suona già come epica, eroica. Ma perché? La risposta sta nelle convenzioni sedimentate che collegano determinati gesti musicali a determinati significati – quello che Paulin, riprendendo Frank Martin, chiama il potenziale della musica di catturare l’attenzione come un’*attrazione*.

Lo sviluppo (0:29-1:12) introduce l’elemento ritmico attraverso l’ostinato di violoncelli e contrabbassi. Questo gesto – il basso che procede per sedicesimi, con pulsazioni regolari – è un topos consolidato della musica per immagini: evoca la marcia, il procedere inesorabile, la discesa in campo.¹⁰⁴ Su questo tappeto ritmico entra la melodia, affidata

¹⁰³ Two Steps From Hell è un progetto di production music fondato nel 2006 da Thomas Bergersen e Nick Phoenix. L’album *Invincible* (2010) è stato uno dei primi rilasciati per un pubblico non specialistico, dopo anni di attività esclusiva nel settore trailer.

¹⁰⁴ L’ostinato degli archi può essere letto come un *musical topic* nel senso della *topic theory*: una figura musicale che, per convenzione culturale sedimentata, veicola un significato espressivo riconoscibile. La

agli archi e al coro, che si sviluppa per quattro cicli in un crescendo dinamico e timbrico. Il testo del coro – in inglese, con riferimenti alla ‘lotta per la Terra’, alla ‘salvezza’, al ‘coraggio’ – rinforza esplicitamente le connotazioni eroiche già implicite nella musica.¹⁰⁵ Il climax (1:12-1:42) realizza quella che Huron chiama la ‘risposta reattiva’ — la reazione immediata, viscerale, a uno stimolo inatteso. La modulazione al Mi bemolle minore (una quarta sopra) e improvvisa; l’ingresso del tutti orchestrale – con ottoni che raddoppiano la melodia, percussioni pesanti (piatti, taiko drums), dinamica in fortissimo – costituisce quello che in gergo si chiama ‘*hit orchestrale*’. L’effetto è quello di un impatto fisico, quasi somatico. Ma la ‘risposta di valutazione’ (appraisal) trasforma questa reazione iniziale in piacere: il contesto ‘epico’ costruito dai primi secondi del brano ci ha preparato a questo momento, e la sua realizzazione genera soddisfazione.

Un aspetto che trovo particolarmente interessante riguarda la risoluzione, o meglio la sua assenza. La melodia del climax termina sul settimo grado della scala – un grado instabile per definizione – senza mai cadenzare sulla tonica. La risoluzione (1:42-1:57) consiste nel ritorno dell’ostinato dello sviluppo, che sfuma gradualmente. Più che un ritorno con l’elisir, sembra che l’azione sia destinata a ripetersi all’infinito – quasi una metafora della lotta tra bene e male che non ha fine. In termini di gestione dell’aspettativa, la ‘prediction’ – l’aspettativa di una risoluzione armonica completa – viene deliberatamente frustrata. Ma questa frustrazione, anziché generare insoddisfazione, produce un effetto di apertura: la storia non è conclusa, il ciclo continua.¹⁰⁶

Di seguito l’annotazione relativa all’analisi soggettiva relativa al presente brano:

[nota di campo] Nella Sezione 1.3 si è discusso del concetto di valore aggiunto elaborato da Chion: il modo in cui il suono arricchisce l’immagine proiettandovi significati. *Heart of Courage* sembra operare un processo inverso: in assenza di immagini, la musica stimola l’ascoltatore a generarne di proprie. Ascoltando il brano, le scene che si formano nella mia mente sono specifiche: nell’introduzione, per esempio, sono portato a vedere

nozione di *topic* musicale risale a RATNER, LEONARD G., *Classic Music: Expression, Form, and Style*, New York, Schirmer, 1980; per un’applicazione sistematica al contesto della musica da film e dei suoi *style topics* hollywoodiani si veda LEHMAN, *Hollywood Harmony*, cit., e il capitolo introduttivo di Cenciarelli (a cura di), *The Oxford Handbook of Cinematic Listening*, cit., dove i *musical topics* condivisi tra musica da concerto e musica da film sono analizzati come veicoli del processo cognitivo di *cinematic listening*.

¹⁰⁵ Si può leggere il testo integrale all’interno della scheda analitica all’Appendice 4.

¹⁰⁶ Sono significativi a questo proposito gli esempi di versioni estese realizzate dalla fanbase in cui ci si imbatte ricercando il titolo del brano su YouTube. Tali versioni sono semplici loop del brano anche per numerose iterazioni.

il sole del tramonto che filtra tra le finestre di un castello, l'attesa per il discorso di un sovrano; nello sviluppo, un viaggio verso la battaglia, il senso di appartenenza con i propri compagni d'armi; nel climax, una battaglia epocale, lo scontro inevitabile con il proprio destino. Va inoltre problematizzato il ruolo del paratesto: la thumbnail, il titolo e le immagini con cui il brano circola su YouTube orientano in modo non neutrale le immagini mentali che si formano durante l'ascolto, sovrapponendosi alle associazioni personali del ricercatore. Questa mediazione paratestuale – già emersa a proposito della costruzione del genere 'epic' (cfr. Sezione 1.4.6) – andrà tenuta presente nell'interpretazione delle note di campo.

Queste immagini, naturalmente, sono soggettive – derivano dalla mia storia di ascolti, dalle mie associazioni personali, dai film e dai videogiochi che hanno formato il mio immaginario.¹⁰⁷ Un altro ascoltatore potrebbe visualizzare scene completamente diverse, o non visualizzare nulla. Tuttavia, sospetto che le immagini tendano a convergere verso un certo tipo di scenario – epico, bellico, fantastico – perché la musica attiva convenzioni condivise: l'ostinato degli archi che 'suona come' una marcia, gli ottoni eroici, il coro come moltitudine. La sincretismo di Chion, privata del referente visivo esterno, diventa un meccanismo di produzione immaginativa – ma un meccanismo orientato, non arbitrario. La nota di campo appena riportata registra le immagini che *Heart of Courage* genera nella mia mente: un dato prezioso ma, per definizione, soggettivo. Per provarne la tenuta intersoggettiva ho analizzato tramite il chatbot di AI generativa Claude (Anthropic) i 37.332 commenti pubblicati sotto il caricamento più datato del brano caricato su YouTube, quello del canale amatoriale *HalcyonSyzygy* (aprile 2009), e non quello ufficiale dei Two Steps From Hell.¹⁰⁸ La scelta del caricamento amatoriale non è

¹⁰⁷ Il carattere soggettivo ma orientato di queste immagini trova riscontro nel quadro teorico del *cinematic listening* elaborato nell'*Oxford Handbook of Cinematic Listening* (Cenciarelli 2021): l'esperimento riportato nel cap. 15 mostra che ascoltatori diversi, senza alcuna sollecitazione esplicita, tendono a adottare spontaneamente un modo d'ascolto 'cinematografico', producendo descrizioni visive che convergono verso scenari analoghi proprio in virtù delle convenzioni audiovisive condivise.

¹⁰⁸ I commenti sono stati estratti il 16 giugno 2026 dal video caricato dal canale *HalcyonSyzygy* il 30 aprile 2009 (N = 37.332, di cui 4.876 risposte). La preferenza per questo caricamento, anteriore di un anno alla pubblicazione ufficiale dell'album *Invincible* (2010), risponde all'esigenza di osservare la circolazione del brano nella sua forma più decontestualizzata. L'analisi è stata condotta per campi lessicali (corrispondenza di termini-chiave, prevalentemente in lingua inglese, che costituisce circa il 55% del corpus); le percentuali indicano la quota di commenti contenenti almeno un termine del campo e non sono mutuamente esclusive. Il numero di apprezzamenti (*like*) è stato usato come indicatore approssimativo di rappresentatività. Si tratta, evidentemente, di una sonda esplorativa e non di un'analisi del sentiment statisticamente controllata: i limiti del metodo (autoselezione dei commentatori, rumore, prevalenza dell'anglofonia) ne circoscrivono

incidentale: il brano vi circola in una forma scollegata tanto dall'immagine quanto dalla stessa attribuzione autoriale, in una condizione che riproduce l'oggetto della mia ipotesi – musica cinematografica fruita senza cinema.

Dal punto di vista lessicale, tra le parole di contenuto più frequenti domina, con ampio margine, l'aggettivo *epic* (oltre 3.000 occorrenze): è la comunità a descrivere il brano con l'etichetta-genere che essa stessa ha contribuito a definire, confermando sul piano della ricezione ciò che Freitas osserva sul versante della produzione, ovvero che spesso sono i *tag* a costruire i generi musicali.¹⁰⁹ Dal punto di vista tematico, riconducendo i commenti a campi semantici emerge una netta prevalenza dello scenario epico-eroico – battaglia, guerra, eroe, vittoria, spada, leggenda ricorrono nell'11,1% dei commenti – seguito a distanza dalle associazioni cinematografiche in senso stretto (film, trailer, colonna sonora, scena: 4,4%), dai riferimenti al videogioco (4,3%) e dalla risposta corporea intensa (*chills*, *goosebumps*, lacrime: 1,1%). Prima ancora di evocare un film determinato, il brano evoca un mondo narrativo, quello stesso arco eroico (mondo ordinario, soglia, prova, ritorno) che l'analisi formale ha individuato nella struttura del pezzo. L'ascoltatore, in altri termini, racconta. Alcuni commenti si spingono fino a sceneggiare micro-scene complete – un principe che assiste alla distruzione del proprio regno, un soldato in trincea in una notte di vento – producendo da uno stimolo puramente sonoro una narrazione visiva articolata. Questo tipo di analisi aiuta la verifica del valore aggiunto inverso così come descritto nella Sezione 1.3.5.

la portata a complemento qualitativo della nota di campo. Il video è osservabile al seguente link <https://www.youtube.com/watch?v=LRLdhFVzqt4>.

¹⁰⁹ Cfr. FREITAS, «*Only People With Good Imaginations Usually Listen to this Kind of Music*», cit., in particolare sul ruolo costitutivo dei *tag* nella definizione del genere *epic*.

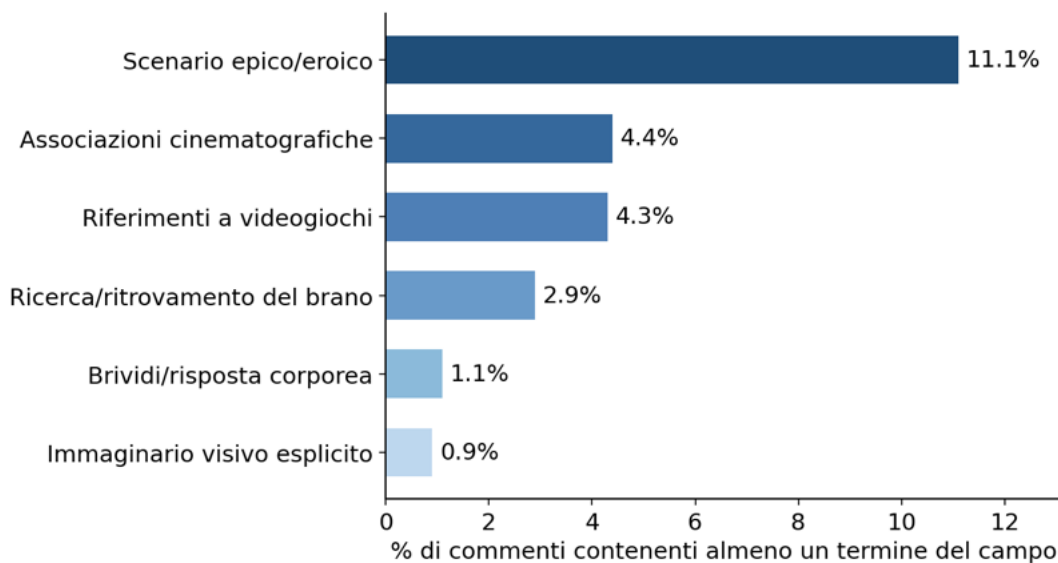


Figura 2 - *Heart of Courage* (HalcyonSyzygy): incidenza dei campi semantici nei commenti ($N = 37.332$).

Particolarmente istruttivo è il sottoinsieme delle associazioni cinematografiche. Il riferimento intertestuale singolo più ricorrente non è un film ma un videogioco – *Mass Effect* (Microsoft Game Studios, 2007), citato in circa il 2,6% dei commenti per via di un celebre trailer amatoriale – seguito dal generico *trailer* (2,5%). Soprattutto, ricorre un *topos* rivelatore: numerosi utenti dichiarano di ricordare il brano ‘da un film’ che però non riescono a identificare. La musica produce cioè la *sensazione* di appartenere a un film che, nella maggior parte dei casi, non esiste: è la dimostrazione, per così dire spontanea e dal basso, dell’ipotesi centrale di questo lavoro, ovvero che un brano possa suonare cinematic in assenza di qualsiasi immagine, e persino in assenza di memoria.¹¹⁰ A questo si lega il tema più diffuso in assoluto sul piano metalinguistico: la ricerca e il ritrovamento del brano («l’ho cercato per anni», «finalmente l’ho trovato»), presente in circa il 2,9% dei commenti, che testimonia di un repertorio circolante come traccia affettiva decontestualizzata, identificata non da un titolo ma da ciò che fa sentire.

L’analisi conferma dunque, su scala collettiva e per un arco di diciassette anni (2009–2026, con un picco di attività tra il 2011 e il 2013), la coerenza dell’esperienza descritta nella precedente nota di campo: là dove io riportavo immagini eroiche e un senso di marcia trionfale, migliaia di ascoltatori indipendenti convergono sullo stesso campo semantico. Ciò non elimina la soggettività dell’audiovisione interna – i contenuti specifici

¹¹⁰ Sul brano ‘capace di suonare cinematic anche senza essere mai stato concepito a tal fine’ si vedano anche le interviste discusse nella Sezione 3.7.

variano, e la variazione è essa stessa un dato – ma ne attesta la natura *condivisa e convenzionale*: la musica non impone un’immagine, ma attiva un repertorio di immagini possibili culturalmente codificato.

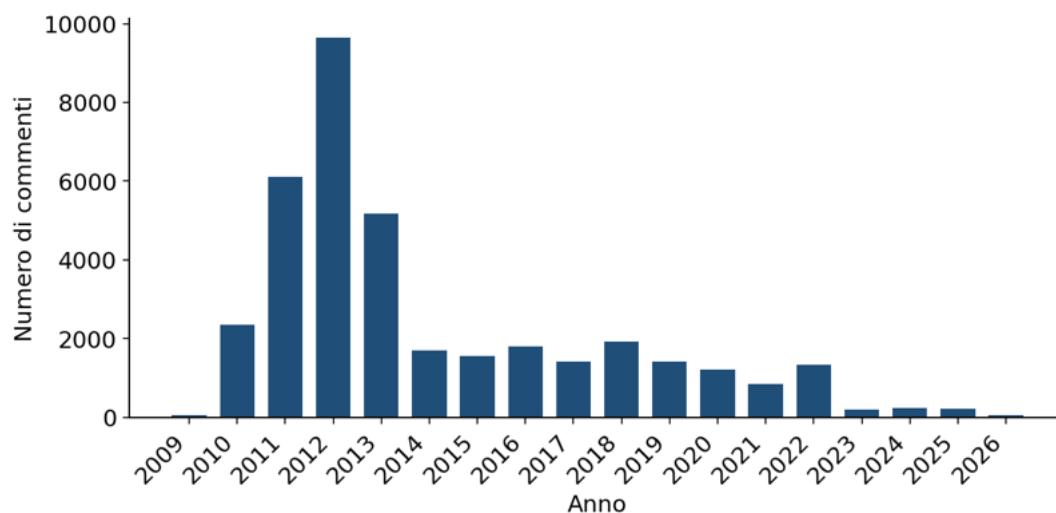


Figura 3 - *Heart of Courage (HalcyonSyzygy)*: distribuzione temporale dei commenti (2009–2026).

1.6.2 Bitcrushed (David Welsh, 2024)

Bitcrushed rappresenta una declinazione diversa del genere, un brano che mantiene le strutture narrative e le strategie di gestione dell’aspettativa della *cinematic music*, ma le realizza attraverso un vocabolario timbrico ampliato che include elementi elettronici. Il contesto di produzione è significativo: il brano è stato composto per l’edizione di gennaio 2024 della Ryan Leach Composing Competition, il cui brief proponeva un tema ‘sci-fi romantico / distopia’. Questo contesto orienta le scelte compositive verso quello che van Elferen chiamerebbe l’idioma sci-fi: synth, timbri elettronici, un’estetica ‘futuristica’ che si ibrida con l’orchestrale tradizionale.¹¹¹

¹¹¹ La *Ryan Leach Composing Competition*, ora *12 Story Music Composing Competition* è una competizione online a cadenza prima trimestrale, ora semestrale. L’edizione di gennaio 2024 aveva come tema un’immagine di ambientazione cyberpunk con toni romantici dal titolo *Cyberpunk love*.



Figura 4 - David Welsh, *Bitcrushed* (2024).

A differenza di *Heart of Courage*, che procede su una progressione armonica stabile e ciclica, *Bitcrushed* costruisce la propria espressività sull'instabilità armonica. L'introduzione presenta una successione I – iii – IV – iv^{dim} – vi in La bemolle maggiore – una progressione che suscita immediata malinconia attraverso il passaggio dal primo grado maggiore al terzo grado minore. L'uso dell'accordo diminuito sulla sottodominante introduce un'ulteriore instabilità: il suo colore armonico è convenzionalmente associato a tensione, inquietudine, qualcosa di irrisolto.

Questa scelta armonica ha conseguenze precise in termini di gestione dell'aspettativa. La componente 'Imagination' del modello ITPRA viene qui sollecitata in modo diverso rispetto a *Heart of Courage*: fatico a prevedere il percorso armonico, perché la strada prende svolte quasi inaspettate. Tuttavia, la struttura formale complessiva rimane prevedibile – so che ci sarà un climax, che la tensione si risolverà – e questa combinazione di imprevedibilità armonica e prevedibilità strutturale crea un effetto di 'familiarità straniata' particolarmente efficace nel contesto narrativo del brief.¹¹²

Il titolo stesso del brano – *Bitcrushed* – fa riferimento a un tipo di distorsione digitale che 'sporca' il suono riducendone la risoluzione del segnale digitale. Questa scelta non è puramente estetica: il bitcrusher è un timbro che connota immediatamente l'universo sonoro del digitale, dell'elettronico, del 'cyberpunk'. Le percussioni dello sviluppo sono processate con questo effetto, così come diversi synth nella sezione di climax. Il risultato è un'orchestrazione che van Elferen classificherebbe come 'ibrida': elementi orchestrali

¹¹² Il concetto di 'familiarità straniata' richiama la nozione di *uncanny* nell'analisi musicale. Per i modelli percettivi che governano la fusione di elementi eterogenei in una percezione unitaria – ciò che la psicologia della Gestalt descrive come organizzazione percettiva – si veda MOORE, ALLAN F., *Song Means: Analysing and Interpreting Recorded Popular Song*, Farnham, Ashgate, 2012, in particolare il cap. 2 ("The Soundbox"), dove la percezione dello spazio sonoro è discussa come organizzazione gestaltica degli strati timbrici. Il concetto è applicabile alla *cinematic music* ibrida come *Bitcrushed*, dove l'ascoltatore percepisce come coerente un insieme di elementi acustici ed elettronici che restano timbricamente distinti.

tradizionali (archi, ottoni, coro) convivono con elementi elettronici (synth pad, sub bass, percussioni distorte).

Questa ibridazione ha conseguenze sulla *sincretismo* di Chion. Il colpo orchestrale sulla tonica che apre la sezione di climax (0:51) combina elementi acustici ed elettronici in un unico gesto d'impatto. L'ascoltatore fonde questi elementi in un'unica percezione – l'*hit orchestrale* – indipendentemente dalla loro eterogenea provenienza timbrica.

[nota di campo] Ascoltando Bitcrushed, le immagini che si formano nella mia mente sono meno nitide rispetto a Heart of Courage, ma coerenti con l'idioma sci-fi: nell'introduzione percepisco distanza, malinconia, un paesaggio che definirei 'cyberpunk' senza poter specificare esattamente cosa vedo; nello sviluppo, la sensazione che qualcosa stia per succedere, che i protagonisti siano sulla via del ricongiungimento; nel climax, un trionfo che mi appare come amoroso piuttosto che bellico – tutto ciò che era malinconia si trasforma in gioia e commozione. Il finale tranquillo mi suggerisce una conferma del classico 'e vissero tutti felici e contenti'.

È interessante notare che in questo caso le 'immagini' sono più un discorso di sensazioni – distanza, malinconia, ricongiungimento – che di scene visive precise. Questo mi suggerisce che il valore aggiunto inverso della *cinematic music* non produca necessariamente immagini nitide e dettagliate, ma possa operare a un livello più astratto di 'atmosfera emotiva' che l'ascoltatore possa tradurre poi in immagini proprie. La sonorità ibrida tra orchestra e sintetizzatori crea un'ambientazione che io in quanto ascoltatore di *cinematic music* con il mio pregresso percepisco come cyberpunk e distopica – ma altri ascoltatori potrebbero associarla a immaginari diversi.

1.6.3 The Ridge Line (Emanuele Cristini, 2025): un'autoanalisi

L'ultimo brano che analizzo è una mia composizione, *The ridge line*. L'inclusione di un'autoanalisi in una tesi di ricerca può apparire metodologicamente problematica – il rischio di autoreferenzialità è evidente. Tuttavia, come discusso nella Sezione 2.1.3, l'approccio autoetnografico legittima l'uso dell'esperienza personale come fonte di conoscenza, a condizione che essa sia trattata con la stessa distanza critica applicata a qualsiasi altro materiale. Nel caso specifico, l'autoanalisi offre un vantaggio unico: l'accesso al processo compositivo oltre che al prodotto, permettendo di verificare se e come le intenzioni del compositore trovino riscontro nelle strutture analizzabili del brano.

[nota di campo] Il brano è nato da un'esperienza concreta: un'escursione in una zona delle Alpi dove durante la Grande Guerra erano state combattute battaglie. Camminando lungo il crinale, tra resti di trincee e costruzioni militari, ho immaginato uno scontro su quei sentieri – soldati che avevano dato la vita per una causa che probabilmente non sentivano come propria. La mia intenzione compositiva era tradurre questa immagine in musica: l'idea di un conflitto epico ma anche tragico, di un eroismo che non porta necessariamente alla vittoria ma alla trasformazione.

Questa genesi è rilevante per la discussione sul valore aggiunto inverso. L'immagine mentale ha preceduto la musica: ho 'visto' una scena e poi ho cercato di tradurla in suono. Ma l'ascoltatore che non conosce questa origine dovrebbe percorrere il cammino inverso ascoltando la musica e generando le proprie immagini. La domanda che mi pongo è: le immagini generate dall'ascolto corrispondono a quelle che hanno originato la composizione? E, più in generale: quanto della specificità dell'ispirazione originaria sopravvive nel prodotto finito?



Figura 5 - Emanuele Cristini, The ridge line (2025).

The ridge line è il brano più lungo dei tre analizzati – quattro minuti e trentacinque secondi – e presenta una struttura formale più articolata, che può rientrare abbastanza fedelmente all'interno del modello del viaggio dell'eroe descritto da Vogler. L'introduzione presenta il tema principale al flauto, strumento che ho scelto deliberatamente per la sua connotazione di 'voce solitaria': è l'eroe che emerge dalla massa, il protagonista che si staglia su un paesaggio sonoro ancora scarno. L'accompagnamento di archi e pianoforte stabilisce il contesto armonico – Re minore, con quella gravità che il modo minore porta con sé.

L'esposizione riprende il tema alle trombe su un ritmo di marcia scandito dal rullante – un *topos* bellico che funziona come 'richiamo all'impresa'. Gli archi in spiccato sostengono armonia e ritmo, conferendo al passaggio un carattere propulsivo. Un tema secondario, affidato nuovamente al flauto, introduce un elemento di contrasto lirico prima che la sezione si chiuda con la riproposizione del tema alle trombe.

Il primo sviluppo (1:43-2:24) introduce quello che in termini narrativi potremmo chiamare 'il primo pericolo'. Ho costruito questa sezione come un crescendo di tensione attraverso una progressione armonica ascendente sul pedale di tonica – una tecnica che, come abbiamo visto discutendo Huron, attiva la componente 'Tension' del modello ITPRA. L'orchestrazione si fa più densa, con prevalenza di ottoni; il crescendo culmina sulla dominante, preparando l'ingresso della sezione successiva.

La sezione che ho chiamato 'climax negativo' (2:24-2:53) rappresenta la prova centrale del viaggio dell'eroe – il confronto con la nemesi, il momento di massima difficoltà. Qui ho fatto una scelta deliberata di rottura timbrica: entrano batteria e basso elettrico, strumenti che non appartengono all'orchestra tradizionale. Volevo che questo momento suonasse come qualcosa di 'altro', come l'irruzione di una forza estranea al mondo sonoro stabilito fino a quel punto.

In termini di gestione dell'aspettativa, questo passaggio sollecita la risposta reattiva ('Reaction') attraverso la sorpresa timbrica. L'ascoltatore non si aspetta di sentire una batteria rock in un contesto orchestrale; la violazione dell'aspettativa genera un'attivazione immediata. Gli ottoni diventano massicci, brutali – quello che in gergo si chiama '*wall of brass*' – e le percussioni pesanti rinforzano il carattere aggressivo. Il tema melodico è assente: c'è solo conflitto, tensione irrisolta, pedale ostinato sul Re.

Il secondo sviluppo (2:53-3:28) realizza una delle scelte compositive più consapevoli del brano: il passaggio dal Re minore al Re maggiore. È un espediente classico, persino banale nella sua prevedibilità – ma che, proprio per questo, funziona. In termini di ITPRA, la 'Prediction' viene confermata: l'ascoltatore si aspettava una risoluzione della tensione accumulata nel climax negativo, e la ottiene sotto forma di cambio modale. La 'Appraisal' è positiva: il discorso è logico e rimane un senso di appagamento.

Il tema 'trionfale' che emerge in questa sezione — affidato alle trombe, con taiko drums che raddoppiano l'ostinato degli archi – è volutamente diverso dal tema iniziale, seppur mantenendo l'intervallo di quarta ascendente iniziale. Non si tratta di una semplice ripresa

trasformata, ma di materiale tematico nuovo che sorge sulle ceneri del precedente. La scelta riflette un'idea narrativa precisa: dall'esperienza della prova non si torna identici a prima, ma trasformati. L'eroe che entra nel climax positivo (3:28-3:57) non è lo stesso che aveva iniziato il viaggio.¹¹³

La coda (3:57-4:35) svuota l'orchestrazione e affida il tema – una versione semplificata, quasi scheletrica – a un coro di voci bianche accompagnato dal pianoforte. È il momento del 'ritorno con l'elisir' nella struttura di Vogler, ma anche qualcosa di più: uno spazio di riflessione, quasi di lutto. Le voci bianche, con la loro connotazione di innocenza e purezza, evocano qualcosa di sacro: forse la memoria dei caduti, forse la consapevolezza del prezzo pagato per la vittoria.

[nota di campo] Rileggendo la mia analisi, mi colpisce una cosa. L'ispirazione originaria – la Grande Guerra, le trincee alpine, la riflessione sulla violenza storica – si è quasi completamente dissolta nel prodotto finito. Le immagini che il brano mi evoca, riascoltandolo a distanza di tempo, sono genericamente 'belliche' ed 'epiche': situazione di guerra, esercito marciante; battaglia epica contro il destino; finale vittorioso, trionfo del bene. La specificità storica che aveva generato l'impulso compositivo non sopravvive alla traduzione in musica.

Non so se questo sia un limite o una caratteristica costitutiva del genere. È possibile che la *cinematic music* funzioni precisamente perché rinuncia alla specificità in favore dell'archetipo. I topoi del genere – il rullante bellico, gli ottoni eroici, il cambio modale trionfale – sono tanto più efficaci quanto più sono generici, quanto più permettono all'ascoltatore di proiettarvi la propria storia. La musica non 'racconta' la Grande Guerra; fornisce uno schema narrativo su cui l'ascoltatore può sovrapporre qualsiasi battaglia – reale o immaginaria, storica o personale.

1.6.4 Convergenze e divergenze: verso una definizione del genere

L'analisi dei tre brani, condotta attraverso i quadri teorici elaborati nelle sezioni precedenti, mi permette di identificare alcune caratteristiche ricorrenti che sembrano definire la *cinematic music* come genere. Ribadisco che le osservazioni sulle immagini

¹¹³ Il riferimento principale per questa sezione è *Iron Will* di Thomas Bergersen dall'album *Humanity: Chapter V* (2023), da cui prendo spunto per il mix ottoni/*four on the floor*.

evocate sono personali e non pretendono universalità – ma le osservazioni sulla struttura formale, sull’armonia, sull’orchestrazione si basano su aspetti tecnico-compositivi ricavati dall’analisi delle tracce sonore e sono verificabili da chiunque ascolti i brani.

Tutti e tre i brani presentano una struttura riconducibile, in varia misura, al modello del viaggio dell’eroe elaborato da Vogler. *Heart of Courage*, pur nella sua brevità, articola chiaramente un ‘mondo ordinario’, un ‘varco della soglia’, una ‘prova centrale’ e un ‘ritorno’. *Bitcrushed* comprime lo schema in tre sezioni – introduzione, sviluppo, climax/risoluzione – che corrispondono grossomodo alla tripartizione orientamento-complicazione-risoluzione della narratologia classica. *The Ridge Line* segue il modello di Vogler in modo più esplicito e articolato, grazie alla maggiore durata. La presenza di questa struttura narrativa sembra essere un tratto costitutivo del genere, non un optional. Tutti e tre i brani impiegano strategie di costruzione della tensione conformi al modello ITPRA di Huron: crescendo dinamici, progressioni armoniche ascendenti, pedali di dominante. E tutti e tre risolvono (o deliberatamente non risolvono) questa tensione attraverso gesti di impatto – il climax orchestrale – che sollecitano la risposta reattiva. La differenza sta nel grado di prevedibilità: *Heart of Courage* è quasi completamente prevedibile, *Bitcrushed* introduce elementi di straniamento armonico, *The Ridge Line* gioca con la rottura timbrica del climax negativo. Ma in tutti i casi, la gestione dell’aspettativa è consapevole e strutturata.

Tutti e tre i brani, nella mia esperienza di ascolto, generano immagini mentali in assenza di stimoli visivi – il fenomeno che ho chiamato, adattando Chion, ‘valore aggiunto inverso’. Le immagini variano per specificità: *Heart of Courage* evoca scenari dettagliati, *Bitcrushed* opera più a livello di atmosfera emotiva, *The Ridge Line* suscita immagini genericamente belliche. Questa è la parte più soggettiva dell’analisi: altri ascoltatori potrebbero riportare esperienze diverse. Tuttavia, l’ipotesi che propongo è che le immagini tendano a convergere verso certi tipi di scenario – non identici, ma compatibili – perché la musica attiva convenzioni condivise. Verificare questa ipotesi richiederebbe uno studio sulla ricezione che esula dagli obiettivi della presente ricerca, ma che potrebbe costituire uno sviluppo futuro.

Due dei tre brani – *Heart of Courage* e *The Ridge Line* – appartengono all’idioma epic nella tassonomia di van Elferen: orchestra piena, ottoni eroici, coro, leitmotiv. *Bitcrushed* rappresenta una variante ibrida che combina l’idioma epic con quello sci-fi. Ma tutti e tre

condividono il riferimento al lessico della musica da film tardoromantica – le convenzioni sedimentate che, come osserva Paulin, permettono alla musica di funzionare come ‘attrazione’, catturando l’attenzione dell’ascoltatore e immergendolo in un ‘eterno presente’ di intensità emotiva.

Le convergenze emerse dall’analisi – struttura narrativa, gestione dell’aspettativa, capacità di evocare immagini (pur con i limiti di soggettività discussi), riferimento a idiomi stilistici riconoscibili – costituiscono la base per la definizione operativa del genere che proporrò nella sezione conclusiva del capitolo. Prima di procedere, tuttavia, vale la pena sottolineare una divergenza significativa: i tre brani differiscono notevolmente per grado di ibridazione timbrica. *Heart of Courage* è puramente orchestrale; *Bitcrushed* integra ampiamente elementi elettronici; *The Ridge Line* innesta strumenti rock (batteria, basso elettrico) in un contesto altrimenti orchestrale. Questa variabilità suggerisce che la *cinematic music* non sia definita da un organico specifico, ma piuttosto da un insieme di strategie compositive e funzioni comunicative che possono essere realizzate con mezzi timbrici diversi.

1.7 Verso una definizione operativa di *cinematic music*

Giunti al termine di questo percorso teorico, è possibile tentare una sintesi. Le sezioni precedenti hanno esplorato il concetto di ‘cinematic’ in musica da prospettive diverse – terminologica, narratologica, audiovisiva, stilistica, cognitiva – e l’analisi esemplificativa ha messo alla prova questi strumenti su materiale concreto. Si tratta ora di ricavare da questa esplorazione una definizione operativa di *cinematic music* che possa guidare l’analisi empirica dei capitoli successivi.

Una precisazione metodologica è necessaria. La definizione che proporrò non aspira a catturare l’essenza del genere – ammesso che tale essenza esista. Si tratta piuttosto di una definizione operativa: un insieme di criteri sufficientemente precisi da permettere di identificare i brani che appartengono al genere e di analizzarne le caratteristiche in modo sistematico. La validità di questa definizione sarà verificata empiricamente nel Capitolo 3, attraverso l’analisi del corpus di brani della *Ryan Leach Composing Competition*.

1.7.1 Il genere come categoria: tratti formali, pratiche, pragmatica

Le sezioni precedenti hanno messo a disposizione, nell'ordine, gli strumenti che la definizione raccoglie: la diffidenza di Paulin verso la *montage fallacy* e la sua proposta di pensare il *cinematic* in termini di attrazioni (Sezione 1.1); la mappatura dei generi contigui, da cui emerge l'autonomia dalla sincronizzazione come tratto distintivo (Sezione 1.2); il valore aggiunto di Chion, riconvertito in 'valore aggiunto inverso' (Sezione 1.3); i tre livelli del fantastico musicale di van Elferen (Sezione 1.4); la costruzione discorsiva del genere sulle piattaforme studiata da Freitas (Sezione 1.4.6); il modello ITPRA di Huron sulla gestione dell'aspettativa (Sezione 1.5); e l'analisi esemplificativa che ha verificato questi strumenti su tre brani (Sezione 1.6). È su queste convergenze che si fonda la definizione operativa proposta di seguito.

Prima di formalizzare la definizione operativa conviene esplicitare il concetto di genere che la sostiene, anche perché le evidenze empiriche discusse nel Capitolo 4 chiameranno in causa nozioni di genere finora rimaste implicite. La musicologia e i *popular-music studies* hanno guardato al genere lungo due direttrici. Da un lato le definizioni di matrice formale: la teoria del genere come *Gattung* di Dahlhaus, in cui il genere è un tipo definito da tratti tecnico-compositivi ma inseparabile dalla propria funzione, e, in chiave critica, la lettura adorniana della popular music, che ne individua gli schemi formali standardizzati prodotti serialmente dall'industria culturale.¹¹⁴ Dall'altro le definizioni sociologico-discorsive: Simon Frith descrive il genere come un sistema di regole e convenzioni condivise che organizza il mondo musicale, mentre Keith Negus ne mostra il radicamento nelle culture produttive dell'industria discografica¹¹⁵. Tra i due poli si colloca Allan Moore, che distingue lo stile, «the manner of articulation of musical gestures» sul versante della produzione, dal genere inteso come categorizzazione socio-

¹¹⁴ Per la teoria formale del genere cfr. DAHLHAUS, CARL, «New Music and the Problem of Musical Genre», in *Schoenberg and the New Music*, trad. ingl. di D. Puffett e A. Clayton, Cambridge, Cambridge University Press, 1987 (ed. orig. 1969); più ampiamente Id., «Zur Problematik der musikalischen Gattungen im 19. Jahrhundert», in *Gattungen der Musik in Einzeldarstellungen. Gedenkschrift Leo Schrade*, Bern, Francke, 1973, pp. 840-895. Per la lettura critica della standardizzazione cfr. ADORNO, THEODOR W. (con SIMPSON, GEORGE), «On Popular Music», *Studies in Philosophy and Social Science*, 9/1 (1941), pp. 17-48.

¹¹⁵ Per l'impostazione sociologico-discorsiva cfr. FRITH, SIMON, *Performing Rites: On the Value of Popular Music*, Oxford, Oxford University Press, 1996, in particolare il cap. 4 «Genre Rules», pp. 75-95; e NEGUS, KEITH, *Music Genres and Corporate Cultures*, London, Routledge, 1999.

funzionale sul versante della ricezione, con l'idioletto subordinato allo stile: un'articolazione che adotto, traducendola, nella triade genere/stile/idioma.¹¹⁶

A consolidare questa impostazione concorrono due riferimenti che la ricerca assume come propri. Il primo è la teoria dei generi di Franco Fabbri, per il quale un genere musicale è «un insieme di fatti musicali, reali e possibili, il cui svolgimento è governato da un insieme definito di norme socialmente accettate».¹¹⁷ Definire un genere significa allora descrivere il sistema di norme – tecnico-formali, ma anche comportamentali, sociali, economiche – che una collettività riconosce come proprie, e individuare la gerarchia che le ordina: quell'«ipernorma» che Fabbri non esita a chiamare l'«ideologia» di un genere.¹¹⁸ È un'impostazione che mette in guardia, per inciso, dall'equivoco più diffuso nella letteratura sui generi – ridurli alle sole norme tecnico-formali, fino a far coincidere genere, stile e forma –, e che corrobora dunque la triade adottata in queste pagine.¹¹⁹ Il secondo riferimento è Fabian Holt, che fissa il genere alla dimensione collettiva con una formula tanto netta da funzionare quasi da criterio operativo: «genre is always collective, musically and socially (a person can have his or her own style, but not genre)».¹²⁰ Per Holt il genere non sta «soltanto nella musica», ma anche nelle menti e nei corpi dei gruppi che ne condividono le convenzioni, all'interno di una «cultura di genere» fatta di produzione, circolazione e significazione.¹²¹

A questo quadro la teoria dei generi cinematografici di Rick Altman aggiunge l'apparato più utile ai fini della ricerca. Altman individua quattro significati compresenti del termine – il genere come *progetto* (la formula che precede e programma la produzione), come *struttura* (l'impalcatura formale dei singoli film), come *etichetta* (il nome di una categoria

¹¹⁶ La distinzione tra stile e genere è messa a punto in MOORE, ALLAN F., «Categorical conventions in music-discourse: style and genre», *Music & Letters*, 82/3 (2001), pp. 432-442; la definizione di stile come «the manner of articulation of musical gestures» e la subordinazione dell'idioletto allo stile sono in Id., *Song Means: Analysing and Interpreting Recorded Popular Song*, Farnham, Ashgate, 2012, p. 120.

¹¹⁷ FABBRI, FRANCO, «Una teoria dei generi musicali. Due applicazioni», 1981 (versione originale italiana della relazione alla I Conferenza Internazionale IASPM, Amsterdam), p. 1. Ed. ingl.: «A Theory of Musical Genres: Two Applications», in D. Horn e P. Tagg (a cura di), *Popular Music Perspectives*, Göteborg-Exeter, IASPM, 1982, pp. 52-81.

¹¹⁸ FABBRI, «Una teoria dei generi musicali», cit., p. 5: l'«ipernorma» o «ideologia» di un genere.

¹¹⁹ Ivi, pp. 5-6: nella letteratura musicologica le norme tecnico-formali sono spesso le uniche considerate, «al punto che genere, stile e forma diventano sinonimi».

¹²⁰ HOLT, FABIAN, *Genre in Popular Music*, Chicago-Londra, The University of Chicago Press, 2007, p. 4 (traduzione mia). [«il genere è sempre collettivo, sul piano musicale e su quello sociale; un individuo può avere un proprio stile, ma non un proprio genere», traduzione mia]

¹²¹ HOLT, *Genre in Popular Music*, cit., pp. 2 e 6-7: il genere come «cultural web of production, circulation, and signification» e la nozione di «genre culture».

usato da distributori ed esercenti) e come *contratto* (l'atteggiamento di visione richiesto al pubblico) – e articola il genere su tre livelli: un livello semantico (gli elementi costitutivi ricorrenti: per la musica, strumentazione, idiomi melodici, profili timbrici), un livello sintattico (le relazioni strutturali in cui quegli elementi vengono organizzati) e un livello pragmatico, secondo cui i generi non preesistono al loro uso, ma si costituiscono nell'uso che ne fanno comunità diverse di utenti – produttori, distributori, pubblico.¹²²

Due implicazioni di questo modello orientano la trattazione. La prima è che il genere è un processo più che una categoria data: Altman parla di *generificazione* per indicare il lavoro storico, industriale e discorsivo attraverso cui un insieme di opere viene progressivamente riconosciuto, etichettato e stabilizzato come genere, spesso in modo retroattivo.¹²³ La seconda è che l'appartenenza di un'opera a un genere non si decide soltanto sui tratti formali, ma anche su come essa viene etichettata, fatta circolare e fruita: per Altman il genere è un termine polivalente, “multicodificato”, definito simultaneamente dai molteplici gruppi di utenti che lo “parlano”.¹²⁴ È a questo livello pragmatico che si gioca, per esempio, la distinzione tra *trailer music* e *cinematic music*, repertori in larga parte sovrapponibili sul piano semantico ma distinti per destinazione d'uso e per le pratiche discorsive che li accompagnano.

Si conferma così la distinzione adottata nel seguito tra genere (categoria pragmatico-discorsiva), stile (insieme di tratti compositivi sedimentati) e idioma (lessico tecnico-musicale specifico), già richiamata a proposito di Freitas (Sezione 1.4.6). Il modello di Altman verrà ripreso nel Capitolo 4, dove i dati raccolti mostreranno la *cinematic music* costituirsi sul piano semantico (i tratti formali), su quello pragmatico (le pratiche di una comunità che etichetta e riconosce) e su un piano produttivo che la teoria altmaniana, concepita per il cinema, lascia in ombra. Applicato alla *cinematic music*, questo apparato permette di precisare in che cosa essa si distingua da altri generi. Sul piano delle norme

¹²² ALTMAN, *Film/genere*, ivi, p. 25: i quattro significati del genere (progetto, struttura, etichetta, contratto). La distinzione tra livello semantico e sintattico risale a R. ALTMAN, «A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre», *Cinema Journal*, 23/3, 1984, pp. 6-18; il livello pragmatico è introdotto nella conclusione del volume (*Film/genere*, cit., pp. 311-325).

¹²³ Sul concetto di generificazione – il processo storico, industriale e discorsivo per cui un insieme di film viene progressivamente riconosciuto e stabilizzato come genere, con il passaggio dell'etichetta da aggettivo a sostantivo – cfr. ALTMAN, *Film/genere*, cit., cap. IV, in particolare le sezioni «Il genere come processo» (p. 84) e «La 'generificazione' come processo» (p. 92) [ed. orig. pp. 49-82, in part. 53-54].

¹²⁴ ALTMAN definisce il genere un termine polivalente, «multicodificato», definito simultaneamente dai molteplici gruppi di utenti che, contribuendo a definirlo, lo «parlano»: *Film/genere*, cit., pp. 313 e 324 [ed. orig. pp. 208, 214].

tecnico-formali la *cinematic music* condivide moltissimo con la film music; è anzi, come si vedrà, un genere che cita programmaticamente quella tradizione. Ciò che la individua è l'*ipernorma* che ordina tutte le altre norme, ossia l'autonomia dalla sincronizzazione e la destinazione all'ascolto in assenza di un'immagine data. Dove la dance music si organizza attorno alla ballabilità e la film music attorno alla funzione di accompagnamento, la *cinematic music* si organizza attorno alla capacità di evocare un film che non c'è. E poiché – con Holt – un genere esiste solo come fatto collettivo, la *cinematic music* si qualifica come genere, e non come semplice stile interno alla film music, proprio perché è una comunità di compositori a produrne, condividerne e ridefinirne le norme: è questa la posta in gioco del criterio comunitario che la verifica empirica del Capitolo 4 porterà in primo piano.

Per descrivere con precisione *come* la *cinematic music* citi la tradizione filmica conviene infine adottare l'apparato semiotico di Philip Tagg, che fonda peraltro le proprie categorie sulla stessa distinzione fabbriana tra genere e stile.¹²⁵ All'interno degli *style flags* Tagg separa gli *style indicators* – i tratti che stabiliscono lo stile «di casa» e ne dichiarano le norme compositive – dalle *genre synecdoches*, figure che dall'interno di uno stile rimandano a un altro stile e al genere a esso associato.¹²⁶ La *cinematic music* funziona, in larga misura, come una sistematica *sineddoche di genere*: l'organico orchestrale, il coro, i taiko, gli ottoni eroici non sono semplici scelte timbriche, ma segni che rinviano alla musica per film – non a caso, osserva Tagg, l'orchestra sinfonica connota oggi «le produzioni hollywoodiane ad alto budget» prima ancora della sala da concerto.¹²⁷ A questa rete di rimandi si aggiunge la capacità *anaphonica* della musica – la somiglianza, sonora, cinetica o tattile, fra struttura musicale e fenomeni extra-musicali – su cui poggia il «valore aggiunto inverso»: i «ganci» percettivi di cui si è detto sono, in termini tagghiani, *anaphones* e *musemes*, le unità minime in cui la musica si fa portatrice di significato.¹²⁸

¹²⁵ TAGG, PHILIP, *Music's Meanings: A Modern Musicology for Non-Musos*, New York-Huddersfield, MMMSP, 2013, p. 268: «Fabbri's distinction between genre and style is useful».

¹²⁶ TAGG, *Music's Meanings*, cit., pp. 522-523 (gli *style flags*: *style indicators* e *genre synecdoches*).

¹²⁷ Ivi, pp. 307-308: l'orchestra sinfonica connota oggi «big-budget Hollywood productions» (traduzione mia).

¹²⁸ Ivi, p. 487 (*anaphone*: «the use of existing models in the formation of [meaningful musical] sounds», nelle varianti sonora, cinetica e tattile) e p. 232 (*museme*: «the smallest unit embodying meaning in music», da Seeger).

1.7.2 Definizione operativa

Sulla base del percorso teorico ed empirico fin qui condotto, propongo la seguente definizione operativa.

La *cinematic music* è un genere musicale contemporaneo caratterizzato da: 1) riferimento a tratti idiomatichi derivati dalla tradizione della musica per film; 2) struttura narrativa implicita; 3) gestione consapevole dell'aspettativa; 4) capacità di evocare immagini mentali; 5) autonomia dalla sincronizzazione audiovisiva.

Esaminiamo ciascun elemento della definizione.

La *cinematic music* non è un genere 'puro', ma si nutre del lessico sviluppato da generazioni di compositori per il cinema, dalla *Golden Age* hollywoodiana (Max Steiner, Erich Korngold) ai contemporanei (Hans Zimmer, John Williams, Thomas Newman). Gli idiomi identificati da van Elferen – epic, esotico, gotico, fantascientifico – costituiscono il vocabolario condiviso del genere. Questo riferimento alla tradizione filmica è ciò che rende la *cinematic music* immediatamente riconoscibile: 'suona come' una colonna sonora anche quando non accompagna nulla. Per quanto riguarda la struttura narrativa, la *cinematic music* presenta strutture formali riconducibili al modello del viaggio dell'eroe: un'introduzione che stabilisce il 'mondo ordinario' sonoro, uno sviluppo che introduce elementi di instabilità e trasformazione, un climax che rappresenta la 'prova centrale', una risoluzione che riporta (spesso in forma variata) il materiale d'apertura, sancendo il ritorno a un nuovo equilibrio. La *cinematic music* impiega sistematicamente le strategie descritte dal modello ITPRA per la gestione consapevole dell'aspettativa: crescendo dinamici che costruiscono tensione, progressioni armoniche che creano e risolvono instabilità, gesti di impatto che sollecitano risposte reattive immediate. Queste strategie non sono esclusive della *cinematic music* – appartengono al repertorio di qualsiasi compositore consapevole – ma nella *cinematic music* sono impiegate con particolare intensità e concentrazione, spesso in archi temporali brevi (uno-tre minuti) che richiedono una gestione compressa ed efficace dell'aspettativa.

La capacità di evocare immagini mentali è forse il tratto più caratteristico del genere, quello che giustifica l'aggettivo 'cinematic'. La *cinematic music* non si limita a 'suonare': evoca scenari, atmosfere, personaggi, storie. Come si è già detto, l'ascoltatore non è passivo ricettore di stimoli sonori, ma co-creatore attivo di un'esperienza audiovisiva

interna. Questo fenomeno – che abbiamo chiamato ‘valore aggiunto inverso’ adattando Chion – si realizza attraverso l’attivazione di convenzioni sedimentate: l’ostinato degli archi che ‘suona come’ una marcia, gli ottoni eroici che ‘suonano come’ un trionfo, il coro che ‘suona come’ una moltitudine. La musica non contiene immagini, ma fornisce i ‘ganci’ percettivi su cui l’immaginazione dell’ascoltatore può costruire le proprie. Infine, l’autonomia dalla sincronizzazione è il tratto distintivo che separa la *cinematic music* dai generi contigui. La *film music*, la *trailer music* e la *production music* sono concepite per accompagnare contenuti visivi; la *cinematic music* è concepita per funzionare anche (e spesso principalmente) in assenza di immagini. Questo non significa che la *cinematic music* non possa essere sincronizzata – molti brani vengono utilizzati in trailer, videogiochi, video amatoriali – ma che la sincronizzazione non è la sua ragion d’essere. Il compositore di *cinematic music* non scrive per un’immagine data, ma per un’immagine possibile che l’ascoltatore costruirà autonomamente.

1.7.3 Tratti costitutivi e parametri analitici

La definizione operativa individua le caratteristiche generali del genere. Per condurre un’analisi empirica sistematica, tuttavia, è necessario tradurre queste caratteristiche in parametri osservabili e misurabili. L’elenco seguente sintetizza i tratti costitutivi della *cinematic music* e i corrispondenti parametri analitici che verranno applicati al corpus nel Capitolo 3.

L’individuazione di questi segni non è affidata all’impressione di chi analizza: seguendo il principio della *comparazione interoggettiva* di Tagg – la ricerca, in altra musica, di strutture che «suonino come» quelle del brano in esame e le cui connotazioni siano già documentate – l’attribuzione di senso ai topoi del corpus diventa un’operazione intersoggettivamente controllabile, e non una proiezione del gusto di chi scrive.¹²⁹

- **Struttura formale.** I brani di *cinematic music* presentano tipicamente una struttura articolata in sezioni riconoscibili – introduzione, sviluppo, climax, risoluzione – che corrispondono all’arco narrativo del viaggio dell’eroe. I parametri analitici includono: numero e durata delle sezioni, presenza e posizione del climax, tipo di risoluzione (conclusiva, aperta, ciclica).

¹²⁹ TAGG, *Music’s Meanings*, cit., p. 238 (*interobjective comparison material*): la ricerca, in altra musica, di strutture che «suonino come» quelle dell’oggetto d’analisi.

- Gestione dinamica. La *cinematic music* è caratterizzata da ampi range dinamici e da una tendenza alla costruzione di climax attraverso crescendo progressivi. I parametri analitici includono: range dinamico complessivo, valori LUFS (Loudness Units Full Scale) che misurano la loudness percepita, presenza e numero di crescendo significativi, rapporto tra dinamica minima e massima.
- Orchestrazione e timbro. Il genere fa ampio uso dell'organico orchestrale, spesso integrato con elementi elettronici, cori e percussioni 'cinematic' (taiko drums, hits orchestrali). I parametri analitici includono: organico impiegato (orchestra, ibrido, elettronico), presenza di coro, tipologia di percussioni, grado di ibridazione timbrica.
- Parametri ritmici. La *cinematic music* presenta spesso pattern ritmici riconoscibili – ostinati, marce, pulsazioni regolari – che contribuiscono alla costruzione di tensione e slancio propulsivo. I parametri analitici includono: BPM, presenza di ostinati, tipo di articolazione ritmica (legato, staccato, spiccato), cambi di tempo.
- Parametri armonici. Il linguaggio armonico della *cinematic music* tende al modale e al diatonico, con uso frequente di progressioni cicliche e cadenze evitate o sospese. I parametri analitici includono: tonalità, modo, modulazioni, tipo di cadenze, grado di complessità armonica.
- Idioma stilistico. Ogni brano può essere classificato secondo la tassonomia di van Elferen (epic, esotico, gotico, sci-fi, ibrido) in base agli elementi timbrici, armonici e melodici prevalenti. Questa classificazione permetterà di verificare la distribuzione degli idiomi nel corpus e le loro correlazioni con altri parametri.

1.7.4 Limiti della definizione e aperture

La definizione proposta presenta limiti di cui è necessario essere consapevoli. In primo luogo, essa è stata elaborata principalmente sulla base della tradizione 'epic' della *cinematic music* – quella che trova il suo archetipo in brani come *Heart of Courage* e nelle produzioni di Two Steps From Hell, Audiomachine, e simili. Esistono declinazioni del genere – ambient, minimalista, elettronica – che potrebbero non rientrare pienamente in questa definizione. L'analisi del corpus permetterà di verificare quanto la definizione sia effettivamente inclusiva. In secondo luogo, la definizione si basa su tratti che sono questione di grado piuttosto che di presenza/assenza. Quanta 'struttura narrativa' è necessaria perché un brano sia considerato *cinematic music*? Quanta capacità di evocare

immagini? Questi confini sono sfumati, e la classificazione di casi limite richiederà inevitabilmente giudizi interpretativi. La definizione operativa non pretende di eliminare questa sfumatura, ma di fornire criteri sufficientemente chiari da rendere tali giudizi argomentabili. In terzo luogo, la definizione privilegia la prospettiva del testo musicale rispetto a quella della ricezione. I tratti costitutivi sono individuati nel brano, non nelle esperienze degli ascoltatori. Una definizione più completa dovrebbe integrare dati sulla ricezione – quali immagini evocano effettivamente i brani? Come descrivono gli ascoltatori la loro esperienza? – che tuttavia esulano dagli obiettivi della presente ricerca. Nonostante questi limiti, la definizione fornisce una base operativa per l'analisi che seguirà. Il Capitolo 2 presenterà la metodologia della ricerca empirica; il Capitolo 3 applicherà i parametri analitici qui delineati al corpus di 43 brani finalisti della *Ryan Leach Composing Competition*; il Capitolo 4 discuterà i risultati alla luce del quadro teorico elaborato in questo capitolo. L'obiettivo finale è una comprensione più articolata di cosa significhi, concretamente e non metaforicamente, che una musica 'suona come' cinema. I capitoli che seguono metteranno alla prova questa definizione sul campo: il viaggio, per così dire, è appena iniziato.

CAPITOLO 2

Metodologia

Il presente capitolo illustra l'impianto metodologico adottato per l'indagine sulla *cinematic music*. La ricerca si configura come un'etnografia digitale e mista, che combina l'analisi sistematica di un corpus musicale con la raccolta di dati qualitativi provenienti direttamente dalla comunità dei compositori. L'obiettivo è triangolare evidenze di natura diversa – analisi musicale, pratiche dichiarate, percezioni soggettive – per costruire un quadro empiricamente fondato delle caratteristiche del genere.

La scelta di un approccio etnografico risponde alla natura stessa dell'oggetto di studio: la *cinematic music* non esiste come categoria istituzionalizzata nella musicologia tradizionale, ma emerge dalle pratiche di una comunità di compositori attiva prevalentemente online. Comprendere questo genere richiede quindi di osservarlo nel suo contesto di produzione e circolazione, adottando gli strumenti dell'etnografia digitale. Questo capitolo presenta innanzitutto il quadro epistemologico della ricerca, per poi descrivere nel dettaglio ciascuno degli strumenti metodologici impiegati: l'analisi del corpus musicale, il questionario, le interviste. Conclude con una riflessione sui limiti dell'impianto adottato e sulle strategie di triangolazione.

2.1 Approccio metodologico: etnografia digitale e metodi misti

2.1.1 L'etnografia digitale come quadro

L'etnografia digitale costituisce un adattamento dei metodi etnografici tradizionali ai contesti mediati dalla tecnologia. Come evidenziato da Enid Gabriella Coleman nella sua rassegna degli approcci etnografici ai media digitali, la diversità e la pervasività di questi media li rendono oggetti di indagine etnografica particolarmente interessanti, sebbene complessi da studiare.¹³⁰ Gli artefatti digitali – file audio, video, commenti, playlist, metadati – non sono semplici 'oggetti' da analizzare, ma tracce di pratiche situate che incorporano scelte estetiche, riferimenti stilistici e strategie comunicative. Nel caso della

¹³⁰ COLEMAN, ENID GABRIELLA, *Ethnographic Approaches to Digital Media*, in "Annual Review of Anthropology", XXXIX, 2010, pp. 487-505. Cfr. anche HAMPTON, KEITH N., *Studying the Digital: Directions and Challenges for Digital Methods*, in "Annual Review of Sociology", XLIII, 2017, pp. 167-188, che offre una rassegna metodologica complementare, con attenzione alle sfide della cyberethnography e alla validità dei dati di traccia nell'indagine digitale.

cinematic music, piattaforme come YouTube, Discord e SoundCloud costituiscono gli spazi in cui la comunità si forma, condivide saperi, stabilisce canoni estetici e costruisce identità professionali.

Coleman sottolinea come i media digitali abbiano contribuito a generare nuove collettività come «web-cam girls, gamers, hackers, and others, whose senses of self, vocation, and group sociabilities are shaped significantly, although not exclusively nor deterministically, by digital technologies».¹³¹ Questa osservazione è particolarmente pertinente per la comunità della *cinematic music*: si tratta di compositori il cui senso di appartenenza professionale e le cui pratiche creative sono profondamente influenzati dalle tecnologie digitali, dalle piattaforme di condivisione e dalle dinamiche comunitarie online.

Il termine ‘netnografia’, coniato da Robert Kozinets alla fine degli anni Novanta, indica una metodologia di ricerca qualitativa che adatta le tecniche etnografiche tradizionali allo studio delle comunità online e dei social media.¹³² In un recente contributo, Kozinets ha precisato l’essenza della netnografia: «Netnographies always focus on social media and technoculture. They usually rely on data from social media, and often extend it. And netnographies always feature researcher immersion: an ethnographic – netnographic, rather – sensibility».¹³³ La netnografia si distingue dunque da altri approcci allo studio del web – come l’analisi dei contenuti o l’estrazione di dati – per l’enfasi sulla comprensione culturale e sull’immersione del ricercatore nel campo di studio.

La netnografia non considera Internet semplicemente come un nuovo ‘campo’ di ricerca analogo ai contesti fisici studiati dall’etnografia tradizionale. Come evidenziato da Coleman, il web rappresenta piuttosto un ambiente in cui «groups substantially can and do culturally dwell in digital technology».¹³⁴ le pratiche culturali si costituiscono e si negoziano attraverso modalità specifiche, che richiedono strumenti analitici adeguati. La presente ricerca adotta la netnografia come cornice generale, privilegiando l’interpretazione dei significati culturali veicolati dagli artefatti digitali. Il ricercatore non si limita a osservare passivamente la comunità, ma vi partecipa attivamente; nel caso

¹³¹ Ivi, p. 48.

¹³² KOZINETTS, ROBERT V. Netnography Today: A Call to Evolve, Embrace, Energize, and Electrify, in KOZINETTS, ROBERT V. - GAMBETTI, ROSSELLA (a cura di), *Netnography Unlimited: Understanding Technoculture Using Qualitative Social Media Research*, New York, Routledge, 2021, p.7.

¹³³ Ivi, pp. 7-8.

¹³⁴ COLEMAN, Ethnographic Approaches, p. 488.

specifico, attraverso la partecipazione diretta alla competizione come compositore, conferendo alla ricerca una dimensione autoetnografica.

2.1.2 Metodi misti e triangolazione

Lo studio delle comunità di fan e delle culture partecipative richiede un quadro metodologico capace di rendere conto delle loro caratteristiche sociali, creative e affettive. Come osserva Nicolle Lamerichs nel suo studio sulle culture dei fan, la «mixed-methods research is essential when doing research on fan communities. The combination of different types of qualitative data and close reading is essential».¹³⁵ La combinazione di diversi tipi di dati qualitativi e di close reading è fondamentale per comprendere fenomeni che si collocano sul confine tra produzione testuale e pratiche sociali. Lamerichs propone un approccio che combina l'etnografia – intesa in senso ampio come studio delle culture vissute – con metodi quali l'osservazione partecipante, l'etnografia insider e le interviste qualitative.¹³⁶

Dan Podjed, riflettendo sulle sfide metodologiche emerse durante la pandemia di COVID-19, ha evidenziato come l'etnografia digitale non debba essere considerata un'appendice dei metodi antropologici tradizionali, ma possa in alcune circostanze diventarne l'approccio fondamentale.¹³⁷ Nel contesto dei progetti di ricerca interdisciplinari, Podjed propone il concetto di 'ethnography-inspired research': un approccio che mantiene la sensibilità etnografica pur adattandosi ai vincoli pratici della ricerca contemporanea.¹³⁸

La presente ricerca adotta un'impostazione a metodi misti che integra analisi musicale sistematica, questionario e interviste. La triangolazione metodologica – l'uso di fonti diverse non in modo che siano messe alla prova l'una con l'altra – costituisce un principio fondamentale di questo approccio. L'integrazione di queste fonti mira a costruire un quadro completo e sfaccettato del fenomeno, superando i limiti di ciascun approccio preso singolarmente.

¹³⁵ LAMERICHs, NICOLLE, Fan Membership: Traditional and Digital Fieldwork, in EAD., *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2018, pp. 47-58.

¹³⁶ Ivi, p. 48.

¹³⁷ PODJED, DAN. "Renewal of Ethnography in the Time of the COVID-19 Crisis", in «Sociologija i prostor», LIX, 2021, Posebno izdanje, pp. 267-284.

¹³⁸ Ivi, p. 271.

Fonte	Tipo di dati	Cosa rileva	Limiti
Analisi corpus (43 brani)	Oggettivi, strutturati	Caratteristiche musicali	Non cattura intenzioni
Questionario (22 risposte)	Quantitativi + qualitativi	Pratiche, percezioni	Risposte standardizzate
Interviste (5)	Qualitativi, approfonditi	Significati, motivazioni	Campione ridotto

Tabella 1 - Le tre fonti a confronto.

2.1.3 La dimensione autoetnografica

Un elemento distintivo della presente ricerca è la mia posizione di ricercatore come membro attivo della comunità studiata. Kozinets definisce la netnografia come un approccio che trae le sue comprensioni culturali dalle impressioni umane, dalla «central conception of the researcher-netnographer-as-instrument».¹³⁹ Questa concezione del ricercatore come strumento è particolarmente rilevante quando egli stesso appartiene alla comunità oggetto di studio. Come precisa Kozinets, le netnografie attingono dalle impressioni umane per sviluppare una comprensione culturale del linguaggio, del potere, dell'identità e del desiderio negli spazi in cui tecnologia e dimensione sociale si incontrano.¹⁴⁰

La 'descrizione densa' ('thick description') rappresenta uno strumento fondamentale per questo tipo di ricerca. Come osserva Kozinets, la netnografia cerca nei media connettivi «what the British philosopher Gilbert Ryle (1968) has termed 'thick description'. Thick description is not a mere representation but a translation of social actions from the actors' own point of view».¹⁴¹

Lamerichs distingue due approcci complementari all'interno dell'etnografia insider: l'osservazione partecipante e l'autoetnografia.¹⁴² L'osservazione partecipante implica che il ricercatore generi conoscenza non solo osservando, ma partecipando attivamente alle comunità. Per quanto riguarda le note di campo, Lamerichs applica il concetto di descrizione elaborato da Geertz, producendo «extensive field notes that are not just

¹³⁹ KOZINET, Netnography Today, p. 7.

¹⁴⁰ *Ibidem.*

¹⁴¹ Ivi, p. 8,

¹⁴² LAMERICH, Fan Membership, pp. 49-50.

observations, but also include interpretations of the actors involved and reflexive notes». ¹⁴³

L'autoetnografia, d'altro canto, è un tipo di etnografia insider che riflette sulla storia personale del ricercatore e fornisce così conclusioni provvisorie su questioni storiche, sociali o artistiche. Come spiega Lamerichs, «what I learn, what I feel, and how I experience fandom myself is of the highest importance in this research». ¹⁴⁴ Questo metodo differisce dall'osservazione partecipante per il suo orientamento introverso: mentre l'osservazione partecipante guarda verso l'esterno, l'autoetnografia guarda verso l'interno e utilizza il proprio corpo come strumento. ¹⁴⁵

Nel contesto della presente ricerca, la dimensione autoetnografica emerge da due circostanze. La prima è la mia partecipazione diretta alla *Ryan Leach Composing Competition* come compositore, che ha permesso un'osservazione partecipante 'dall'interno' delle dinamiche della comunità. La seconda è l'inclusione, nell'analisi esemplificativa del Capitolo 1, di un brano composto da me – una scelta che consente di integrare l'analisi del prodotto con la riflessione sul processo creativo. Come osserva Lamerichs, le autoetnografie possono «familiarizzare il lettore con il campo in modo più coinvolgente» e «mostrare quali tipi di sentimenti e significati vengono generati in relazione a particolari culture». ¹⁴⁶

La posizione del ricercatore come insider comporta sia vantaggi che rischi. Lamerichs discute la figura dell'«aca-fan» (academic fan), elaborata da Matt Hills e Henry Jenkins, che descrive lo studioso che è anche fan o diventa fan attraverso i casi che studia. ¹⁴⁷ Tra i vantaggi di questa posizione vi sono l'accesso privilegiato a conoscenze tacite, la familiarità con il gergo e le convenzioni della comunità, la possibilità di evitare errori banali grazie alla conoscenza pregressa del campo. Tra i rischi, la possibile mancanza di distanza critica, il bias interpretativo, la difficoltà a vedere come «strano» ciò che è familiare.

Per mitigare questi rischi, la ricerca adotta strategie di riflessività esplicita, come l'utilizzo del formato a note di campo per le analisi espressamente soggettive. Lamerichs propone

¹⁴³ Ivi, p. 49. Lamerichs riprende il concetto di thick description da GEERTZ, CLIFFORD. *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books, 1973, pp. 5-6.

¹⁴⁴ LAMERICHs. Fan Membership, p. 50.

¹⁴⁵ Ivi, pp. 50-51.

¹⁴⁶ Ivi, p. 51.

¹⁴⁷ Ivi, pp. 51-52.

la triangolazione metodologica come soluzione: «rather than producing personal anecdotes, I test my own experiences and give them validity by combining them with other methods».¹⁴⁸ L'autoanalisi viene così triangolata con dati provenienti da altri compositori attraverso il questionario e le interviste.

2.1.4 L'etnografia online

L'etnografia online presenta sfide specifiche rispetto all'etnografia tradizionale. Come osserva Lamerichs, le etnografie online sono state esplorate sotto diverse etichette – 'etnografia virtuale', 'netnografia', 'cyberetnografia' – ciascuna con le proprie sfumature e implicazioni.¹⁴⁹ Tuttavia, è importante non concepire l'etnografia online come qualcosa di intrinsecamente diverso dall'etnografia tradizionale. Come l'etnografia in presenza, essa implica un viaggio verso un campo e la produzione di note su di esso; studiare fenomeni online è un viaggio con conseguenze reali per il ricercatore.¹⁵⁰

Podjed propone una distinzione utile tra due forme di etnografia digitale: «L'etnografia digitale, cioè l'etnografia condotta per mezzo delle tecnologie digitali. L'altra è l'etnografia del digitale, che si riferisce all'etnografia realizzata nello spazio digitale, virtuale o online».¹⁵¹ La presente ricerca si colloca all'intersezione di entrambe le dimensioni: utilizza strumenti digitali per raccogliere dati (questionario online, interviste via email) e al contempo studia pratiche che si svolgono prevalentemente in spazi digitali (YouTube, Discord, piattaforme di condivisione musicale).

Podjed suggerisce inoltre tre direzioni per lo sviluppo dell'etnografia contemporanea: l'accelerazione dell'etnografia per adattarla ai requisiti dei progetti interdisciplinari; l'intreccio tra *big data description* e *thick data description*, utilizzando entrambi gli approcci simultaneamente senza rigide separazioni tra studi qualitativi e quantitativi; e l'uso permanente delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per consolidare approcci di ricerca ibridi.¹⁵² La presente ricerca adotta questa prospettiva ibrida, combinando dati strutturati (l'analisi parametrica del corpus musicale) con dati

¹⁴⁸ Ivi, p. 54.

¹⁴⁹ Ivi, pp. 54-55.

¹⁵⁰ Ivi, p. 55.

¹⁵¹ PODJED, "Renewal of Ethnography", p. 271, traduzione mia [«The first is the digital ethnography, which means ethnography carried out by digital technologies, such as computers and various software solutions. The other is the ethnography of the digital, which describes ethnography carried out in digital, virtual or online space»].

¹⁵² Ivi, pp. 278-279.

qualitativi (le risposte aperte del questionario, le interviste), e integrando l'osservazione online con la riflessione autoetnografica.

2.2 Il campo di ricerca: la *Ryan Leach Composing Competition*

2.2.1 Descrizione della competizione

La *Ryan Leach Composing Competition*, oggi *12 Story Music Composing Competition*, è stata una competizione online a cadenza trimestrale, oggi semestrale, organizzata dal compositore e youtuber Ryan Leach, attivo nella comunità della *cinematic music* con un canale YouTube dedicato a tutorial, analisi e contenuti formativi per aspiranti compositori. Le prime cinque edizioni, da aprile 2022 ad aprile 2023, si tennero all'interno del canale YouTube dello stesso Ryan Leach, mentre da quella luglio 2023 fu creato un canale autonomo dedicato alla competizione. Al momento della stesura del presente lavoro sono state organizzate undici edizioni. La competizione rappresenta un punto di osservazione privilegiato per lo studio del genere. Tre elementi ne motivano la scelta: l'autorità riconosciuta dalla comunità nei confronti di Ryan Leach come formatore e curatore estetico; la natura pubblica e documentata dei materiali prodotti; e la capillarità della rete di compositori coinvolti, eterogenei per provenienza geografica e percorso formativo.¹⁵³

Il formato della competizione prevede la pubblicazione di un brano della durata non superiore ai 90 secondi ispirato a un'immagine data (diversa per ciascuna competizione). Alcuni criteri di valutazione possono cambiare da un'edizione all'altra, come per esempio l'orchestrazione o la qualità della produzione. Questo meccanismo replica le condizioni tipiche del lavoro professionale nella musica per media, dove il compositore risponde a uno stimolo visivo e a indicazioni narrative/compositive predefinite. I brani prodotti sono quindi comparabili per durata, contesto e finalità comunicativa, il che li rende particolarmente adatti a un'analisi sistematica.

La competizione attrae un pubblico eterogeneo per esperienza e provenienza geografica, dai principianti ai semi-professionisti, creando un campione che si ritiene rappresentativo delle pratiche compositive nel genere. I partecipanti provengono prevalentemente da

¹⁵³ Il canale YouTube è visitabile al seguente link <https://www.youtube.com/@composingcompetitions> [ultimo accesso: giugno 2026]. Nella sezione 'Playlist' è possibile vedere i video-annuncio di tutte le edizioni ad oggi organizzate.

Nord America, Europa e Australia, ma la comunità include compositori da tutti i continenti. La formazione è variabile: alcuni hanno background accademici in composizione o produzione musicale, altri sono completamente autodidatti.¹⁵⁴

I brani finalisti, selezionati da Ryan Leach attraverso una valutazione coordinata all'interno di una giuria da lui selezionata, rappresentano quelli che la comunità stessa riconosce come esempi riusciti di *cinematic music*. Questa selezione offre un accesso diretto ai canoni estetici impliciti del genere: analizzare ciò che viene premiato significa interrogarsi su ciò che la comunità considera 'buona' *cinematic music*.

2.2.2 Giustificazione della scelta del campo

La scelta della *Ryan Leach Composing Competition* come campo di ricerca risponde a criteri sia teorici che pratici. Podjed sottolinea l'importanza di integrare approcci qualitativi e quantitativi nei progetti di ricerca, sviluppando quello che definisce un design di ricerca 'circolare' in cui «we kept checking the data obtained from the measurements with the questions we asked people, and at the same time we continuously checked the information people gave us with the measurements by different technological tool».¹⁵⁵ La competizione offre esattamente questa possibilità: i brani possono essere analizzati oggettivamente, mentre le pratiche e le percezioni dei loro autori possono essere indagate attraverso questionario e interviste.

Dal punto di vista teorico, la competizione rappresenta un microcosmo della comunità della *cinematic music*: vi confluiscono compositori con diversi livelli di esperienza, diversi background formativi, diverse concezioni del genere. Il formato della competizione – con brief tematici che variano di edizione in edizione – consente inoltre di osservare come le convenzioni del genere si adattano a contesti narrativi diversi (nel caso di studio abbiamo western, fantascienza, fantasy, commedia).

Dal punto di vista pratico, la competizione offre vantaggi significativi per la ricerca. La disponibilità pubblica dei brani su YouTube, corredati di metadati (titolo, descrizione, commenti), consente un'analisi sistematica e trasparente, replicabile da altri ricercatori. L'esistenza di un server Discord attivo permette di contattare direttamente i compositori

¹⁵⁴ Questi dati provengono parzialmente dalle risposte ottenute dal questionario di cui si vedrà al Capitolo 3.

¹⁵⁵ Ivi, p. 273.

per la distribuzione del questionario e per le interviste. La cadenza trimestrale della competizione garantisce un flusso costante di nuovi dati.

È opportuno esplicitare anche i limiti di questa scelta. La competizione attrae prevalentemente compositori amatoriali o semi-professionisti; i professionisti affermati raramente partecipano, sia per mancanza di tempo sia perché non necessitano della visibilità offerta dalla competizione. Questo comporta un bias del campione verso le fasi iniziali e intermedie della carriera compositiva. Inoltre, la selezione dei finalisti riflette i gusti estetici di Ryan Leach e della comunità del suo canale, che potrebbero non essere rappresentativi dell'intero campo della *cinematic music*. Come osserva Lamerichs, «fandom is a dynamic phenomenon and its communities are heterogeneous and diverse».¹⁵⁶

2.2.3 Edizioni analizzate

La presente ricerca analizza i brani finalisti di quattro edizioni consecutive della competizione, svoltesi tra luglio 2023 e aprile 2024. La tabella seguente sintetizza le caratteristiche di ciascuna edizione:

Edizione	Brief tematico	Video pubblicati	Partecipanti unici	Finalisti
July 2023	Western / Far West	242	222	9
October 2023	Heist comedy	154	139	12
January 2024	Sci-fi romantico	167	158	11
April 2024	Fantasy primaverile	135	129	11
Totale		698	648*	43

Tabella 2 – Edizioni della competizione analizzate.¹⁵⁷

L'analisi dei dati di partecipazione rivela un elemento significativo per la comprensione della comunità della *cinematic music*: su 458 compositori unici che hanno preso parte ad

¹⁵⁶ LAMERICHS, Fan Membership, p. 58.

¹⁵⁷ I dati relativi a video pubblicati e partecipanti unici sono stati ricavati tramite YouTube Data Tools (<https://ytdt.digitalmethods.net>), effettuando una ricerca per titolo contenente la denominazione della competizione nel periodo compreso tra la pubblicazione della call e due settimane dopo la scadenza di ciascuna edizione. Sono stati esclusi i video del canale di Ryan Leach e del canale ufficiale "12 Story Music Composing Competition". La colonna "Partecipanti unici" conta i canali YouTube distinti (alcuni compositori hanno pubblicato più versioni dello stesso brano). *Il totale cross-edition (648) indica i partecipanti unici considerando l'insieme delle quattro edizioni: 137 compositori (29,9%) hanno partecipato a più di un'edizione.

almeno una delle quattro edizioni considerate, 137 (il 29,9%) hanno partecipato a più di un'edizione. Di questi, 12 compositori – tra cui David Welsh, il cui brano *Bitcrushed* è stato analizzato nel Capitolo 1 – hanno partecipato a tutte e quattro le edizioni, e ulteriori 29 ne hanno frequentate tre. Questo dato di *retention* costituisce un indicatore empirico della coesione della comunità: la competizione non attrae soltanto partecipanti occasionali, ma genera un nucleo stabile di compositori che ritornano con regolarità.¹⁵⁸ Questo aspetto sarà approfondito nel Capitolo 4, dove il dato di partecipazione ricorrente sarà discusso come elemento costitutivo dell'identità di genere costruita collettivamente dalla comunità.

La scelta di analizzare quattro edizioni consecutive risponde all'esigenza di disporre di un corpus sufficientemente ampio e diversificato. I 43 brani finalisti coprono tematiche narrative molto diverse – dal western al fantasy, dalla fantascienza alla commedia – permettendo di distinguere le caratteristiche stabili del genere (quelle che ricorrono indipendentemente dal brief) da quelle variabili (quelle che si adattano al contesto specifico).

2.3 Costruzione del corpus e parametri analitici

L'analisi dei brani finalisti della Ryan Leach Composing Competition è stata concepita come un'analisi comparativa di tipo qualitativo, supportata da una raccolta sistematica di dati strutturati. L'obiettivo non è quello di valutare i brani secondo criteri estetici o gerarchici, bensì di individuare ricorrenze, strategie compositive condivise e differenze significative all'interno di un corpus omogeneo per contesto produttivo e finalità comunicativa.

Come osserva Podjed a proposito della combinazione di dati qualitativi e quantitativi, «la ricerca etnografica ha offerto spunti sui Thick Data – cioè, un contesto che permette interpretazioni più complesse delle interazioni sociali, dei sentimenti, delle scelte e delle esperienze umane».¹⁵⁹ In questa prospettiva, i dati strutturati raccolti nel database non sostituiscono l'interpretazione qualitativa, ma la supportano fornendo una base empirica condivisa e verificabile.

¹⁵⁸Il termine *retention* indica, nel lessico delle piattaforme di streaming e di condivisione video, la capacità di un contenuto di trattenere l'attenzione dell'utente il più a lungo possibile; è un parametro centrale nelle metriche di *engagement* e nei sistemi di raccomandazione algoritmica.

¹⁵⁹ PODJED. *Renewal of Ethnography*, p. 275.

Per garantire coerenza e confrontabilità dei dati, è stata costruita una raccolta strutturata di dati in forma tabellare (formato Excel), all'interno della quale ogni brano è stato descritto attraverso un insieme di parametri predefiniti. La struttura della raccolta è stata progettata per consentire sia un'analisi intra-edizione, confrontando i brani appartenenti alla stessa competizione e dunque allo stesso brief, sia un'analisi inter-edizione, confrontando brani appartenenti a edizioni diverse e dunque a contesti narrativi differenti.

2.4 Il questionario

Il secondo strumento di raccolta dati è costituito da un questionario online, intitolato *Approaches and Workflow in Media Composition*, distribuito attraverso la piattaforma Google Forms. Il questionario è stato progettato per raccogliere informazioni sulle pratiche compositive, i percorsi formativi, gli strumenti utilizzati e le percezioni dei compositori attivi nell'ambito della musica per i media. L'obiettivo è integrare i dati oggettivi dell'analisi del corpus con le pratiche e percezioni dichiarate dai compositori stessi, verificando convergenze e divergenze tra ciò che i compositori dicono di fare e ciò che effettivamente fanno.

La scelta di un questionario online risponde a criteri sia pratici sia metodologici. Dal punto di vista pratico, la dispersione geografica dei compositori rende impraticabile la somministrazione in presenza. Dal punto di vista metodologico, il formato online garantisce anonimato (che può favorire risposte più sincere su aspetti delicati come il reddito o le difficoltà professionali) e standardizzazione delle condizioni di somministrazione.

Il questionario è articolato in sette sezioni, progettate per esplorare diversi aspetti dell'attività compositiva: profilo del compositore (esperienza, formazione); auto-percezione stilistica; workflow compositivo; approccio estetico (orchestrale vs. sound design, uso di convenzioni); sfide principali percepite; strategie di distribuzione e monetizzazione; percezioni sul mercato e sul futuro del settore, incluso l'impatto dell'intelligenza artificiale.

La distribuzione del questionario è avvenuta attraverso canali coerenti con il campo di ricerca: il server Discord della *Ryan Leach Composing Competition*, e contatti diretti con compositori identificati attraverso YouTube. Il questionario ha raccolto 22 risposte complete. Il campione, pur non statisticamente rappresentativo della popolazione dei

compositori di media music, presenta una distribuzione eterogenea per esperienza, formazione e tipologia di produzione.

2.5 Le interviste

Il terzo strumento metodologico è costituito da interviste qualitative condotte in modalità asincrona via e-mail. La scelta del formato asincrono risponde a vincoli pratici – la dispersione geografica dei compositori, le differenze di fuso orario – ma anche a considerazioni metodologiche. Le interviste via e-mail consentono ai rispondenti di riflettere con calma sulle domande, di articolare risposte più meditate, di tornare sulle proprie risposte per correggerle o integrarle.

Coleman sottolinea l'importanza, nello studio delle culture digitali, di prestare attenzione a ciò che gli utenti stessi pensano e dicono delle proprie pratiche mediali. Nel suo lavoro sui commenti di YouTube, ad esempio, analizza come gli utenti producano «user-generated metalinguistic data» che rivelano le loro opinioni sui fenomeni linguistici e culturali.¹⁶⁰ In modo analogo, le interviste della presente ricerca mirano a raccogliere le riflessioni dei compositori sulle proprie pratiche creative e sulla loro appartenenza alla comunità della *cinematic music*.

I destinatari delle interviste sono stati selezionati tra i rispondenti al questionario che hanno espresso disponibilità per un approfondimento, oppure attraverso il server Discord di Ryan Leach, oppure ancora tramite conoscenza diretta. La traccia dell'intervista comprende sei domande aperte, progettate per esplorare: la definizione personale di *cinematic music*; il percorso e le influenze; il processo creativo; il ruolo della comunità online; gli elementi del 'suono cinematic'; le prospettive future.

Le risposte alle interviste sono state analizzate attraverso un'analisi tematica riflessiva, seguendo l'approccio delineato da Virginia Braun e Victoria Clarke.¹⁶¹ L'analisi tematica è un metodo per identificare, analizzare e riportare pattern (o temi) all'interno dei dati. Il processo analitico si articola in sei fasi: familiarizzazione con i dati; generazione dei codici iniziali; ricerca dei temi; revisione dei temi; definizione e denominazione dei temi; stesura del report.¹⁶²

¹⁶⁰ COLEMAN. *Ethnographic Approaches*, p. 494.

¹⁶¹ BRAUN, VIRGINIA - CLARKE, VICTORIA. *Using Thematic Analysis in Psychology*, in «Qualitative Research in Psychology», III, 2006, 2, pp. 77-101.

¹⁶² Ivi, pp. 87-93.

Braun e Clarke distinguono l'analisi tematica riflessiva da altri approcci per l'enfasi sulla soggettività del ricercatore come risorsa, piuttosto che come bias da minimizzare.¹⁶³ In questo approccio, i temi non 'emergono' dai dati come se fossero già presenti in attesa di essere scoperti, ma sono attivamente costruiti dal ricercatore attraverso un processo interpretativo. La riflessività – ovvero la consapevolezza critica del proprio ruolo nel processo analitico – è quindi centrale.

2.6 Considerazioni etiche

Il presente lavoro ha adottato procedure conformi ai principi etici della ricerca. Per quanto riguarda il questionario e le interviste, tutti i partecipanti hanno fornito consenso informato esplicito. L'anonimato è stato garantito per i rispondenti al questionario. Per gli intervistati, che hanno fornito risposte più dettagliate e potenzialmente identificabili, è stata offerta la possibilità di scegliere tra attribuzione nominale, pseudonimo, o anonimato completo.

2.7 Limiti metodologici e strategie di mitigazione

È opportuno esplicitare i limiti dell'impianto metodologico adottato, insieme alle strategie messe in atto per mitigarli.

Prima di tutto, il corpus analizzato è limitato ai brani finalisti di una singola competizione, il che potrebbe introdurre un bias verso stili e approcci premiati in quel contesto specifico. Per mitigare questo limite, l'analisi del corpus è stata integrata con dati provenienti dal questionario e dalle interviste, che includono compositori attivi anche in altri contesti.

Il campione del questionario (22 risposte) non consente generalizzazioni statistiche alla popolazione dei compositori di *cinematic music*. I risultati devono essere interpretati come indicativi di tendenze all'interno di una comunità specifica, non come dati rappresentativi dell'intero settore. L'intervista sottoposta a un campione ridotto, allo stesso modo, rischierebbe di portare a generalizzare le risposte ottenute. L'approccio etnografico adottato, tuttavia, non richiede rappresentatività statistica: l'obiettivo è la comprensione approfondita di un fenomeno culturale situato.

¹⁶³ BRAUN, VIRGINIA - CLARKE, VICTORIA. Reflecting on Reflexive Thematic Analysis, in «Qualitative Research in Sport, Exercise and Health», XI, 2019, 4, pp. 589-597.

Alcuni parametri dell'analisi musicale – in particolare la valutazione della coerenza emotiva con l'immagine e l'identificazione dei topoi – comportano un elemento di soggettività interpretativa. Si è cercato di mitigare questo limite attraverso la definizione di criteri espliciti, la documentazione delle scelte analitiche, e la riflessività sulla posizione del ricercatore. Come osserva Lamerichs, «il modello 'aca-fan' ha anche dei difetti» e richiede trasparenza e auto-riflessività.¹⁶⁴

Inoltre, la posizione del ricercatore come membro attivo della comunità studiata comporta rischi di bias di conferma e di non-oggettività nei confronti di aspetti che appaiono 'ovvi' o 'naturali' dall'interno. Come suggerisce Podjed, è importante non affidarsi esclusivamente alle tecnologie e ai metodi remoti, ma integrare diverse fonti di dati per ottenere una descrizione più 'densa'.¹⁶⁵ Le interpretazioni sono state quindi sistematicamente sottoposte a verifica attraverso i dati empirici, e le scelte analitiche sono state documentate in modo da renderle trasparenti e criticabili.

Il presente capitolo ha presentato l'impianto metodologico della ricerca sulla *cinematic music*. L'approccio adottato combina l'etnografia digitale come quadro epistemologico generale con un'impostazione a metodi misti che integra analisi musicale sistematica, questionario e interviste. La dimensione autoetnografica, derivante dalla mia posizione di ricercatore-compositore attivo nella comunità, arricchisce la ricerca con una prospettiva insider documentata e riflessiva.

Il campo di ricerca – la *Ryan Leach Composing Competition* – è stato scelto per la sua rappresentatività delle pratiche compositive della comunità della *cinematic music* e per la disponibilità pubblica dei materiali. Il corpus di 43 brani finalisti è stato analizzato attraverso un database strutturato che considera sia parametri compositivi e formali sia parametri di mixdown e produzione.

Il questionario ha raccolto dati sulle pratiche dichiarate e sulle percezioni di 22 compositori attivi nel settore. Le interviste hanno permesso di approfondire temi emersi dal questionario attraverso narrazioni personali, analizzate con il metodo dell'analisi tematica riflessiva. La triangolazione delle tre fonti di dati – corpus, questionario, interviste – mira a costruire un quadro solido e sfaccettato del fenomeno.

¹⁶⁴ LAMERICHs, *Fan membership*, p. 53, traduzione mia [«I must admit that the aca-fan model also has its downsides»].

¹⁶⁵ PODJED, *Renewal of Ethnography*, p. 279.

I limiti metodologici – relativi alla rappresentatività del corpus, alla dimensione del campione, alla soggettività dell'analisi e al bias dell'insider – sono stati esplicitati e affrontati attraverso strategie di mitigazione appropriate. Nel complesso, l'impianto adottato risponde all'obiettivo di produrre una descrizione empiricamente fondata di un genere musicale finora trascurato dalla letteratura musicologica, integrando l'analisi delle caratteristiche sonore con la comprensione delle pratiche e delle percezioni dei compositori.

CAPITOLO 3

Risultati

Il presente capitolo illustra i risultati dell'analisi condotta sul corpus di brani e sui dati raccolti attraverso il questionario. L'obiettivo è fornire un quadro empirico delle caratteristiche compositive, stilistiche e produttive della *cinematic music*, così come emerge dalla pratica dei compositori attivi in questo ambito. I dati vengono presentati seguendo un percorso che parte dall'analisi musicale dei brani per poi aprirsi alle prospettive dei compositori stessi, permettendo una triangolazione tra evidenze strutturali e percezioni soggettive.

3.1 Panoramica del corpus

3.1.1 La Ryan Leach Composing Competition come campo di ricerca

Il corpus analizzato nella presente ricerca è costituito dai brani finalisti della *Ryan Leach Composing Competition*. La scelta di questo campo di ricerca risponde a criteri sia teorici che pratici, già discussi nel capitolo metodologico: il concorso rappresenta un punto di osservazione privilegiato sulle pratiche compositive della comunità della *cinematic music*, offrendo al contempo un corpus omogeneo per formato, durata e finalità comunicativa.

La competizione è organizzata da Ryan Leach, compositore e content creator statunitense attivo nella divulgazione di tecniche compositive per musica da film e videogiochi.¹⁶⁶ Il formato prevede la pubblicazione di un brief visivo – un'immagine statica, tipicamente un'illustrazione digitale – sulla base del quale i partecipanti devono comporre una colonna sonora originale della durata massima di 90 secondi. L'immagine, commissionata ad artisti diversi per ogni edizione, suggerisce un contesto narrativo e un'atmosfera senza imporre una traccia audiovisiva predefinita, lasciando ai compositori ampia libertà interpretativa.¹⁶⁷

¹⁶⁶ Il canale YouTube di Ryan Leach (<https://www.youtube.com/@RyanLeachMusic>) conta, al momento della stesura, oltre 80.000 iscritti e ospita tutorial su composizione, orchestrazione e produzione per media.

¹⁶⁷ L'artwork della prima edizione è stato realizzato da David Frasheski; quello della seconda da Lorenzo Lanfranconi (The Dudge Brothers); quello della terza da Hardy Fowler (Cyberpunk Love Story); quello della quarta edizione è una fotografia del castello di Saint Michel, in Francia.

La selezione dei finalisti è affidata a una giuria composta da compositori e content creator attivi nell'ambito della musica per media.¹⁶⁸ I giudici valutano i brani secondo criteri espliciti che, nelle prime tre edizioni analizzate, sono stati *composizione*, *produzione* e *attinenza all'immagine*, mentre nell'edizione di aprile 2024, in occasione del secondo anniversario della competizione, i criteri sono stati riformulati in *tecnica compositiva* (armonia e contrappunto), *produzione*, *impressione* (impatto emotivo) e *storia* (legata all'immagine e intrinseca alla musica).¹⁶⁹ Questi criteri riflettono le competenze considerate centrali nella pratica professionale della musica per media: la qualità intrinseca della scrittura musicale, la resa sonora del prodotto finito, e la capacità di tradurre uno stimolo visivo in scelte musicali appropriate. I finalisti vengono poi ascoltati e valutati durante una livestream pubblica sul canale YouTube della competizione, dove la giuria commenta le scelte compositive e motiva le proprie decisioni.

Parallelamente alla competizione, il server Discord associato al canale costituisce uno spazio di confronto e supporto reciproco tra i partecipanti. Pur non avendo un ruolo diretto nella selezione dei finalisti, il server rappresenta un ambiente in cui i compositori condividono bozze, chiedono feedback, ricevono indicazioni tecniche e stilistiche – talvolta dallo stesso Ryan Leach – e si aiutano reciprocamente nel processo creativo. Questa dimensione comunitaria è rilevante per comprendere il contesto in cui i brani nascono: le scelte compositive non emergono in un vuoto, ma all'interno di una rete di pratiche condivise, riferimenti comuni e aspettative estetiche che la frequentazione del server contribuisce a formare e a rafforzare.

La scelta di analizzare i brani finalisti, piuttosto che l'intero insieme delle submission, risponde a una logica precisa: i finalisti rappresentano ciò che la giuria – composta da membri riconosciuti della comunità – identifica come esempi riusciti di *cinematic music*. Analizzare i brani selezionati significa quindi accedere a un canone estetico in formazione, filtrato attraverso il giudizio di professionisti che condividono i valori e le competenze del genere.

¹⁶⁸ Tra i giudici delle quattro edizioni figurano compositori e content creator attivi nella comunità della *cinematic music*: Christopher Siu, Gavin Leeper, Rachel Hardy, Seycara, 8-bit Music Theory, e Wade Smith (vincitore della prima edizione della competizione).

¹⁶⁹ Nei video, Ryan Leach parla dei parametri come *composition*, *production*, e *relevance to the prompt image* per le prime tre competizioni analizzate e *technique*, *impression* e *story* per l'edizione di aprile 2024.

3.1.2 Consistenza e composizione del corpus

Il corpus analizzato comprende 43 brani finalisti, selezionati da quattro edizioni consecutive della competizione svoltesi tra luglio 2023 e aprile 2024. La distribuzione per edizione risulta relativamente bilanciata: 9 brani dall'edizione di luglio 2023, 12 da quella di ottobre 2023, 11 da gennaio 2024 e 11 da aprile 2024.¹⁷⁰

È opportuno precisare che il numero di brani analizzati non coincide esattamente con il numero totale di finalisti proclamati in ciascuna edizione. Le quattro competizioni hanno selezionato complessivamente 54 finalisti (15 a luglio, 15 a ottobre, 12 a gennaio e 12 ad aprile), ma il corpus effettivamente analizzato si attesta a 43 brani. La differenza è dovuta a ragioni tecniche: alcuni video sono stati rimossi o resi privati dopo la pubblicazione iniziale, rendendo impossibile l'accesso al materiale audio; in altri casi, l'assenza di informazioni complete sul compositore ha impedito la compilazione della scheda analitica.¹⁷¹ Il corpus analizzato rappresenta comunque circa l'80% dei finalisti totali, una percentuale sufficiente a garantire la rappresentatività del campione.

Edizione	Brief tematico	Finalisti	Analizzati	Copertura
Luglio 2023	Western / Far West	15	9	60%
Ottobre 2023	Commedia avventurosa	15	12	80%
Gennaio 2024	Sci-fi romantico	12	11	92%
Aprile 2024	Fantasy primaverile	12	11	92%
Totale		54	43	80%

Tabella 3 - Composizione del corpus per edizione.

3.1.3 I brief tematici

Ogni edizione della competizione presenta un brief tematico differente, definito dall'immagine proposta come stimolo compositivo. Questa varietà costituisce un elemento di ricchezza metodologica: consente di osservare come i compositori traducano in musica suggestioni visive e narrative diverse, permettendo di distinguere le costanti

¹⁷⁰ Nell'edizione di gennaio 2024 è inclusa anche la mia submission, nonostante non sia stata selezionata tra i brani finalisti.

¹⁷¹ Alcuni brani finalisti non sono stati inclusi nel corpus per ragioni tecniche: video rimossi o resi privati dopo la pubblicazione, file audio non più accessibili, o impossibilità di reperire informazioni complete sul compositore.

stilistiche del genere (quelle che ricorrono indipendentemente dal contesto) dalle variabili (che si adattano al tema specifico).



Figura 6 - Le immagini di riferimento per i brief tematici delle quattro edizioni analizzate.

L'edizione di luglio 2023 proponeva un'immagine di ambientazione western: un cowboy solitario in un paesaggio desertico, con canyon e cielo al tramonto. Il brief evocava chiaramente il genere cinematografico del western classico, con i suoi topoi consolidati: solitudine, vastità del paesaggio, tensione tra civilizzazione e frontiera. I compositori hanno risposto attingendo a un repertorio stilistico ben codificato, che include strumenti come l'armonica a bocca, il fischio e la chitarra acustica, oltre a riferimenti espliciti alla tradizione morriconiana.

L'edizione di ottobre 2023 presentava un'illustrazione intitolata *The Dudj Brothers*, raffigurante due personaggi stilizzati in fuga attraverso un paesaggio autunnale con ortaggi. Il tono era quello della commedia avventurosa, con elementi di heist movie e umorismo visivo. L'immagine richiedeva ai compositori di coniugare dinamismo e leggerezza, sfidandoli a uscire dai registri epici e drammatici più consueti nella *cinematic music*.

L'edizione di gennaio 2024 proponeva l'artwork *Cyberpunk Love Story* di Hardy Fowler: una scena notturna in un contesto urbano futuristico, con due figure vicine sotto luci al

neon. Il brief combinava elementi di fantascienza distopica con una dimensione romantica e intimista, sollecitando un approccio ibrido tra orchestrazione tradizionale e sonorità elettroniche. Non a caso, questa edizione presenta la più alta concentrazione di produzioni ibride e synth del corpus.

L'edizione di aprile 2024, svoltasi in occasione del secondo anniversario della competizione, presentava un paesaggio fantasy primaverile rappresentato da una fotografia di Mont Saint-Michel: un castello circondato da alberi in fiore, con toni luminosi e atmosfera incantata. Il brief evocava il repertorio del fantasy cinematografico, dai film dello Studio Ghibli alle saghe tolkieniane, suggerendo sonorità orchestrali ricche, melodie liriche e un senso di meraviglia contemplativa.

La varietà dei brief non è casuale, ma riflette una strategia consapevole dell'organizzatore: esplorare diversi territori espressivi della musica per media, mettendo alla prova la versatilità dei partecipanti. Come osserva Lamerichs a proposito delle comunità di fan, «la fandom è un fenomeno dinamico e le sue comunità sono eterogenee e diverse».¹⁷² Lo stesso vale per la comunità della *cinematic music*: la capacità di adattarsi a contesti narrativi differenti – dal western alla fantascienza, dalla commedia al fantasy – costituisce una competenza professionale fondamentale, che la competizione contribuisce a sviluppare e a rendere visibile.

3.1.4 Parametri analitici

Ogni brano del corpus è stato analizzato attraverso un insieme di parametri predefiniti, organizzati in un database strutturato. I parametri sono raggruppati in sei aree: informazioni generali (identificativo, titolo, compositore, edizione, link); strumentazione e arrangiamento (tipo di strumentazione, strumenti lead, strumenti di accompagnamento); parametri musicali (tonalità, modulazioni, trattamento tematico, BPM, agogica); analisi della curva degli onset (tendenza dinamica, punti di climax, articolazione ritmica); struttura formale (timecode delle sezioni, denominazione delle sezioni, funzione narrativa); attinenza all'immagine e riferimenti stilistici (coerenza emotiva, tipologia di immagine evocata, somiglianze con brani musicali cinematografici famosi, topoi o cliché, genere cinematografico).

¹⁷² LAMERICHs, NICOLLE, Fan Membership, p. 58.

La scelta dei parametri risponde a un duplice obiettivo. Da un lato, catturare le caratteristiche musicali intrinseche dei brani: struttura armonica, condotta melodica, scelte timbriche, articolazione formale. Dall'altro, rilevare la dimensione comunicativa e referenziale della *cinematic music*: la sua capacità di evocare atmosfere, generi cinematografici, riferimenti intertestuali. Questa doppia prospettiva – analitico-musicale e semiotico-culturale – riflette la natura ibrida dell'oggetto di studio, che si colloca all'intersezione tra musica 'assoluta' e musica 'applicata'.

Alcuni parametri sono oggettivi e misurabili (BPM, durata, tonalità); altri comportano un margine di interpretazione (coerenza emotiva, identificazione dei topoi, somiglianze stilistiche). Per questi ultimi, si è adottato un approccio trasparente: i criteri di valutazione sono stati esplicitati, le scelte documentate, e la mia posizione di ricercatore-compositore attivo nella comunità è stata tematizzata come risorsa interpretativa piuttosto che come bias da eliminare. Le sezioni seguenti presentano i risultati dell'analisi, organizzati per aree tematiche.

3.2 Parametri strumentali e timbrici

3.2.1 Tipologie di strumentazione

L'analisi della strumentazione costituisce uno dei parametri più immediatamente rilevanti per caratterizzare il profilo sonoro della *cinematic music*. Ogni brano del corpus è stato classificato in una delle quattro categorie: orchestrale, ibrida, band, synth.¹⁷³ I risultati mostrano una netta predominanza dell'approccio orchestrale, che caratterizza il 62,8% del corpus (27 brani su 43). Seguono le produzioni ibride con il 20,9% (9 brani), le formazioni band con il 9,3% (4 brani) e le produzioni puramente synth con il 7% (3 brani).

¹⁷³ Per 'strumentazione orchestrale' si intende l'uso prevalente di strumenti acustici tradizionali (archi, legni, ottoni, percussioni) arrangiati secondo le convenzioni dell'orchestra sinfonica o da film. Per 'ibrida' si intende la combinazione di elementi orchestrali con synth, sound design o elementi elettronici. Per 'band' si intendono formazioni ridotte di stampo rock, pop o folk. Per 'synth' si intendono produzioni prevalentemente elettroniche.

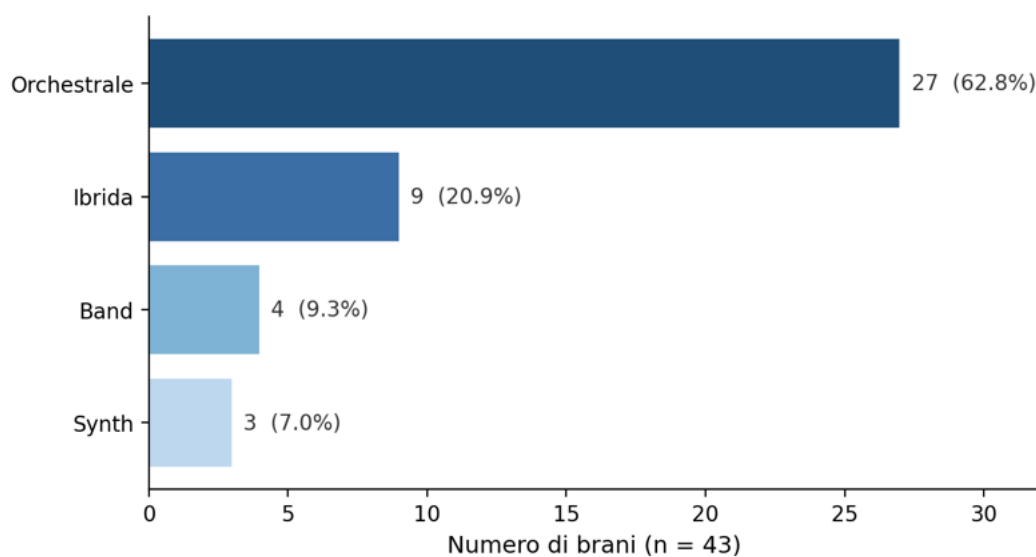


Figura 7 - Distribuzione della strumentazione nel corpus dei brani finalisti.

Questo dato conferma che la *cinematic music*, almeno nella sua accezione competitiva e comunitaria, mantiene un forte legame con la tradizione orchestrale della musica da film.¹⁷⁴ L'orchestra – anche se virtuale, prodotta tramite l'uso di VST instruments – rimane il medium espressivo privilegiato, quello che i compositori associano più immediatamente all'idea di 'musica cinematografica'. Tuttavia, la presenza significativa di produzioni ibride (circa un quinto del corpus) segnala un'apertura verso sonorità contemporanee, dove l'orchestrazione tradizionale si fonde con elementi elettronici, synth pad, e tecniche di sound design.¹⁷⁵

3.2.2 Strumenti lead e funzione melodica

Oltre alla classificazione generale della strumentazione, l'analisi ha rilevato quali strumenti sono utilizzati in funzione melodica principale, ovvero quali timbri portano il materiale tematico più riconoscibile.¹⁷⁶ Gli archi – intesi sia come sezione che come strumenti solisti (violino, viola, violoncello) – dominano nettamente, comparendo come strumento lead in oltre la metà dei brani. Seguono i legni (flauto, oboe, clarinetto),

¹⁷⁴ La predominanza orchestrale è coerente con la tradizione della film music hollywoodiana, che costituisce il modello estetico di riferimento per la maggior parte dei compositori della comunità.

¹⁷⁵ Sull'orchestra virtuale e sulle implicazioni estetiche dell'uso dei VST instruments si veda CASANELLES, SERGI, *The Hyperorchestra: Screen Music and Virtual Musical Ensembles*, Cham, Palgrave Macmillan, 2024.

¹⁷⁶ La categoria 'strumenti lead' indica gli strumenti a cui è affidata la linea melodica principale o il materiale tematico più riconoscibile del brano.

presenti in circa un terzo del corpus, e gli ottoni (trombe, corni), che assumono funzione melodica in poco meno di un quarto dei brani.

Il pianoforte compare come strumento lead in circa il 12% dei brani, spesso in funzione introduttiva o in momenti di intimità emotiva. La chitarra (acustica ed elettrica) è presente in circa il 10% dei casi, con una concentrazione significativa nell'edizione western. Degna di nota è la presenza di strumenti 'caratterizzanti' legati ai brief specifici: l'armonica a bocca e il fischio nell'edizione western, i synth e gli arpeggiatori nell'edizione sci-fi.¹⁷⁷

Questa distribuzione rivela una gerarchia timbrica consolidata: gli archi come veicolo privilegiato dell'espressività melodica, i legni per le sfumature liriche e pastorali, gli ottoni per i momenti eroici e trionfali. Tale gerarchia rispecchia le convenzioni della tradizione orchestrale classica e della film music hollywoodiana, confermando che i compositori di *cinematic music* operano all'interno di un sistema di aspettative timbriche condivise.

3.2.3 Evoluzione timbrica tra le edizioni

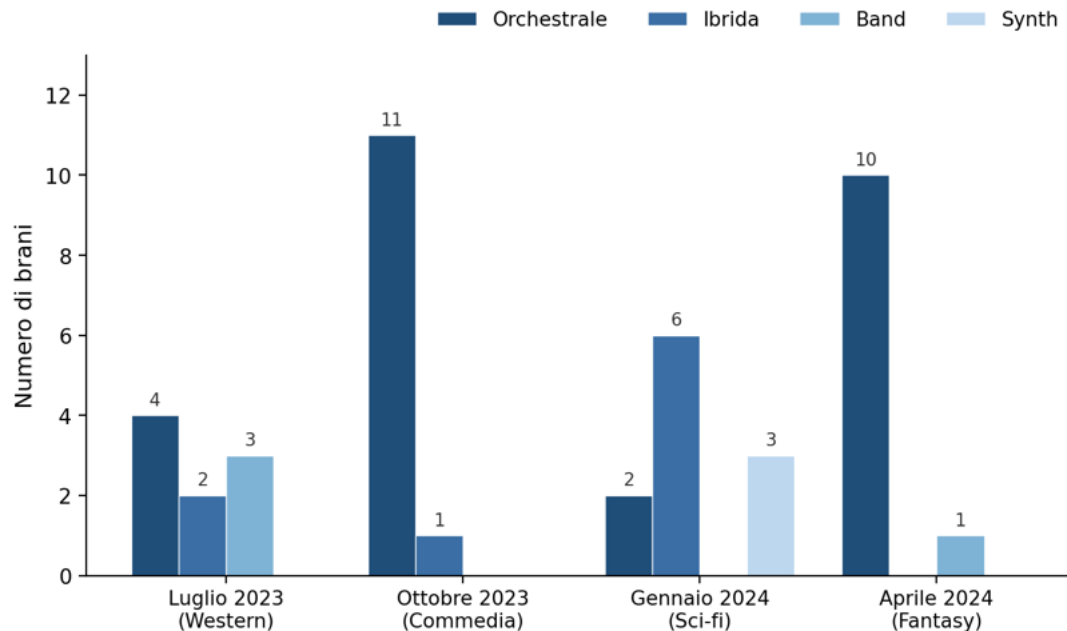


Figura 8 - Distribuzione della strumentazione per edizione della Ryan Leach Composing Competition.

¹⁷⁷ L'armonica a bocca e il fischio sono strumenti iconici del western cinematografico, resi celebri dalla collaborazione tra Ennio Morricone e Sergio Leone.

L'analisi diacronica delle quattro edizioni rivela come le scelte strumentali si adattino ai brief tematici. L'edizione di luglio 2023 (western) presenta la maggiore varietà tipologica: 4 brani orchestrali, 3 band e 2 ibridi. L'uso di formazioni band – il più alto del corpus – riflette l'influenza dell'estetica western, dove chitarre, banjo e strumenti folk hanno un ruolo iconico. L'edizione di ottobre 2023 (commedia avventurosa) mostra una netta prevalenza orchestrale (11 brani su 12), con un solo brano ibrido. Il registro comico-avventuroso sembra aver orientato i compositori verso sonorità più tradizionali, evocative delle colonne sonore Pixar o delle commedie d'azione hollywoodiane. L'edizione di gennaio 2024 (sci-fi romantico) rappresenta il punto di massima apertura verso sonorità elettroniche: solo 2 brani orchestrali, 6 ibridi e 3 puramente synth. Il brief cyberpunk ha chiaramente sollecitato l'uso di sintetizzatori, arpeggiatori e sound design, in linea con le convenzioni del genere fantascientifico. L'edizione di aprile 2024 (fantasy primaverile) segna un ritorno all'orchestrale (10 brani su 11), con un solo brano in formazione band che, peraltro, è risultato vincitore della competizione. Il tema fantasy ha riportato i compositori verso palette timbriche tradizionali, con archi, legni e ottoni a costruire atmosfere incantate e liriche.

Questa variabilità dimostra che i compositori della comunità possiedono una notevole flessibilità timbrica, capace di adattarsi a contesti narrativi diversi. Al tempo stesso, emerge una tendenza di fondo: quando il brief non richiede esplicitamente sonorità elettroniche o non-convenzionali, l'approccio orchestrale rimane la scelta predefinita.

3.3 Parametri ritmici e dinamici

3.3.1 Distribuzione dei BPM

L'analisi del tempo metronomico rivela un range compreso tra 70 e 172 BPM, con una distribuzione che privilegia i tempi moderati e moderatamente veloci. Le fasce 121-140 BPM e 141-160 BPM risultano le più frequenti, ciascuna con circa il 25% del corpus.¹⁷⁸ Seguono la fascia 81-100 BPM (circa 20%) e la fascia 101-120 BPM (circa 18%). I tempi lenti (60-80 BPM) e molto veloci (oltre 161 BPM) sono minoritari, rappresentando rispettivamente circa il 6% e il 12% del corpus.

¹⁷⁸ La fascia 121-160 BPM corrisponde ai tempi 'allegro' e 'vivace' della tradizione classica, tipici di scene d'azione o avventura.

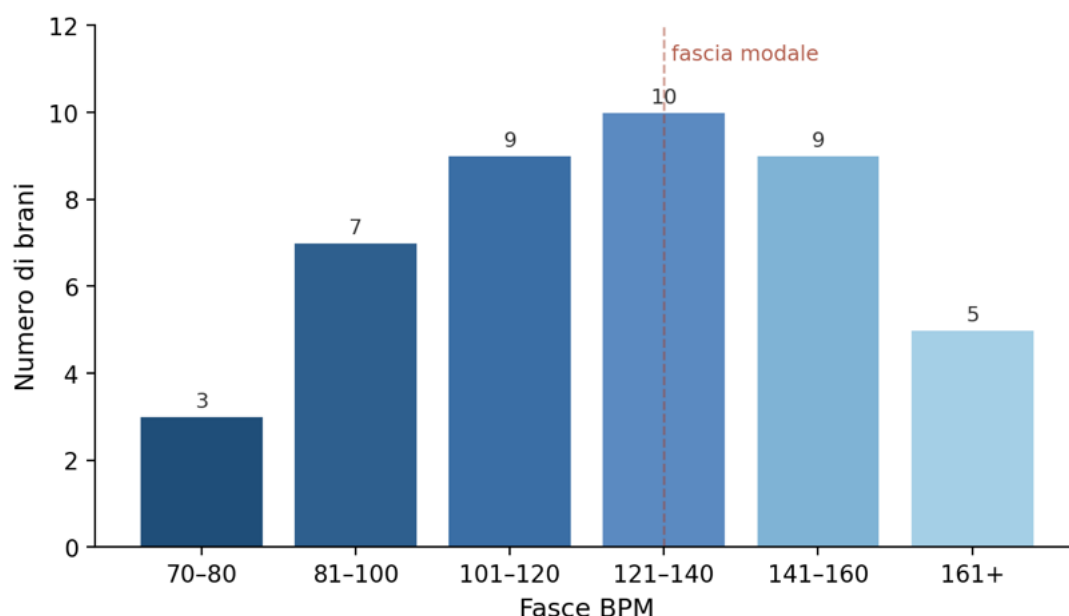


Figura 9 - Distribuzione del tempo metronomico nel corpus, per fasce.

È importante notare che molti brani presentano variazioni di tempo significative nel corso della composizione. Le modulazioni agogiche – rallentando, accelerando, cambi di tempo tra sezioni – sono frequenti e accompagnano l’evoluzione drammatica del brano. Questa caratteristica distingue la *cinematic music* dalla *production music* tradizionale, dove il tempo tende a rimanere costante per facilitare la sincronizzazione con le immagini. Nella *cinematic music*, il tempo è uno strumento espressivo al servizio della narrativa.

3.3.2 Agogica e funzione narrativa

Il parametro agogico descrive il comportamento del tempo all’interno del brano, indipendentemente dal valore metronomico di base.¹⁷⁹ L’analisi ha identificato quattro tipologie: agogica fluttuante, statica, modulata a blocchi e irregolare.

L’agogica fluttuante prevale con il 44,2% del corpus (19 brani). Questa tipologia è caratterizzata da variazioni graduali e continue del tempo: accelerando e rallentando che seguono il flusso emotivo della musica, respiri tra le frasi, rubato espressivo. La prevalenza di questa agogica suggerisce un approccio compositivo orientato all’espressività, dove il tempo ‘respira’ insieme alla melodia.

¹⁷⁹ Per ‘agogica’ si intende l’insieme delle variazioni di tempo all’interno di un brano, indipendentemente dal tempo metronomico di base.

L'agogica statica caratterizza il 32,6% del corpus (14 brani). In questi brani il tempo rimane sostanzialmente costante, con minime variazioni espressive. Questa scelta può rispondere a esigenze di genere (la staticità ritmica dell'azione o della fantascienza) o a una concezione più 'metrica' della composizione.

L'agogica modulata a blocchi è presente nel 20,9% dei casi (9 brani). Qui i cambiamenti di tempo avvengono in modo netto tra sezioni distinte, senza transizioni graduali: un'introduzione lenta seguita da una sezione veloce, o viceversa. Questa struttura riflette spesso un'articolazione formale chiara, con sezioni contrastanti che corrispondono a diverse fasi narrative. Un solo brano (2,3%) presenta un'agogica irregolare, in cui le variazioni di tempo non si lasciano ricondurre a nessuno dei tre modelli precedenti, segnalando una scelta deliberatamente disorientante.

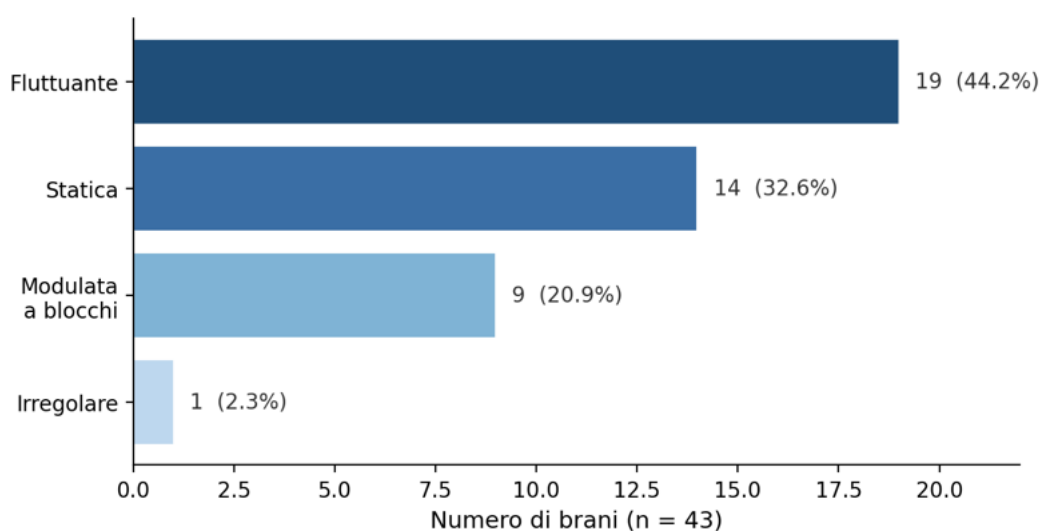


Figura 10 - Distribuzione delle tipologie di agogica nel corpus.

3.3.3 Analisi delle curve di onset

L'analisi delle curve di onset – ovvero della densità degli attacchi sonori nel tempo – ha permesso di identificare la tendenza dinamica generale di ogni brano.¹⁸⁰ Sono state individuate cinque tipologie: crescente, decrescente, piatta, a picchi, a onda.

¹⁸⁰ L'analisi della curva degli onset è stata condotta attraverso l'osservazione della forma d'onda con l'uso del software Sonic Visualizer e l'ascolto critico, identificando i momenti di maggiore densità sonora e i punti di climax. Eventuali picchi di onset singoli possono manifestare un attacco particolarmente elevato, e sono stati tralasciati dall'interpretazione se presenti in sezioni con minore densità.

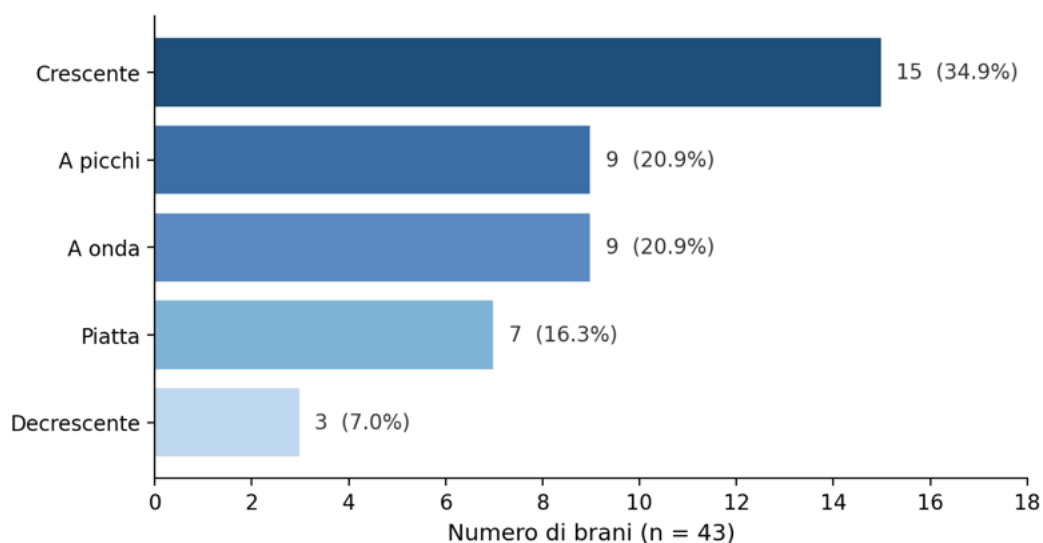


Figura 11 - Tendenza dinamica generale dei brani, ricavata dall'analisi delle curve di onset.

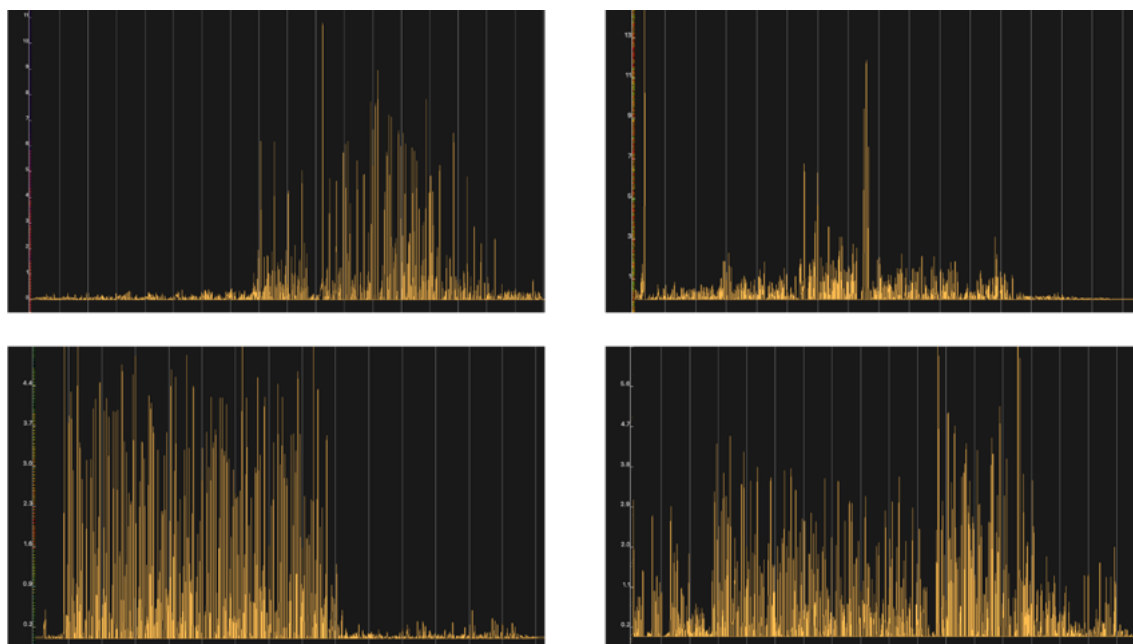


Figura 12 – Esempio di curve degli onset. Nell'ordine da in alto a sinistra a in basso a Destra: David Welsh, Bitcrushed (crescente), Jacob Evarts, Uncle Bean's Perilous Potato Pirates (a onda), Rachel Nusbaumer, Dusty ride (decrescente), Léo Billon, La Promenade (a picchi).

La tendenza crescente risulta la più frequente con il 34,9% del corpus (15 brani). Questa curva, che parte da una densità bassa e aumenta progressivamente verso un climax finale (tralasciando eventuali codette o cadenze conclusive dove la densità diminuisce

naturalmente), è coerente con l'obiettivo narrativo di costruire tensione e portare a un apice emotivo. È la forma dinamica più 'classica' della musica per immagini, quella che accompagna la progressione drammatica verso la risoluzione.

Le tendenze a picchi e a onda sono equamente rappresentate, ciascuna con il 20,9% (9 brani). La prima presenta alternanze nette tra momenti di alta e bassa densità; la seconda mostra oscillazioni più gradualì e cicliche. Entrambe riflettono strutture narrative più articolate, con alternanze di tensione e rilascio che possono corrispondere a scene di inseguimento, dialoghi interrotti da azione, o sviluppi emotivi non lineari.

La tendenza piatta caratterizza il 16,3% del corpus (7 brani), indicando una densità sonora relativamente costante. Questa scelta può servire a creare atmosfere statiche, contemplative, o a sostenere scene di tensione prolungata senza risoluzione.

La tendenza decrescente è la meno frequente con il 7% (3 brani). Il movimento dal forte al piano, dal denso al rarefatto, è meno comune nelle convenzioni della musica per immagini, dove la risoluzione verso il basso tende a essere breve e conclusiva piuttosto che strutturale.

3.3.4 Articolazione ritmica

L'articolazione ritmica, intesa come densità e varietà degli eventi ritmici, è stata valutata su una scala a tre livelli: scarsa, moderata, densa. La distribuzione risulta relativamente equilibrata: articolazione moderata nel 37,2% dei casi (16 brani), densa nel 34,9% (15 brani), scarsa nel 27,9% (12 brani).

La prevalenza di articolazioni moderate e dense indica una preferenza per texture ritmiche ricche, con più livelli di attività simultanea: ostinati, figurazioni d'accompagnamento, controcanti ritmici. Questa densità è tipica della tradizione hollywoodiana, dove l'orchestra lavora su più piani simultanei per creare un tessuto sonoro avvolgente. L'articolazione scarsa, presente in poco più di un quarto del corpus, caratterizza brani più contemplativi o minimalisti, dove il ritmo lascia spazio alla melodia e all'armonia.

3.4 Struttura formale e narratività

L'analisi formale dei brani ha rivelato strutture ricorrenti, tipicamente articolate in sezioni con funzioni specifiche. La forma più comune prevede una sequenza quadripartita: Introduzione/Esposizione → Transizione/Sviluppo → Sezione principale/Climax →

Coda/Risoluzione.¹⁸¹ Questa struttura rispecchia l'arco narrativo classico del cinema: orientamento iniziale, sviluppo della tensione, apice drammatico, conclusione.

Varianti frequenti includono forme tripartite (ABA, ABC) e forme *durchkomponiert*, dove il materiale si sviluppa continuamente senza riprese letterali. La durata limitata dei brani (massimo 90 secondi) impone una compressione delle forme tradizionali: le sezioni sono brevi ma funzionalmente distinte, e le transizioni spesso coincidono con cambiamenti di texture, dinamica o strumentazione.

A ciascuna di queste sezioni corrisponde una funzione narrativa. Ogni sezione formale è stata mappata su funzioni narrative ispirate all'insieme dei modelli narratologici che descrivono l'organizzazione narrativa di un'opera in funzioni e fasi, in particolare a quello di Greimas e alla morfologia della fiaba di Vladimir Propp. I campi di applicazione in musica sono stati più volte esplorati a partire dal secolo scorso, come manifesta la raccolta *La narratologia musicale* di Angela Carone, seppure questa sia slegata dal contesto della musica per le immagini e concentrata sulla musica del periodo romantico.¹⁸² Le funzioni identificate sono: orientamento (introduzione del contesto, presentazione del tema), evoluzione (sviluppo graduale della tensione), complicazione (introduzione di elementi di conflitto o contrasto), climax (apice drammatico), risoluzione/epilogo (conclusione, distensione).

La corrispondenza tra struttura formale e funzione narrativa emerge con chiarezza dalla maggior parte dei brani: le introduzioni tendono a essere rarefatte e atmosferiche (orientamento); le sezioni centrali aumentano in densità e complessità (evoluzione/complicazione); i climax coincidono con i massimi di dinamica, densità e registro; le code offrono una distensione o una ripresa variata del tema iniziale. Questa mappatura conferma l'intrinseca narratività della *cinematic music*: anche in assenza di immagini, la musica racconta una storia attraverso la sua struttura.

¹⁸¹ La struttura in più parti richiama l'impianto drammaturgico classico teorizzato, per la sceneggiatura, da FIELD, SYD, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, New York, Delacorte Press, 1979, qui adattato all'articolazione formale del brano.

¹⁸² CARONE, ANGELA (a cura di), *La narratologia musicale. Applicazioni e prospettive*, Torino, Trauben, 2006. Si faccia riferimento soprattutto al saggio di KRAMER, LAWRENCE, "Narratologia musicale. Lineamenti Teorici", ivi, pp. 119-152. Kramer utilizza concetti come 'narrazione', 'narratività' e 'narratografia', spiegando che «in relazione a una narrazione la musica è un supplemento, nel senso decostruttivo del termine, in relazione alla narratività, la musica è u atto performativo, nell'accezione fornita dalla teoria dell'atto linguistico. E, in relazione alla narratografia, la musica rappresenta qualcosa di simile a una critica tangibile dell'autorità del raziocinio» (pp. 122-123).

Un ultimo parametro riguarda il rapporto con l'immagine. Un parametro aggiuntivo dell'analisi riguarda la coerenza tra la musica composta e l'immagine proposta dal brief.¹⁸³ In seguito ad ascolto e osservazione risulta che il 44,2% dei brani presenta una coerenza valutata come ottima (19 brani), il 53,5% come buona (23 brani), e il 2,3% come scarsa (1 brano).

Questo dato, pur nella sua dimensione interpretativa, indica che i compositori della comunità possiedono competenze valide nella traduzione di suggestioni visive in scelte musicali appropriate. La capacità di 'leggere' un'immagine e di rispondervi con un linguaggio musicale coerente richiede una conoscenza dei codici espressivi del genere, una sensibilità narrativa, e una familiarità con le convenzioni della musica per immagini. I dati suggeriscono che questa competenza sia diffusa nella comunità, probabilmente coltivata attraverso la pratica, il confronto e l'esposizione ai modelli del canone.

3.5 Riferimenti intertestuali

3.5.1 Compositori citati e canone implicito

L'analisi delle somiglianze stilistiche e delle citazioni – esplicite o implicite – rivela una costellazione di riferimenti che delinea il canone della *cinematic music*.¹⁸⁴ Ennio Morricone emerge come il compositore più esplicitamente citato, con cinque riferimenti espliciti concentrati nell'edizione western. In particolare, l'introduzione del brano di David Magnus, *Red Rocks & Revolvers* è ricca di riferimenti alla colonna sonora composta per il film *Il Buono, il Brutto e il Cattivo* di Sergio Leone (1966).¹⁸⁵ Lo stile del compositore – l'uso iconico dell'armonica, del fischio, delle chitarre elettriche, delle cadenze sospese – costituisce un modello ineludibile per chiunque affronti il genere western.

Hans Zimmer appare citato con tre riferimenti, evocato per le sonorità ibride, gli ostinati ritmici e l'approccio epico-contemporaneo. John Williams e Danny Elfman sembrano costituire dei modelli di riferimento: il primo per le melodie liriche e l'orchestrazione

¹⁸³ La valutazione della coerenza emotiva è stata condotta sulla base della personale competenza di compositore e della conoscenza dei codici espressivi del genere. Si tratta di un parametro interpretativo, non oggettivo.

¹⁸⁴ I riferimenti sono frutto di una personale interpretazione basata sulla conoscenza personale della musica per film. Una valutazione più ampia potrebbe coinvolgere altri autori e portare a differenti risultati.

¹⁸⁵ Su Morricone si rimanda alla nuova edizione di MICELI, SERGIO, *Morricone, la musica, il cinema*, a cura di Maurizio Corbella, Milano, Ricordi-LIM, 2022; sul film cfr. LEINBERGER, CHARLES, *Ennio Morricone's The Good, the Bad and the Ugly: A Film Score Guide*, Lanham, Scarecrow Press, 2004.

classica, il secondo per le atmosfere gotiche e fiabesche. Howard Shore, Michael Giacchino e Jerry Goldsmith completano il quadro con riferimenti singoli.

Questa mappa dei riferimenti definisce l'orizzonte estetico entro cui i compositori della comunità si muovono. I maestri citati rappresentano modelli di eccellenza, repertori di soluzioni, vocabolari stilistici a cui attingere e con cui confrontarsi. La presenza di questo tipo di linguaggio nel corpus testimonia la continuità tra la *cinematic music* comunitaria e la tradizione 'alta' della film music hollywoodiana.

3.5.2 Topoi e cliché stilistici

Accanto ai riferimenti autoriali, l'analisi ha identificato ricorrenze di topoi – figure musicali convenzionalmente associate a significati o atmosfere specifiche.

Nell'edizione western, i topoi più frequenti sono l'uso del fischio (presente in 8 brani del corpus totale), l'armonica a bocca (12 occorrenze complessive), il banjo (6 occorrenze), e le percussioni evocative del galoppo. Questi elementi appartengono a un lessico consolidato, quello del western cinematografico, e la loro presenza segnala l'adesione a un codice espressivo condiviso.

Il modo lidio – caratterizzato dal quarto grado innalzato – ricorre con frequenza significativa (21 occorrenze nel testo analitico), particolarmente nelle edizioni fantasy e avventura. La sua associazione con sensazioni di meraviglia, vastità e trascendenza lo rende un marcatore privilegiato del 'fantastico' musicale.

La presenza di topoi non va letta come mancanza di originalità, ma come consapevole adesione a un lessico condiviso che garantisce l'immediatezza comunicativa. Si è parlato dell'importanza della *topic theory* nella Sezione 1.6, in particolare per come viene trattata da Cenciarelli quando parla di 'cinematic listening'. La *cinematic music*, in quanto musica funzionale, deve essere compresa rapidamente: i topoi offrono scorciatoie semantiche che permettono all'ascoltatore di entrare immediatamente nell'atmosfera evocata.

3.5.3 Generi cinematografici evocati

I generi cinematografici evocati dalla musica riflettono naturalmente i brief delle edizioni, ma con sfumature interessanti. L'avventura domina come genere trasversale, presente in tutte le edizioni e spesso in combinazione con altri generi. Questo dato conferma la

vocazione epica e narrativa della *cinematic music*: anche quando il brief suggerisce altri registri (commedia, romance), l'elemento avventuroso tende a emergere.¹⁸⁶

Il fantasy e la fantascienza seguono come generi principali, ciascuno dominante nella propria edizione di riferimento. Il western è fortemente caratterizzato nella prima edizione ma assente nelle successive. Generi come drammatico, romantico e commedia compaiono come elementi secondari, spesso in combinazione (avventura romantica, commedia d'azione).

Questa distribuzione suggerisce che la *cinematic music*, almeno nella sua declinazione comunitaria, ha una naturale affinità con i generi 'spettacolari' – avventura, fantasy, fantascienza – dove la musica ha un ruolo prominente nell'economia narrativa. Generi più 'realistici' o intimisti (drammatico, thriller psicologico) sono meno rappresentati, forse perché offrono minore spazio all'espressività orchestrale che caratterizza il genere.

3.6 Risultati del questionario

Il questionario 'Approaches and Workflow in Media Composition' realizzato per l'analisi ha raccolto 22 risposte da compositori attivi nell'ambito della musica per media.¹⁸⁷ Il campione, pur non statisticamente rappresentativo, offre uno spaccato significativo delle pratiche, delle percezioni e delle sfide di chi opera in questo settore. I risultati sono organizzati in aree tematiche corrispondenti alle sezioni del questionario.

3.6.1 Profilo dei rispondenti

Il campione presenta una distribuzione eterogenea: il 45,5% (10 rispondenti) dichiara 1-3 anni di esperienza nella composizione per media; il 27,3% (6) oltre 8 anni; il 18,2% (4) tra 4 e 7 anni; il 9,1% (2) meno di un anno. Questa varietà permette di confrontare prospettive di compositori a diversi stadi della carriera, dai principianti ai professionisti consolidati.

¹⁸⁶Sul rapporto tra generi cinematografici, convenzioni musicali e ruolo del compositore si veda SCHEURER, TIMOTHY E., *Music and Mythmaking in Film: Genre and the Role of the Composer*, Jefferson (NC), McFarland, 2008.

¹⁸⁷ Il questionario completo è riportato in Appendice.

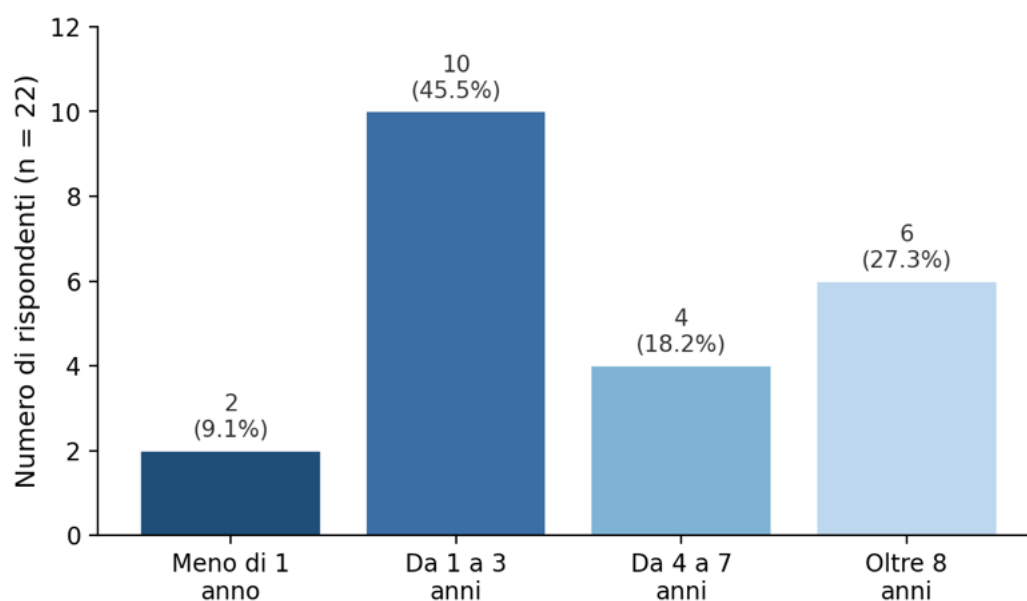


Figura 13 - Anni di esperienza dei rispondenti al questionario.

La maggioranza dei rispondenti (54,5%, 12 persone) si dichiara autodidatta. Il 27,3% (6) ha una formazione mista (autodidattica integrata da corsi); il 13,6% (3) ha seguito esclusivamente corsi online; solo una persona tra i rispondenti possiede un titolo accademico specifico in composizione per media.¹⁸⁸ Questo dato evidenzia come la *cinematic music* sia un ambito dove l'apprendimento informale e peer-to-peer prevale nettamente sulla formazione istituzionale.

Le colonne sonore per film costituiscono l'ambito più frequentato (11 risposte), seguite dalla musica autopubblicata su piattaforme streaming (8). La musica per videogiochi raccoglie 7 preferenze. Trailer music e advertising music sono meno rappresentate (2 ciascuna). Questa distribuzione riflette le aspirazioni della comunità: il cinema come orizzonte ideale, lo streaming come canale di diffusione accessibile, i videogiochi come territorio emergente.

3.6.2 Auto-percezione stilistica

Alla domanda sui tag auto-descrittivi – ovvero le etichette che i compositori userebbero per definire la propria musica – il termine ‘cinematic’ emerge con netta prevalenza (12

¹⁸⁸ La prevalenza di autodidatti è coerente con la natura informale della comunità e con l'accessibilità degli strumenti di produzione musicale digitale.

occorrenze su 22 rispondenti). Seguono ‘orchestral’ (6 occorrenze), ‘melodic’ (4) e ‘epic’ (3).

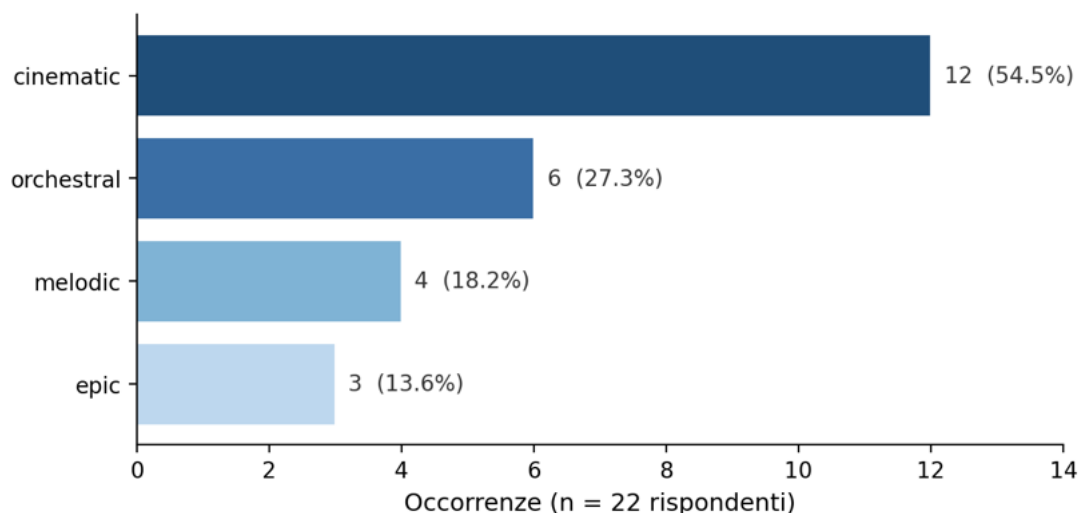


Figura 14 - Frequenza dei tag auto-descrittivi adottati dai rispondenti.

Questo risultato è particolarmente significativo per la presente ricerca: conferma che i compositori stessi adottano l’etichetta ‘cinematic’ come marcatore identitario primario. Non si tratta di una categoria imposta dall’esterno, ma di un’auto-identificazione condivisa. La triade cinematic-orchestral-melodic delinea un nucleo semantico coerente con i risultati dell’analisi musicale: musica per immagini, di impianto orchestrale, centrata sulla melodia.

3.6.3 Metodo di lavoro compositivo

I compositori si dividono equamente tra chi inizia direttamente in DAW (6 risposte), chi improvvisa su strumento fisico (6) e chi usa software di notazione (5). Questa varietà di approcci suggerisce che non esiste un metodo di lavoro canonico nel genere: la composizione può nascere dalla sperimentazione timbrica al computer, dall'improvvisazione al pianoforte, o dalla scrittura tradizionale su pentagramma. Una simile coesistenza di strategie è documentata anche in contesti professionali più strutturati: nella musica per film in ambiente digitale, come mostrano le testimonianze raccolte dallo studioso Siel Agugliaro, il punto di partenza del processo compositivo varia da compositore a compositore, e talvolta varia nello stesso compositore in base al tipo di

lavoro affrontato.¹⁸⁹ Il confronto suggerisce che la pluralità di approcci rilevata nel campione RLCC non è una peculiarità della comunità amatoriale o semi-professionale, ma riflette una caratteristica strutturale del processo compositivo nel genere, indipendente dal livello di esperienza.

La creazione di un tema melodico è il punto di partenza più frequente (12 risposte), seguita dalle progressioni armoniche (4) e dalle texture/atmosfere (3). Questo dato conferma la centralità della melodia nella *cinematic music*: il tema – riconoscibile, memorabile, espressivo – è il nucleo generativo sulla base del quale si costruisce il brano. Questa caratteristica distingue la *cinematic music* da generi più texture-based come l’ambient o il sound design puro.

La metà del campione (undici rispondenti) non utilizza template fissi, preferendo partire da zero per ogni progetto. Tuttavia, otto rispondenti dichiarano di usare template con tracce e routing precaricati, e tre usano template completi con strumenti già caricati. Questo equilibrio riflette la tensione tra efficienza produttiva – i template accelerano il workflow – e personalizzazione creativa – partire da zero garantisce freschezza e adattabilità.

La maggioranza dei rispondenti (13, pari al 59,1%) adotta un approccio misto tra orchestrazione e sound design. Sette rispondenti (31,8%) usano esclusivamente strumenti orchestrali tradizionali, mentre solo due (9,1%) privilegiano il sound design sull’orchestrazione. Questo dato conferma la natura ibrida della *cinematic music* contemporanea, dove la tradizione orchestrale si integra con tecniche di produzione elettronica.

¹⁸⁹ AGUGLIARO, SIEL, *Comporre musica per film in ambiente digitale. Interviste ai protagonisti*, Roma, Neoclassica, 2025, pp. 172-173.

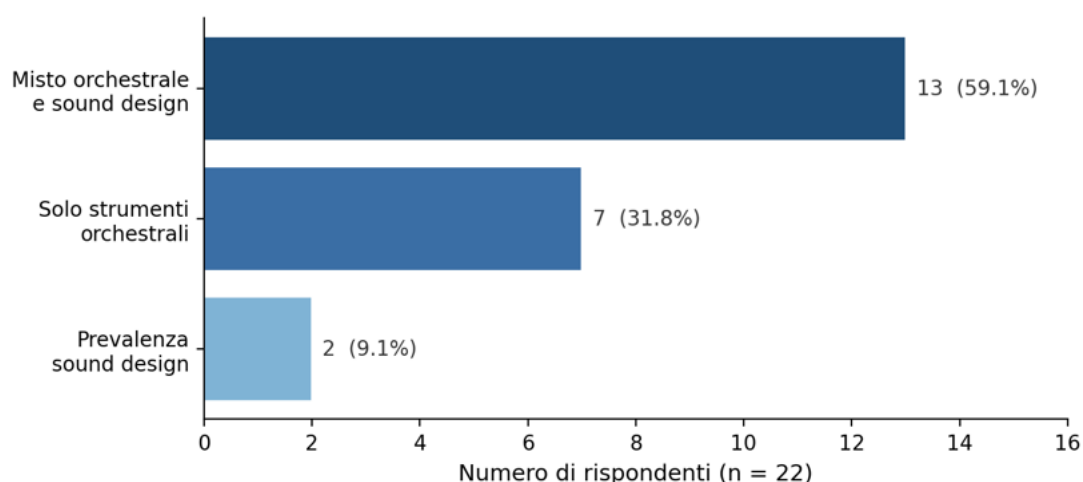


Figura 15 - Approccio dichiarato rispetto all'equilibrio tra orchestrazione e sound design.

3.6.4 Uso consapevole di topoi e leitmotiv

Le risposte rivelano un uso consapevole e strategico dei dispositivi narrativi musicali. Il 45,5% dei rispondenti (10 persone) dichiara di creare leitmotiv per personaggi, luoghi o temi emotivi, ispirandosi esplicitamente alla tradizione del film scoring wagneriano-hollywoodiano. Il 40,9% (9) adatta l'uso dei topoi alle esigenze specifiche del progetto e alla visione del regista o del cliente.

Solo 2 rispondenti (9,1%) dichiarano di evitare consapevolmente i cliché, cercando un linguaggio più personale. Questo dato è interessante: la grande maggioranza dei compositori non percepisce i topoi come limitazioni, ma come strumenti espressivi legittimi. La consapevolezza dell'esistenza di convenzioni non implica il rifiuto di usarle; al contrario, i compositori le impiegano strategicamente per comunicare con efficacia.

3.6.5 Sfide e percezione del mercato

Da un punto di vista delle sfide compositive, l'adattamento alla visione del regista o del cliente emerge come la difficoltà principale (8 risposte), seguita dal bilanciamento tra creatività personale e vincoli tecnici o di brief (7). Il rispetto delle deadline (5) e la sincronizzazione con le immagini (5) completano il quadro delle sfide creative. Questi dati riflettono la natura 'applicata' della *cinematic music*: il compositore non è un artista autonomo, ma un collaboratore che deve mediare tra la propria visione e le esigenze del progetto. A proposito di questo dato, nel 2023 lo studioso Timothy D. Taylor, nel suo

volume *Working Musicians: Labor and Creativity in Film and Television Production*, spiega che

workers in these fields are very much positioned by the amounts of the various forms of capital they possess. And since composers are at the beginning of the music supply chain in these fields, many other music workers who populate this study view their job as protecting the composer's time and helping them realize their vision. But it is composers who embody the most conflicted and contradictory aspects of these fields. They speak sometimes bluntly, sometimes bitterly, about how they have tried to negotiate creative decisions with those above them in the hierarchy. As one said, sometimes "you have to check your purely artistic self at the door." Surrendering one's creative desires to those of people in charge is part of the job, as I will discuss. But what composers are most concerned with, as are all the music workers, is getting hired and getting paid.¹⁹⁰

Per quanto riguarda il mercato, la saturazione è percepita come la sfida principale (13 risposte, pari al 59,1%). La facilità di accesso agli strumenti di produzione ha moltiplicato il numero di compositori attivi, rendendo più difficile emergere. Seguono la difficoltà nel trovare clienti diretti (9 risposte), l'evoluzione dell'intelligenza artificiale (7) e la diminuzione dei compensi (6). Il timore dell'AI è significativo: circa un terzo dei rispondenti percepisce le tecnologie generative come una minaccia potenziale alla propria attività.

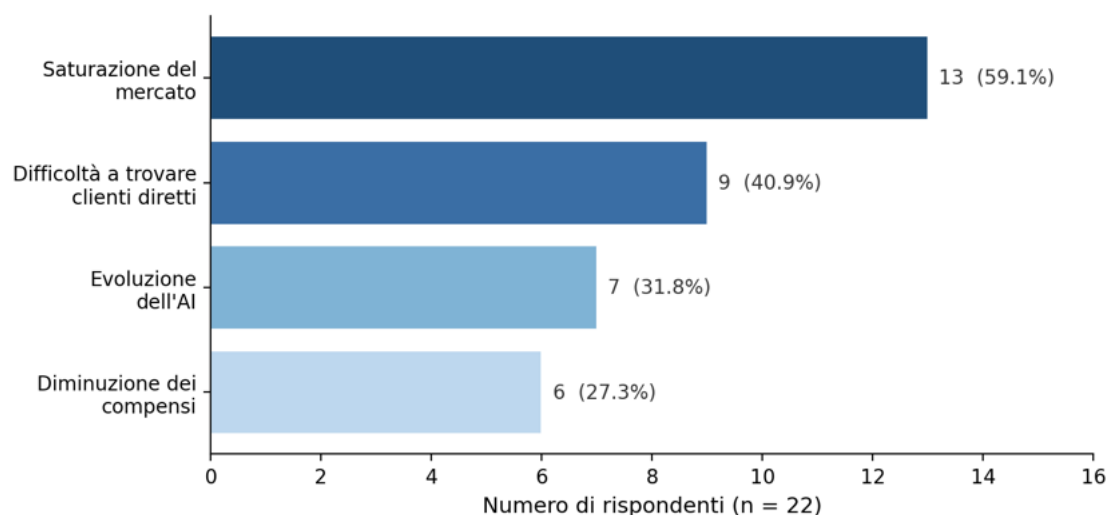


Figura 16 - Sfide del mercato percepite dai rispondenti come più rilevanti.

¹⁹⁰ TAYLOR, TIMOTHY D., *Working Musicians: Labor and Creativity in Film and Television Production*, Durham, Duke University Press, 2023, p.2.

3.6.6 Distribuzione e monetizzazione

YouTube Content ID emerge come il canale di distribuzione e monetizzazione più utilizzato (10 risposte).¹⁹¹ Seguono le collaborazioni dirette con registi e produttori (4), le library musicali (3) e le piattaforme di licensing (3). La metà del campione (11 rispondenti) dichiara di aver avuto rare esperienze di lavoro su commissione diretta; 8 non ne hanno mai avute; solo 3 lavorano prevalentemente su commissione.

Questa configurazione suggerisce che la *cinematic music* si sviluppa prevalentemente come attività semi-professionale o hobbistica, con YouTube come principale vetrina e fonte di revenue passiva. Il modello di business basato su commissioni dirette – quello tipico del film scoring tradizionale – rimane minoritario e difficile da raggiungere. La comunità sembra quindi caratterizzata da una tensione tra aspirazioni professionali (colonne sonore per film) e realtà economica (monetizzazione via Content ID e autopubblicazione).

3.6.7 Sintesi dei risultati del questionario

Il questionario conferma e arricchisce il quadro emerso dall'analisi del corpus. L'identità 'cinematic' è una auto-percezione condivisa: i compositori si riconoscono in questa etichetta e la usano per descrivere la propria musica. La melodia è centrale nel processo compositivo, coerentemente con la prevalenza di strutture tematiche rilevata nei brani. L'approccio misto orchestrale/sound design riflette la natura ibrida della produzione contemporanea.

Sul piano professionale, emerge un settore in tensione: tra vocazione artistica e vincoli di mercato, tra aspirazioni cinematografiche e realtà di monetizzazione digitale, tra tradizione artigianale e minaccia dell'automazione. La saturazione del mercato e l'AI sono percepite come sfide strutturali, mentre la formazione rimane prevalentemente informale e autodidatta. Questi elementi contestuali sono essenziali per comprendere la *cinematic music*, oltre che come genere musicale, come pratica sociale situata in un ecosistema economico e tecnologico specifico.

¹⁹¹ YouTube Content ID è un sistema di gestione dei diritti che permette ai compositori di monetizzare l'uso della propria musica nei video di terzi.

3.7 Risultati delle interviste

Le interviste hanno consentito di approfondire le pratiche e le concezioni dichiarate dai compositori della comunità, integrando con narrazioni personali i dati strutturati del corpus e quelli aggregati del questionario. La traccia, articolata in sei aree tematiche – definizione e confini, struttura narrativa, immaginario mentale, tensione e aspettativa, stili e sottogeneri, comunità e futuro – è stata progettata per consentire un confronto sistematico tra le risposte preservando la specificità della voce di ciascun rispondente. Le risposte sono state analizzate secondo il metodo dell’analisi tematica riflessiva di Braun e Clarke, già descritto nel Capitolo 2.¹⁹² In questa sede vengono presentati i nuclei tematici emersi da cinque interviste; una sesta, pervenuta in fase avanzata della ricerca, viene riservata alla discussione del Capitolo 4, dove svolgerà una funzione specifica di confronto con il quadro teorico.

3.7.1 Profilo degli intervistati

Gli intervistati provengono da contesti formativi e geografici eterogenei. Jeff Hijlkema e Julian Witt hanno risposto in inglese; Riccardo Roveyaz, Nicola Rodari e Pietro Ciotti in italiano. Quattro su cinque hanno partecipato ad almeno un’edizione della Ryan Leach Composing Competition; i tre rispondenti italiani sono stati contattati attraverso conoscenza diretta. Il loro grado di esperienza varia dal compositore in fase di formazione (Nicola Rodari, Pietro Ciotti) al semi-professionista con produzione consolidata (Jeff Hijlkema, finalista dell’edizione di aprile 2024 della competizione). Questa eterogeneità è coerente con la composizione del questionario e permette di triangolare le tendenze quantitative con narrazioni personali differenziate.

3.7.2 Definizioni in dialogo: tra autonomia e specificità del genere

Le definizioni proposte dagli intervistati convergono su un nucleo comune e divergono su alcuni elementi periferici. Il nucleo comune identifica la *cinematic music* come musica capace di evocare un’immagine cinematografica anche in assenza dell’immagine: «a piece of music can sound cinematic even if it was never meant to be», osserva Jeff Hijlkema;¹⁹³ «spesso si tratta di brani indipendenti dal mondo di film e videogiochi che

¹⁹² La traccia delle interviste è descritta nel Capitolo 2, sezione 2.5, e riportata in Appendice. Le interviste si sono svolte in modalità asincrona via e-mail e WhatsApp tra gennaio e aprile 2026.

¹⁹³ Jeff Hijlkema, intervista via e-mail, 5 gennaio 2026.

hanno l'obiettivo di ricreare un'immagine nella mente dell'ascoltatore», precisa Nicola Rodari, che cita esempi extra-cinematografici come la Sagra della Primavera di Stravinskij, I Pianeti di Holst, Notte sul Monte Calvo di Musorgskij e O Fortuna di Orff.¹⁹⁴ Questa convergenza ratifica empiricamente uno dei tratti costitutivi proposti nel Capitolo 1 – l'autonomia dalla sincronizzazione – e introduce la possibilità di un'estensione retroattiva della categoria a brani non concepiti per il cinema ma riconosciuti come cinematic dalla comunità contemporanea.

Le definizioni divergono invece sul perimetro stilistico. Per Riccardo Roveyaz la *cinematic music* è «un genere musicale prodotto prevalentemente da privati, al di fuori del supporto delle grandi major», con una forte impronta zimmeriana fatta di «ostinati agli archi, ottoni epici e percussioni con riverbero»: una definizione che enfatizza il versante produttivo e identifica un canone implicito.¹⁹⁵ Pietro Ciotti, in maniera complementare, sottolinea la specificità dell'organico: «strumenti gravi e di grande impatto – ottoni, archi gravi, percussioni abbondanti ed elementi elettronici orientati verso i registri profondi».¹⁹⁶ Julian Witt, invece, ne ridimensiona il valore tassonomico: «*cinematic music* to me is a rather rough term... I believe *cinematic music* to be too broad of a term to have its own subgenre».¹⁹⁷ Questa posizione segnala che, anche all'interno della comunità, l'identità del genere è oggetto di una negoziazione discorsiva non risolta, in linea con quanto osservato a proposito della costruzione collettiva del 'genere epic' sulle piattaforme di streaming.

3.7.3 Pensare narrativamente: arco emotivo, climax e leitmotiv

La centralità di una concezione narrativa della composizione emerge come tema dominante. Quattro intervistati su cinque (Jeff Hijlkema, Riccardo Roveyaz, Nicola Rodari, Pietro Ciotti) affermano di pensare in termini di 'arco emotivo' o di 'storia'. Riccardo Roveyaz dichiara di ispirarsi «molto agli story trailer dei videogiochi, che trovo efficaci perché introducono il mondo, poi il personaggio e infine i dettagli»,¹⁹⁸ adattando lo schema in base al clima della scena. Nicola Rodari descrive il proprio metodo come una drammaturgia per fasi: nel caso esemplare di una battaglia, «ognuno dei personaggi

¹⁹⁴ Nicola Rodari, intervista via WhatsApp, 5 marzo 2026.

¹⁹⁵ Riccardo Roveyaz, intervista WhatsApp, 26 gennaio 2026.

¹⁹⁶ Pietro Ciotti, intervista via WhatsApp, 24 aprile 2026.

¹⁹⁷ Julian Witt, intervista via e-mail, 30 gennaio 2026.

¹⁹⁸ ROVEYAZ, intervista cit.

avrà elementi di riferimento, come motivi descrittivi o strumenti legati al carattere, e la struttura si svilupperà su diverse fasi del combattimento (incontro, inizio dello scontro, difficoltà dell'eroe, ribaltamento della situazione, vittoria dell'eroe)»,¹⁹⁹ con leitmotiv riproposti in funzione narrativa.

L'identificazione del climax come elemento delicato della costruzione formale è un altro nodo ricorrente. Nicola Rodari lo definisce «uno dei passaggi più delicati del pezzo poiché anticipandolo troppo o proporlo dopo una preparazione troppo scontata non rende l'effetto desiderato».²⁰⁰ Anche Jeff Hijlkema ragiona in termini di «sensational arc» costruito intorno a un punto di massima intensità,²⁰¹ mentre Pietro Ciotti adotta una posizione divergente: «in altri brani c'è un climax, ma non lo decido mai in anticipo: ci arrivo nel corso della scrittura stessa»,²⁰² segnalando una poetica spontanea che resiste alla pianificazione formale rigida. L'unica posizione marcatamente diversa è quella di Julian Witt, che descrive un workflow di tipo organico in cui la struttura emerge a posteriori: «a story or emotional arc is something that you could easily interpret into my music, but is not something I actively think of when writing».²⁰³ Questa polarizzazione tra approccio strutturato e approccio intuitivo è coerente con la distribuzione delle risposte al questionario, che mostrava un equilibrio tra chi inizia il processo compositivo direttamente in DAW e chi improvvisa allo strumento fisico.

3.7.4 Il rapporto tra musica e immagine: tra evocazione e indipendenza

La domanda sull'immaginario mentale ha generato le risposte più variegate. Per Pietro Ciotti l'immagine mentale è il punto di partenza obbligatorio: «parto quasi sempre da immagini mentali. Il mio processo creativo è molto lungo: prima penso, poi elaboro come realizzarlo, poi compongo».²⁰⁴ Per Nicola Rodari il rapporto è bidirezionale – l'immagine può precedere la musica oppure essere evocata da essa – e il fatto stesso che, all'ascolto, «un brano evochi scene diverse a quelle pensate dal compositore» costituisce per lui una caratteristica costitutiva del genere.²⁰⁵ Riccardo Roveyaz oscilla tra due modalità («a volte nasce da un'immagine mentale... altre volte il processo è inverso») e introduce un

¹⁹⁹ RODARI, intervista cit.

²⁰⁰ RODARI, intervista cit.

²⁰¹ HIJLKEMA, intervista cit.

²⁰² CIOTTI, intervista cit.

²⁰³ WITT, intervista cit.

²⁰⁴ CIOTTI, intervista cit.

²⁰⁵ RODARI, intervista cit.

elemento ulteriore, il titolo come dispositivo di indirizzamento dell'ascolto: «considero il titolo dell'opera una parte fondamentale del processo creativo, poiché influenza enormemente il modo in cui la musica viene recepita».²⁰⁶

Più sfumata è la posizione di Jeff Hijkema, che inverte la direzione del processo: «I might, the other way around, hear or feel music when looking at pictures»,²⁰⁷ utilizzando l'immagine come trigger compositivo ma negando un'esperienza visiva sistematica nell'ascolto della musica altrui. Julian Witt va oltre, problematizzando l'immagine mentale come potenziale limite espressivo: «while it is not my go to method, I do feel like it limits the emotional range of the piece to associations one makes with said imagery».²⁰⁸ Per lui il «visual processing of music» è un fenomeno possibile ma non necessario perché la musica produca un effetto emotivo.

Questa varietà di posizioni complica l'idea di un'audiovisione interna' come tratto universale del genere. Quello che emerge è piuttosto che la *cinematic music* offra ganci percettivi sufficientemente robusti da essere processati in modi differenti: alcuni ascoltatori producono attivamente immagini, altri si fermano a una risposta affettiva non visiva. L'autonomia dalla sincronizzazione, in questo senso, non implica un singolo modo di ricezione, ma una plasticità dell'ascolto che ammette la traduzione visiva senza richiederla. Una osservazione di Nicola Rodari rende la cosa esplicita: alcuni amici, ascoltando suoi brani, hanno riportato «sensazioni completamente diverse dal mio pensiero iniziale».²⁰⁹ L'evocazione di immagini è dunque un fenomeno individuale e non normativo, che il compositore sollecita ma non controlla.

3.7.5 Strategie compositive e gestione dell'aspettativa

Le tecniche dichiarate per la costruzione di tensione, sorpresa e anticipazione mostrano una notevole convergenza con le categorie del modello ITPRA discusso nel Capitolo 1. Jeff Hijkema produce un repertorio quasi tassonomico: «Tension – sometimes by postponing a musical event, just staying still at one note. Anticipation – through rolls, sus chords, increasing or decreasing of tracks, upwards or downwards scales... Surprise – I achieve this by using contrast in as many ways as possible».²¹⁰ Riccardo Roveyaz adotta

²⁰⁶ ROVEYAZ, intervista cit.

²⁰⁷ HIJKEMA, intervista cit.

²⁰⁸ WITT, intervista cit.

²⁰⁹ RODARI, intervista cit.

²¹⁰ HIJKEMA, intervista cit.

una strategia complementare: «tendo a mantenere la melodia semplice e familiare, quasi per far sentire l'ascoltatore a casa; uso l'armonia e l'inserimento di strumenti inaspettati per disattendere le aspettative».²¹¹

L'episodio più significativo è la citazione di Nicola Rodari, che riporta una formula attribuita allo stesso Ryan Leach: «Dai all'ascoltatore ciò che si aspetta, ma non nel modo in cui se lo aspetta».²¹² Questa massima – che circola nei tutorial della comunità e viene introiettata come principio compositivo – è una formulazione quasi letterale del modello ITPRA: la prevedibilità è necessaria per orientare l'ascoltatore, la sorpresa interviene sul come più che sul cosa. Lo stesso Rodari fornisce un repertorio dettagliato di tecniche: modulazioni alla medianta cromatica, scale modali, modulazioni improvvise sul modello di John Williams, cambi di metro e di orchestrazione, divisione di una stessa linea melodica tra strumenti diversi. Anche Julian Witt, pur con un workflow più intuitivo, riconosce l'equilibrio fondamentale: «constant surprise is just confusing, so surprise only works, when there is predictability. But predictability can get boring».²¹³ Pietro Ciotti, infine, opta per una strategia di non-pianificazione: «voglio che quello che scrivo risulti spontaneo e, per ottenere questo risultato, preferisco non prepararmi la struttura musicale in anticipo, ma soltanto quella narrativa».²¹⁴

Questa polarizzazione tra metodo deliberato e poetica spontanea attraversa tutte le interviste e suggerisce che la gestione dell'aspettativa, più che essere una tecnica esplicitamente applicata, è una competenza introiettata che opera anche quando il compositore non se ne rende conto.

3.7.6 Stili, sottogeneri e identificazione personale

Tutti gli intervistati riconoscono l'esistenza di sottogeneri all'interno della *cinematic music* e dichiarano un'identificazione stilistica personale. Riccardo Roveyaz si riconosce nel fantasy e nella fantascienza, ma cita anche un interesse emergente per lo stile 'giallo' e per le sonorità dei film di Wes Anderson. Nicola Rodari opera prevalentemente nel fantasy con un'orchestrazione fine – «rapide scale ai legni, le cosiddette woodwinds

²¹¹ ROVEYAZ, intervista cit.

²¹² Ryan Leach, *How to Write Cinematic Music*, video YouTube, canale Ryan Leach Music, min. 2:36, https://www.youtube.com/watch?v=Mpn0-6K_Jng&t=156s (ultimo accesso: giugno 2026).

²¹³ WITT, intervista cit.

²¹⁴ CIOTTI, intervista cit.

runs»,²¹⁵ uso della celesta, strumenti tradizionali di derivazione celtica e medievale – e introduce considerazioni armoniche specifiche, come la presenza nell’atmosfera fantasy di accordi di nona e con sesta aggiunta riconducibili al lessico jazzistico.²¹⁶

Pietro Ciotti rivendica una posizione idiosincratICA – «scrivo quasi esclusivamente musica legata al mondo non umano» – riconducendola al fantasy e alla fantascienza, ma con un orientamento tematico (mitologia, zoologia, paleozoologia) non riconducibile a sottogeneri canonici.²¹⁷ Jeff Hijlkema descrive un percorso di assimilazione e poi superamento delle categorie: «when I started composing cinematic sounding music I tended to think in these distinct styles... by now my skills on that front all ended up in a big pool where I can fish from to create what it takes that the musical event needs».²¹⁸ Questi dati confermano la mappatura degli idiomi proposta da van Elferen (epic, fantasy, sci-fi, gotico) e ne segnalano la natura insieme prescrittiva e plastica: i sottogeneri funzionano come vocabolari da cui attingere, non come gabbie identitarie.

3.7.7 La comunità online come ambiente formativo

Tutti gli intervistati riconoscono il ruolo della comunità online, pur dichiarando livelli diversi di partecipazione. Nicola Rodari produce la dichiarazione più esplicita sul tema: «la comunità online è determinante nello sviluppo delle conoscenze di un compositore di *cinematic music*»,²¹⁹ citando esplicitamente come fonti formative i canali YouTube di Holland Albright (per le partiture pubblicate), Ryan Leach e Zach Heyde.²²⁰ L’argomentazione articola tre ragioni concrete: la difficoltà di reperire partiture del genere a prezzi accessibili, la rarità di insegnanti specializzati, l’utilità dei tutorial come compensazione di queste carenze.

Pietro Ciotti riconosce alla comunità online «un’importanza molto grande» e propone una distinzione operativa rispetto ai concorsi: «i concorsi sono insostituibili per mettersi in gioco in un contesto competitivo. Il web, invece, offre visibilità senza pressione».²²¹

²¹⁵ RODARI, intervista cit.

²¹⁶ Sullo stile autoriale del regista come marcatore sonoro – accanto a quelli di genere e di compositore – si veda WIERZBICKI, JAMES (a cura di), *Music, Sound and Filmmakers: Sonic Style in Cinema*, New York, Routledge, 2012.

²¹⁷ CIOTTI, intervista cit.

²¹⁸ HIJLKEMA, intervista cit.

²¹⁹ RODARI, intervista cit.

²²⁰ Holland Albright e Zach Heyde sono compositori e content creator attivi nella divulgazione di tecniche compositive su YouTube; il primo è particolarmente noto per la pubblicazione regolare di partiture commentate del repertorio cinematico, il secondo per analisi formali e armoniche di colonne sonore.

²²¹ CIOTTI, intervista cit.

Julian Witt, pur dichiarandosi «silent observer», ne sottolinea il valore epistemico: «you can learn practically everything via the internet, with nice people to help you along the way».²²² Jeff Hijlkema descrive un atteggiamento ibrido – «I’m more of a loner... however I find it fun to exchange experiences and tech talk» – con riferimento esplicito alle competizioni di Ryan Leach e 12 Story Music.²²³ Riccardo Roveyaz, infine, dichiara un coinvolgimento attualmente limitato ma esprime il desiderio di intensificarlo. Questi dati confermano e arricchiscono il quadro emerso dal questionario: la comunità online non è un mero canale distributivo, ma un ambiente formativo in cui la circolazione di tutorial, partiture, feedback e modelli costituisce l’infrastruttura tacita del genere. Il dato di retention osservato per la Ryan Leach Composing Competition (137 compositori unici su 458 hanno partecipato a più di un’edizione, Capitolo 2) trova qui una conferma qualitativa, ovvero che la comunità non attrae solamente partecipanti occasionali, ma genera identificazioni durature e percorsi di apprendimento incrementali.

3.7.8 Sintesi: convergenze e divergenze

Le cinque interviste consentono di articolare il quadro emerso dal corpus e dal questionario. Sul piano delle convergenze, i compositori condividono: una concezione narrativa della composizione, fondata sull’idea di un arco emotivo o di un climax; il riconoscimento della comunità online come ambiente formativo prioritario; l’identificazione di un nucleo di tecniche per la gestione dell’aspettativa che, pur non riferito esplicitamente al modello ITPRA, ne riproduce le componenti principali; l’idea che la *cinematic music* possa esistere in autonomia rispetto a un’immagine data, anche se i compositori traggono spesso ispirazione da immagini mentali.

Sul piano delle divergenze, emergono tre tensioni principali. La prima riguarda il perimetro del genere: alcuni intervistati propongono una definizione restrittiva (Roveyaz, Ciotti), altri una posizione che dilata la categoria fino a metterne in dubbio l’utilità tassonomica (Witt). La seconda riguarda il rapporto con l’immagine mentale, dominante per alcuni (Ciotti, Rodari, Roveyaz), accessoria o problematica per altri (Hijlkema, Witt). La terza riguarda lo stile compositivo: alcuni operano con strutture pianificate (Roveyaz, Rodari), altri con strategie organiche di non-pianificazione (Witt, Ciotti). Queste divergenze non costituiscono incoerenze del campione, ma differenti soluzioni a problemi

²²² WITT, intervista cit.

²²³ HIJLKEMA, intervista cit.

compositivi condivisi: la *cinematic music* si conferma come un genere caratterizzato da un nucleo stabile di pratiche e convenzioni e da un perimetro mobile, in cui l'identificazione individuale media le competenze condivise.

3.8 Sintesi del capitolo

I risultati esposti delineano un quadro coerente, articolato su tre livelli analitici complementari. Il corpus di 43 brani finalisti restituisce una fisionomia stabile della *cinematic music*: dominanza orchestrale (62,8%), centralità melodica veicolata dagli archi, prevalenza di tendenze dinamiche crescenti, ricorrenza di strutture quadripartite riconducibili all'arco narrativo, alta coerenza emotiva con i brief tematici (97,7% dei brani classificati come buona o ottima). I dati confermano che la *cinematic music*, almeno nella sua accezione comunitaria, mantiene una continuità sostanziale con la tradizione hollywoodiana e fa propri i meccanismi narrativi che il Capitolo 1 ha individuato come costitutivi del genere.

Il questionario (22 risposte) integra l'analisi del corpus con dati sull'auto-percezione, le pratiche dichiarate e le condizioni produttive. Conferma la centralità dell'identità 'cinematic' come marcatore identitario primario (12 occorrenze su 22), la prevalenza della melodia come punto di partenza compositivo, l'ibridazione tra orchestrazione e sound design come approccio dominante. Sul piano contestuale, evidenzia la natura prevalentemente autodidatta della formazione, il ruolo strutturale di YouTube Content ID nella monetizzazione, le tensioni con il mercato (saturazione, intelligenza artificiale, difficoltà di acquisizione di committenze).

Le interviste analizzate approfondiscono i dati quantitativi attraverso narrazioni personali, evidenziando convergenze su definizione, pensiero narrativo, gestione dell'aspettativa e ruolo della comunità, e divergenze su perimetro del genere, rapporto con l'immagine mentale e stile compositivo. La triangolazione delle tre fonti – corpus, questionario, interviste – costituisce la base empirica per la discussione del Capitolo 4, in cui i risultati saranno messi in dialogo con il quadro teorico per verificare la tenuta della definizione operativa proposta nel Capitolo 1.

CAPITOLO 4

Dalle fonti ai dati: verso una nuova definizione operativa

Il presente capitolo discute i risultati esposti nel Capitolo 3 alla luce del quadro teorico elaborato nel Capitolo 1. L'obiettivo è quello di mettere i dati empirici in dialogo critico con la definizione operativa di *cinematic music* proposta nella Sezione 1.7.2 e con la letteratura di riferimento. La struttura del capitolo segue una progressione argomentativa: la prima parte triangola le tre fonti raccolte (corpus, questionario, interviste) per individuare convergenze, divergenze e zone d'ombra; la seconda verifica empiricamente i cinque criteri costitutivi della definizione; la terza riapre il dialogo con i principali riferimenti teorici per misurarne la tenuta sui dati; la quarta argomenta perché la comunità della *cinematic music* debba essere intesa come dispositivo attivo di costruzione del genere; le ultime tre sezioni offrono una riflessione autoetnografica, l'esplicitazione dei limiti della ricerca e una sintesi conclusiva che propone una definizione del genere riformulata sulla base dell'intero percorso.

4.1 L'incrocio delle fonti

L'incrocio delle fonti adottato in questa ricerca si pone come un dispositivo di verifica reciproca. Ciascuna delle tre fonti raccolte coglie un aspetto diverso del fenomeno: il corpus di 43 brani restituisce le caratteristiche oggettive del prodotto musicale; il questionario (22 risposte) registra le pratiche dichiarate e le auto-percezioni dei compositori; le interviste (cinque, in questa fase) approfondiscono i significati che gli stessi compositori attribuiscono alle proprie scelte. La validità complessiva della ricerca dipende dal grado in cui queste tre prospettive si rinforzano a vicenda, non dalla numerosità di ciascun campione preso singolarmente. Come osserva Lamerichs a proposito delle ricerche etnografiche sulle comunità di fan, è proprio la combinazione di metodi diversi a conferire validità ai risultati anche quando i campioni sono limitati.

4.1.1 Convergenze tra le fonti

La centralità della melodia emerge come il punto di convergenza più efficace. Nell'analisi del corpus essa si manifesta nella gerarchia timbrica osservata (Sezione 3.2.2), con archi e legni dominanti come strumenti lead e con una netta prevalenza di trattamenti tematici

riconoscibili. Nel questionario il dato si traduce in una preferenza esplicita: per 12 rispondenti su 22, il punto di partenza compositivo è la creazione di un tema melodico (Sezione 3.6.3). Nelle interviste, infine, la centralità del tema riemerge in forme differenti: come architettura intenzionale per Riccardo Roveyaz («tendo a mantenere la melodia semplice e familiare»),²²⁴ come dispositivo narrativo per Nicola Rodari (i leitmotiv assegnati a personaggi e luoghi), come fondamento del processo per Jeff Hijlkema («it's all about harmony, creating melodies»). La triangolazione restituisce una conclusione precisa: nella *cinematic music* la melodia costituisce il nucleo generativo intorno a cui si organizzano gli altri parametri. Questo distingue il genere da altre pratiche compositive contemporanee – ambient, sound design, drone music – fondate prevalentemente su parametri timbrici o di texture.

Una seconda convergenza riguarda il pensiero narrativo. Il corpus mostra una predominanza di strutture quadripartite riconducibili all'arco narrativo (introduzione, sviluppo, climax, risoluzione) e una netta prevalenza di tendenze dinamiche crescenti (34,9% dei brani). Il questionario rileva un uso consapevole di tropi e leitmotiv nel 45,5% dei rispondenti, e l'adattamento strategico delle convenzioni nel 40,9%. Le interviste articolano qualitativamente questa stessa concezione: Roveyaz pensa per «arco emotivo»; Rodari struttura le sue battaglie come «fasi del combattimento» con leitmotiv personalizzati; Hijlkema lavora per «sensational arc». Anche le posizioni dissonanti (Witt, Ciotti) propongono modi alternativi di realizzare il pensiero narrativo: emergente piuttosto che pianificato. La narratività implicita è dunque un tratto strutturale del genere, non un orientamento contingente di alcuni autori.

Una terza convergenza riguarda la dimensione ibrida della produzione. Il 20,9% dei brani del corpus appartiene alla categoria ibrida, ma il dato sale al 59,1% nelle dichiarazioni del questionario (Sezione 3.6.3): la maggioranza dei rispondenti afferma di adottare un approccio misto tra orchestrazione e sound design. Lo scarto è significativo e richiede interpretazione. Una possibile lettura è che l'etichetta 'ibrida' nel corpus sia stata assegnata in base alla rilevanza percepita degli elementi elettronici, mentre nel questionario la dichiarazione di un 'approccio misto' includa anche l'uso minoritario di synth o sound design accanto a un impianto principalmente orchestrale. La convergenza

²²⁴ Le citazioni degli intervistati riportate in questo capitolo sono tratte dalle interviste già citate (cfr. la Sezione 3.7).

qualitativa rimane: l'orchestrazione virtuale prodotta tramite VST è oggi il medium primario del genere, ma è un'orchestrazione contaminata, in dialogo costante con il lessico della produzione elettronica.

Una quarta convergenza riguarda la comunità online come ambiente formativo e produttivo. Il dato di partecipazione cross-edition raccolto attraverso YouTube Data Tools – 137 compositori unici su 458 (29,9%) hanno partecipato a più di un'edizione (Capitolo 2, Sezione 2.2.3) – trova corrispondenza nelle dichiarazioni del questionario (formazione prevalentemente autodidatta, 54,5% dei rispondenti) e nelle interviste, dove tutti gli intervistati riconoscono la centralità di YouTube come canale formativo. La *cinematic music*, in questo senso, è una pratica che si sostiene su un'infrastruttura digitale di tutorial, partiture commentate, competizioni e feedback peer-to-peer. La Sezione 4.4 approfondirà la portata teorica di questa osservazione.

4.1.2 Divergenze e zone d'ombra

Non tutte le evidenze convergono. La principale divergenza riguarda il rapporto tra musica e immagine mentale. Il corpus, attraverso la valutazione della tipologia di immagine evocata, suggerisce una capacità diffusa di traduzione in atmosfere coerenti con i brief. Il questionario non interroga esplicitamente questo aspetto, mentre interviste mostrano una variabilità marcata: Pietro Ciotti parte sistematicamente da immagini mentali; Nicola Rodari descrive un rapporto bidirezionale; Jeff Hijkema usa l'immagine come trigger ma non come esperienza sistematica nell'ascolto altrui; Julian Witt problematizza apertamente la traduzione visiva come potenziale limite espressivo. Questa divergenza obbliga a distinguere due livelli: la produzione di immagini mentali da parte del compositore in fase compositiva (un fenomeno frequente ma non universale) e la sua produzione da parte dell'ascoltatore in fase di ricezione (un fenomeno possibile, sollecitato dal genere ma non garantito). La definizione operativa del Capitolo 1 dovrà essere riformulata per accogliere questa duplicità (Sezione 4.8).

Una seconda divergenza riguarda la definizione stessa del genere. Le interviste mostrano che, all'interno della stessa comunità, convivono definizioni restrittive (Roveyaz, Ciotti, focalizzate sull'organico e sull'impronta zimmeriana), definizioni espansive (Rodari, che include anche brani della tradizione classica con forte capacità evocativa) e posizioni scettiche sul valore tassonomico stesso del termine (Witt: «*cinematic music* to me is a rather rough term»). Questa polarizzazione è coerente con quanto rilevato dal

questionario, dove il termine ‘cinematic’ è certamente l’etichetta più usata (12 occorrenze su 22) ma non l’unica: ‘orchestral’, ‘melodic’, ‘epic’ le si affiancano e talvolta la sostituiscono. La *cinematic music* è dunque un genere a perimetro mobile, in cui il consenso identitario coesiste con un disaccordo persistente sui suoi confini.

Una terza zona d’ombra riguarda le condizioni economiche della pratica. Il questionario ha rilevato che YouTube Content ID è il canale di monetizzazione più diffuso (10 risposte su 22), che le commissioni dirette sono rare (solo 3 rispondenti vi lavorano prevalentemente) e che la saturazione del mercato è la sfida percepita come più rilevante (13 rispondenti). Le interviste, invece, hanno toccato il tema solo marginalmente, in parte perché la traccia non lo enfatizzava e in parte per scelte degli intervistati. Resta dunque parzialmente sotto-esplorato il modo in cui le condizioni materiali della produzione (autopubblicazione, monetizzazione passiva, intelligenza artificiale come minaccia percepita) influenzano le scelte estetiche. Questa zona d’ombra è esplicitata come limite della ricerca la Sezione 4.6 e indicata come direzione futura la Sezione 4.7.

4.2 Verifica dei cinque criteri operativi

La definizione operativa proposta nel Capitolo 1 individua cinque tratti costitutivi della *cinematic music*: 1) riferimento a tratti idiomatichi derivati dalla tradizione della musica per film; 2) struttura narrativa implicita; 3) gestione consapevole dell’aspettativa; 4) capacità di evocare immagini mentali; 5) autonomia dalla sincronizzazione audiovisiva. Le sezioni che seguono verificano ciascun criterio sui dati raccolti, valutando se esso si conferma, se richiede riformulazione o se va respinto.

4.2.1 Tratti idiomatichi derivati dalla tradizione filmica

Il primo criterio risulta confermato in modo efficace. L’analisi del corpus ha mostrato la dominanza dell’orchestra (62,8%) e della gerarchia timbrica classica della film music hollywoodiana (archi come veicolo melodico, legni per le sfumature liriche, ottoni per i momenti eroici). L’analisi dei riferimenti intertestuali (Sezione 3.5.1) ha documentato la presenza ricorrente di sonorità alla Morricone, Zimmer, Williams, Elfman, Shore, Giacchino e Goldsmith come modelli espliciti. I topoi rilevati – fischio e armonica nell’edizione western, modo lidio nelle edizioni fantasy e avventura – appartengono al lessico consolidato della tradizione cinematografica. Il questionario conferma questa adesione: il 45,5% dei rispondenti dichiara di creare leitmotiv ispirandosi esplicitamente

al modello wagneriano-hollywoodiano. Le interviste articolano la stessa adesione in forme personali: Roveyaz cita Zimmer come riferimento estetico; Rodari richiama Williams, Powell, Larkin come modelli; Hijlkema descrive un percorso di assimilazione e ri-elaborazione degli stili.

Il dato significativo è che questa adesione non è acritica. I compositori tendono ad instaurare un dialogo con i modelli. Lo dimostra il dato sui topoi (solo 2 rispondenti su 22 dichiarano di evitarli consapevolmente, mentre il 40,9% li adatta strategicamente), e lo confermano le interviste, dove l'assimilazione del lessico filmico è descritta come fase formativa propedeutica a una sintesi personale. La tradizione filmica funziona, in questo senso, come quello che van Elferen chiamerebbe un repertorio di idiomi: una cassetta degli attrezzi sonori a cui attingere. Il criterio si conferma, dunque, ma con una precisazione: non si tratta di un riferimento passivo a uno stile, ma di un'appropriazione attiva di un vocabolario condiviso.

4.2.2 Struttura narrativa implicita

Anche il secondo criterio risulta confermato. L'analisi formale del corpus (Sezione 3.4) ha mostrato la prevalenza di strutture quadripartite (introduzione, sviluppo, climax, risoluzione) o di varianti tripartite (ABA, ABC) che, anche nei limiti dei 90 secondi, mantengono una funzionalità narrativa esplicita. Il dato sulle tendenze dinamiche – 34,9% crescenti, con presenza di climax in posizioni quasi sempre coincidenti con i massimi di densità sonora – conferma che la struttura formale dei brani è organizzata in funzione di un arco di tensione e risoluzione. Il questionario valida questa impostazione: la melodia come punto di partenza, l'uso strategico di leitmotiv, l'adattamento ai brief implicano tutti un pensiero per fasi narrative.

Le interviste forniscono la conferma più articolata. Quattro intervistati su cinque pensano esplicitamente in termini di arco emotivo o di climax. La citazione di Rodari su quanto sia delicato gestire il climax («anticipandolo troppo o proporlo dopo una preparazione troppo scontata non rende l'effetto desiderato») testimonia una consapevolezza tecnica precisa di un problema squisitamente narrativo. Anche le posizioni divergenti – Pietro Ciotti che dichiara di non pianificare il climax in anticipo, Julian Witt che descrive un workflow intuitivo – realizzano il pensiero narrativo in modo emergente piuttosto che pianificato. La struttura narrativa, come anticipato nella Sezione 4.1.1, è dunque un tratto

strutturale del genere, non una caratteristica contingente. Il criterio si conferma, con la precisazione che la sua realizzazione può essere deliberata o emergente.

4.2.3 Gestione consapevole dell'aspettativa

Il terzo criterio è il meno confermato dai dati. La teoria ITPRA di David Huron, riferimento del Capitolo 1, descrive la musica come dispositivo di gestione delle aspettative attraverso cinque componenti: Imagination, Tension, Prediction, Reaction, Appraisal. Il corpus non offre evidenze dirette su questo piano – i parametri rilevati sono morfologici, non cognitivi – ma le dichiarazioni del questionario e soprattutto le interviste mostrano che i compositori operano spontaneamente con categorie sovrapponibili al modello. Jeff Hijlkema produce una tassonomia quasi letterale con categorie che corrispondono ad alcune delle componenti del modello ITPRA.

L'elemento più significativo è la massima riportata da Nicola Rodari e attribuita a Ryan Leach così come visto nel capitolo precedente: la prevedibilità è necessaria per orientare l'ascoltatore (Prediction); la sorpresa interviene non sull'oggetto ma sul modo (Reaction). Che una formula di questo tipo circoli nei tutorial della comunità e venga introiettata come principio compositivo è un dato di rilevanza teorica: la gestione dell'aspettativa nella pratica compositiva è un sapere pratico esplicitamente trasmesso e condiviso. Anche Julian Witt, pur con un workflow più intuitivo, ne dà una formulazione equivalente: «constant surprise is just confusing, so surprise only works, when there is predictability». Il criterio si conferma con un'aggiunta significativa: la gestione dell'aspettativa non è soltanto un fenomeno cognitivo che si verifica nell'ascoltatore, ma una competenza professionale codificata e trasmessa nella comunità.

4.2.4 Capacità di evocare immagini mentali

Il quarto criterio richiede la riformulazione più articolata. Il quadro del Capitolo 1, ispirato al concetto di 'valore aggiunto inverso' (adattamento di Chion) e alla nozione di 'audiovisione interna', ipotizzava una capacità sistematica del genere di evocare immagini in chi ascolta. I dati raccolti modulano questa ipotesi su due livelli.

Sul piano produttivo, la valutazione della coerenza emotiva con l'immagine (Sezione 3.4) ha mostrato che il 97,7% dei brani analizzati (42 su 43) presenta una coerenza giudicata buona o ottima rispetto al brief visivo. Anche tenendo conto della componente interpretativa di questo parametro, il dato suggerisce che i compositori della comunità

lavorano a partire da un riferimento visivo e costruiscono la musica in coerenza con un'immagine, data o soltanto immaginata.

Sul piano ricettivo, invece, le interviste mostrano una variabilità che non era stata anticipata dal modello teorico. Per Jeff Hijlkema e Julian Witt, l'ascolto della *cinematic music* altrui non produce sistematicamente immagini: produce piuttosto una reazione emotiva, una sensazione, talvolta un'atmosfera, ma non necessariamente una scena visiva. Per Pietro Ciotti, Nicola Rodari e Riccardo Roveyaz, viceversa, l'ascolto produce frequentemente immagini, ma queste non coincidono necessariamente con quelle pensate dal compositore. Rodari riferisce esplicitamente che amici, ascoltando suoi brani, hanno riportato «sensazioni completamente diverse dal mio pensiero iniziale».

La conclusione è che il criterio dell'evocazione di immagini mentali va sdoppiato. Sul versante della produzione, il rapporto con l'immagine (data o immaginata) è effettivamente strutturale: i compositori pensano in modo audiovisivo. Sul versante della ricezione, invece, la *cinematic music* offre quelli che il Capitolo 1 chiamava 'ganci percettivi' sufficientemente significanti da consentire una traduzione visiva, senza tuttavia richiederla né prescriverla. La definizione operativa, riformulata nella Sezione 4.8, dovrà rendere conto di questa asimmetria: la *cinematic music* è musica che evoca immagini per chi vuole vederle, ma può funzionare anche per chi si limita a sentirle.

4.2.5 Autonomia dalla sincronizzazione audiovisiva

Il quinto criterio si conferma come il tratto distintivo più caratteristico del genere. Tutti gli intervistati riconoscono, in forme diverse, che un brano può essere cinematic anche senza accompagnare immagini. Hijlkema lo dichiara esplicitamente: «a piece of music can sound cinematic even if it was never meant to be». Rodari estende il principio retroattivamente, includendo nella categoria brani della tradizione classica come la *Sagra della Primavera (Le Sacre du printemps)* di Stravinsky, i *Pianeti* di Holst. Il dato è coerente con la prassi della Ryan Leach Composing Competition: i brani sono prodotti per essere ascoltati – valutati dalla giuria, condivisi sul server Discord, pubblicati su YouTube – senza che esista un montaggio audiovisivo a cui devono essere sincronizzati. L'immagine del brief funziona come stimolo, non come traccia.

Questa autonomia distingue strutturalmente la cinematic music dai generi contigui. La film music è subordinata alla sincronizzazione con la scena. La trailer music è progettata per accompagnare un montaggio promozionale specifico. La library music è scritta per

essere licenziata e applicata a contenuti audiovisivi non ancora esistenti. La *cinematic music*, invece, è prodotta per essere ascoltata in autonomia, anche quando – come accade frequentemente – viene successivamente utilizzata in trailer fan-made, video di gameplay, contenuti social. La sincronizzazione, quando avviene, è secondaria rispetto alla produzione: è l'immagine che si adatta alla musica, non il contrario.

Il criterio si conferma dunque pienamente, e la sua portata può essere precisata: la *cinematic music* non solo è musica che funziona senza immagini, ma è concepita primariamente per l'ascolto autonomo. Questa precisazione la distingue strutturalmente dalla film music – anche quando questa, una volta liberata dal montaggio, può essere ascoltata come prodotto autonomo (basti pensare ai concerti dal vivo di colonne sonore di Williams o Howard Shore).

4.3 Dialogo con la letteratura

I risultati della ricerca consentono di tornare ai principali riferimenti teorici del Capitolo 1 per misurarne la tenuta empirica e per articolare i punti in cui essi vanno integrati o modificati.

4.3.1 Paulin e la ‘montage fallacy’: una conferma rovesciata

Scott Paulin, nell'articolo che ha aperto il percorso teorico della tesi, mette in guardia contro la ‘montage fallacy’: la tendenza a ridurre il ‘cinematic’ in musica alla sola tecnica del taglio e della discontinuità. Le sue critiche – rivolte alle interpretazioni eisensteiniane di Debussy – trovano, nei dati raccolti, una conferma indiretta ma significativa. La *cinematic music* contemporanea non si caratterizza per l'adozione del montaggio come tecnica formale: i brani analizzati presentano in larga maggioranza strutture continue (durchkomponiert o ABA), non discontinue. La discontinuità, quando presente (per esempio nell'agogica modulata a blocchi, 20,9%), è funzionale all'articolazione narrativa, non alla rottura percettiva.

Quello che caratterizza la cinematic music è piuttosto ciò che Paulin chiamava, in alternativa al montaggio, una ‘musica delle attrazioni’: una musica organizzata intorno a momenti di intensità percettiva che catturano l'attenzione dell'ascoltatore. Il climax dei brani analizzati – quasi sempre coincidente con il massimo di densità, di registro e di dinamica – è precisamente un'‘attrazione’ nel senso di Paulin: un evento sonoro progettato per produrre un impatto percettivo memorabile. La conferma è dunque

rovesciata: Paulin ha ragione a smontare l'identificazione del 'cinematic' con il taglio, e i dati mostrano che il genere si organizza effettivamente attorno a logiche diverse, più vicine all'idea di attrazione.

4.3.2 Gorbman e la posizione del genere

I dati empirici mostrano che i confini del genere sono più permeabili di quanto la mappatura iniziale lasciasse intuire. Per leggere questa permeabilità non come un'anomalia ma come una caratteristica strutturale, conviene tornare ai fondamenti teorici della Sezione 1.2. Gorbman osserva che la musica è il solo elemento del discorso filmico che appare estensivamente sia in contesti diegetici che non-diegetici, «often freely crosses the boundary line in between»: la sua natura non verbale e non denotativa le consente di attraversare ogni varietà di confine, tra livelli di narrazione, tra agenzie narrative, tra tempo dello spettatore e tempo diegetico. Questa mobilità strutturale non è un difetto del sistema di classificazione, ma una proprietà del medium musicale. Heldt radicalizza l'osservazione: il toolkit concettuale della film music narratology non si esaurisce nella distinzione diegetico/non-diegetico, e i confini tra le categorie non sono mai netti ma costitutivamente sfumati. Applicare questi strumenti al problema della definizione di genere, e non solo alla narrazione filmica, significa aspettarsi che anche i confini della *cinematic music* abbiano questa natura.

I dati confermano questa aspettativa in due modi distinti. Il caso di Pietro Ciotti, che alterna la composizione di brani di lungo respiro ('rubriche' musicali tematiche) e di pezzi singoli, mostra che il perimetro tra *cinematic music* e altre pratiche compositive (musica programmatica, ciclo sinfonico, opera concettuale) può essere dinamico: la stessa pratica compositiva può oscillare tra categorie diverse a seconda della scala del progetto. L'osservazione di Nicola Rodari sull'inclusione retroattiva di brani della tradizione classica nella categoria 'cinematic' pone un problema diverso e più radicale: richiede di pensare il genere non come un insieme delimitato di brani prodotti dopo una certa data, ma come una categoria di ascolto e ricezione che può investire anche repertori storici. In questo senso, la mobilità che Gorbman attribuiva alla musica rispetto alla diegesi si riproduce, su un piano diverso, nella mobilità con cui la comunità attribuisce l'etichetta 'cinematic' a musiche prodotte in contesti e tempi distanti. Non è la produzione a definire l'appartenenza al genere, ma il modo in cui un brano viene collocato e ascoltato all'interno di una comunità interpretativa.

4.3.3 Chion e il ‘valore aggiunto inverso’

L’adattamento del concetto chioniano di ‘valore aggiunto’ proposto nella Sezione 1.3 – la *cinematic music* come ‘valore aggiunto inverso’, ovvero come musica che proietta immagini in assenza di un’immagine data – trova nei dati una conferma articolata. La componente produttiva del processo (i compositori pensano per immagini, mentali o materiali) e l’alta coerenza emotiva con i brief mostrano che il rapporto musica-immagine è strutturale per il genere. Tuttavia, come articolato nella Sezione 4.2.4, la componente ricettiva è più variabile: l’immagine può essere prodotta dall’ascoltatore, ma non sempre lo è.

L’osservazione più rilevante riguarda il concetto di sincresi. Chion la definisce come la fusione percettiva di un evento sonoro e di un evento visivo che si presentano sincroni allo stesso tempo. Nella *cinematic music*, in assenza di un evento visivo simultaneo, la sincresi non può verificarsi nella sua forma classica. Quello che si verifica è piuttosto una sincresi differita: l’ascoltatore associa l’evento sonoro a un’immagine mentale prodotta o richiamata da elementi del titolo, della copertina, del contesto culturale. La sincresi differita è meno immediata e meno vincolante di quella sincronica, ma è il meccanismo attraverso cui la musica funziona come ‘cinematic’. Questa precisazione integra il quadro chioniano e ne estende l’applicabilità a contesti di fruizione non-audiovisivi.

4.3.4 Van Elferen e i tre livelli del fantastico musicale

La distinzione di van Elferen tra musica come colonna sonora, musica come strumento magico e musica come generatore metafisico di mondi alternativi – introdotta nella Sezione 1.4 – trova nelle interviste una conferma quasi letterale. Pietro Ciotti, descrivendo il suo lavoro sul suo brano *Sinfonia Mesozoica*, parla di un «viaggio nel tempo che partisse dal Triassico fino alla fine del Cretaceo»: si tratta esattamente del terzo livello, quello della musica come generatore di mondi. Anche le descrizioni di Nicola Rodari sulle sue battaglie immaginarie e sul modo in cui alcuni amici ascoltatori hanno costruito propri mondi mentali rispondono al medesimo schema. Il primo livello (musica come colonna sonora) corrisponde alla pratica del comporre per i brief della Ryan Leach Composing Competition; il terzo livello (generatore metafisico) corrisponde all’esperienza autonoma di ascolto che la comunità promuove come modalità privilegiata.

Il secondo livello (musica come strumento magico) trova invece una conferma più articolata. Per van Elferen, questo livello implica una concezione della musica come tecnologia capace di alterare la percezione della realtà. Nella *cinematic music* contemporanea, questa funzione è in parte secolarizzata e mediata dall'industria culturale, ma sopravvive in forme riconoscibili: l'uso massiccio del modo lidio per evocare la 'magia' (rilevato 21 volte nel testo analitico del corpus), la presenza di strumenti tradizionalmente associati al 'soprannaturale' (celesta, woodwinds runs, percussioni evocative), il riferimento esplicito alla tradizione fantasy-celtica. Van Elferen fornisce dunque una griglia analitica che si rivela aderente alla pratica della comunità studiata.

4.3.5 Huron e l'ITPRA: dal modello cognitivo alla pratica condivisa

Il modello ITPRA di David Huron, presentato nella Sezione 1.5 come strumento per descrivere la gestione cognitiva dell'aspettativa musicale, trova nei dati una conferma duplice. Sul piano del prodotto, le strategie compositive rilevate nel corpus (crescendo progressivi, costruzione di climax in posizione strategica, articolazione formale orientata alla risoluzione) sono compatibili con i meccanismi descritti dal modello. Sul piano della pratica, le interviste rivelano che le componenti del modello – prevedibilità, sorpresa, tensione, anticipazione – sono esplicitamente tematizzate dai compositori, anche quando non sono riferite esplicitamente al lavoro di Huron.

L'elemento più rilevante – già anticipato nella Sezione 4.2.3 – è una circolazione informale e letterale di principi sovrapponibili al modello: la massima di Ryan Leach citata da Rodari, le tassonomie di tecniche prodotte da Hijlkema e Witt, l'articolazione tra prevedibilità e sorpresa proposta da Roveyaz. Questo significa che la teoria di Huron descrive ciò che i compositori della *cinematic music* sono consapevoli di fare. Il modello cognitivo si incontra con una pratica riflessiva, e questo incontro è uno dei tratti che caratterizzano la comunità studiata.

4.3.6 Freitas, l'‘epic bubble’ e la costruzione del genere su YouTube

Il contributo di Freitas – introdotto nella Sezione 1.4.6 e in dialogo con la prospettiva di van Elferen – mostra come il genere 'epic' (e per estensione la *cinematic music*) si costituisca anche attraverso pratiche discorsive e curatoriali sulle piattaforme di streaming. Sistemi di tag, thumbnail, processi di raccomandazione algoritmica, attività di canali specializzati: tutti questi elementi contribuiscono a definire cosa è 'cinematic' e

cosa non lo è. Il concetto di ‘epic bubble’ – l’uso della musica epica per trasformare l’esperienza quotidiana – è inoltre un’applicazione concreta dell’auditory imagination teorizzata da van Elferen.

I dati della presente ricerca confermano e arricchiscono questa prospettiva. Il fatto che il termine ‘cinematic’ sia adottato dai compositori stessi come marcatore identitario primario (12 occorrenze su 22 nel questionario) mostra che la categorizzazione, oltre che una pratica curatoriale di terzi (canali, algoritmi), è una pratica auto-attribuita dei produttori. Il dato di partecipazione cross-edition alla Ryan Leach Composing Competition (137 compositori unici su 458) suggerisce che la ‘bolla’ di cui parla Freitas è un duplice spazio di consumo e di produzione: una rete di compositori che si riconoscono nella stessa categoria e ne riproducono attivamente le convenzioni. Freitas analizza la *cinematic music* dal lato della ricezione; questa ricerca la analizza dal lato della produzione, mostrando che le due prospettive convergono e si rinforzano reciprocamente. La standardizzazione del genere descritta da Freitas non è un effetto unidirezionale delle piattaforme: è il risultato di una co-costruzione in cui produttori e ascoltatori, attraverso le stesse infrastrutture digitali, contribuiscono a definire e a stabilizzare le convenzioni. Letta alla luce della teoria del genere ripresa nel primo capitolo (Sezione 1.7.2), questa dinamica corrisponde al livello pragmatico di Altman – il genere che si costituisce nell’uso che ne fanno comunità diverse – e il processo di generificazione trova qui un riscontro empirico: la *cinematic music* si stabilizza come genere attraverso il lavoro discorsivo e curatoriale di una comunità che la nomina, la etichetta e la riconosce.

4.3.7 Lamerichs, Coleman, Podjed e la metodologia

Sul piano metodologico, i tre principali riferimenti del Capitolo 2 – Lamerichs per i metodi misti e l’autoetnografia, Coleman per l’etnografia digitale, Podjed per l’intreccio di big data e thick data – si confermano operativi. La triangolazione tra corpus, questionario e interviste ha funzionato come prevedeva Lamerichs: nessuna delle tre fonti, presa singolarmente, avrebbe potuto sostenere le conclusioni della ricerca, ma la loro combinazione ha permesso di consolidarle reciprocamente. La dimensione autoetnografica – la mia partecipazione alla competizione, l’inclusione di un mio brano nell’analisi del Capitolo 1 – è stata trattata come risorsa interpretativa esplicita, secondo l’indicazione di Lamerichs di triangolare l’esperienza personale con altri metodi.

L'applicazione del modello di Podjed sull'intreccio di thick data e big data si è realizzata, in scala ridotta, con l'uso di YouTube Data Tools per la mappatura delle quattro edizioni della competizione (698 brani, 648 partecipanti unici, 137 compositori cross-edition). Questi dati 'big' – nel senso che superano per estensione quanto un singolo ricercatore potrebbe raccogliere etnograficamente – sono stati incrociati con i dati 'thick' delle interviste e del questionario, secondo il 'circolo' metodologico proposto da Podjed. La conferma operativa più rilevante è che questo intreccio è stato possibile e produttivo anche in un progetto individuale: l'etnografia digitale, oggi, è praticabile anche senza l'infrastruttura di un gruppo di ricerca.

4.4 La comunità come dispositivo di costruzione del genere

Una delle implicazioni più rilevanti dei dati raccolti riguarda il ruolo della comunità online nella definizione e stabilizzazione del genere. La tesi sostenuta in questa sezione è che la *cinematic music* non sia soltanto un genere musicale individuabile attraverso tratti formali, ma anche – e forse soprattutto – un genere costituito attivamente da una comunità che condivide pratiche, modelli, vocabolari critici e infrastrutture digitali. Questa argomentazione si appoggia ai concetti già introdotti (Lamerichs sulle culture di fan, Freitas sulla costruzione del genere su YouTube, Coleman e Podjed sull'etnografia digitale) ma li articola in modo specifico per il caso studiato. In questo senso la comunità è il soggetto del livello pragmatico descritto nel primo capitolo (Sezione 1.7.2): nei termini di Altman, il genere non preesiste ai gruppi che lo 'parlano', ma si costituisce nell'uso che essi ne fanno. La comunità della *cinematic music* non si limita a riconoscere il genere: lo genera nominandolo, etichettandolo e stabilizzandone i confini.

4.4.1 La Ryan Leach Composing Competition come dispositivo di codificazione

La competizione studiata in questa ricerca è qualcosa di più di un campo d'osservazione: è un dispositivo che produce attivamente il genere. I criteri espliciti di valutazione (Composizione, Produzione, Attinenza all'immagine, e nell'ultima edizione Tecnica, Produzione, Impressione, Storia) sono modelli normativi: dichiarano cosa la comunità considera buona *cinematic music*. La selezione dei finalisti, operata da una giuria di compositori e content creator riconosciuti dalla comunità (Christopher Siu, Gavin Leeper, Rachel Hardy, Seycara, 8-bit Music Theory, Wade Smith, Hardy Fowler), opera come un atto curatoriale che ratifica certi brani come esemplari. Le livestream pubbliche in cui i

giudici motivano le proprie scelte producono una metalinguistica del genere: discorsi sui brani che insegnano alla comunità come ascoltare, valutare, comporre.

Il server Discord associato alla competizione, pur non avendo un ruolo diretto nella selezione, è uno spazio in cui la codificazione del genere avviene in modo orizzontale e quotidiano: condivisione di bozze, richiesta di feedback, scambio di consigli tecnici, talvolta direttamente con Ryan Leach. La *cinematic music*, in questi spazi, è costantemente discussa, valutata, ridefinita. I tutorial pubblicati sui canali YouTube della comunità (Ryan Leach, Holland Albright, Zach Heyde, citati esplicitamente nelle interviste) costituiscono l'archivio formativo in cui le convenzioni del genere vengono rese esplicite e trasmissibili. La massima di Ryan Leach riportata da Rodari («Dai all'ascoltatore ciò che si aspetta, ma non nel modo in cui se lo aspetta») è un esempio puntuale di questa codificazione: un principio compositivo che circola nella comunità, viene introiettato dai compositori, riemerge nelle interviste come quasi-citazione spontanea.

4.4.2 La retention come indicatore di identificazione

Il dato di partecipazione ricorrente alla competizione – 137 compositori unici su 458 (29,9%) hanno partecipato a più di un'edizione, di cui 12 a tutte e quattro – ha una rilevanza che eccede la statistica descrittiva. La retention misura il grado in cui un dispositivo culturale produce non solo eventi puntuali, ma identificazioni durature. I 137 compositori che ritornano non lo fanno per ragioni economiche (i premi sono modesti, prevalentemente VST instruments, senza garanzia di vittoria) né per ragioni professionali immediate (la competizione non garantisce visibilità o committenze). Lo fanno perché si riconoscono nella categoria che la competizione rappresenta. Il dato è coerente con quanto rilevato dalle interviste: tutti gli intervistati che hanno partecipato alla competizione (Hijlkema, Witt, Roveyaz, Rodari) descrivono questa partecipazione come parte di un percorso di formazione e di appartenenza, non come un evento isolato.

Una possibile lettura di questo dato si appoggia al concetto di 'productive fandom' elaborato da Lamerichs: una fandom è un sistema produttivo che genera testi, valutazioni e pratiche. La comunità della Ryan Leach Composing Competition, in questo senso, è un esempio di productive fandom: i suoi membri non si limitano ad ascoltare *cinematic music*, la producono, la valutano, ne discutono, ne tramandano le convenzioni. La partecipazione ricorrente è la traccia osservabile di questa appartenenza produttiva.

4.4.3 Implicazioni teoriche

Le osservazioni precedenti hanno conseguenze sulla concezione stessa di genere musicale. Come anticipato nella Sezione 1.7.1, le definizioni di genere oscillano tra un polo formale – la teoria della Gattung di Dahlhaus e, in chiave critica, la lettura adorniana della standardizzazione – e uno sociologico-discorsivo di Frith e Negus, mentre la distinzione di Moore tra stile e genere separa il versante della produzione da quello della ricezione.²²⁵ La *cinematic music*, nei dati raccolti, mostra che il genere si costituisce simultaneamente su tre livelli: come insieme di tratti formali (la dominanza orchestrale, la centralità melodica, la struttura narrativa, la gestione dell’aspettativa); come pratica di produzione (il workflow basato su DAW, l’orchestrazione virtuale, l’autopubblicazione su YouTube); e come dispositivo identitario di una comunità (la competizione, il server Discord, i tutorial, le interviste in cui i compositori si riconoscono nella categoria ‘cinematic’). Questi tre livelli ridisegnano il modello semantico/sintattico/pragmatico di Altman (Sezione 1.7.1): i tratti formali ne ricoprono il versante semantico e sintattico, il riconoscimento comunitario quello pragmatico; il livello produttivo, invece, eccede un modello concepito per la ricezione cinematografica e rappresenta il contributo specifico di questa ricerca.

Nessuno di questi tre livelli, preso isolatamente, è sufficiente a definire il genere. Un brano con i tratti formali tipici, prodotto fuori dalla comunità e non riconosciuto da essa, non è *cinematic music* nel senso pieno del termine. Un brano prodotto da un membro della comunità ma privo dei tratti formali condivisi (un esempio limite: una composizione seriale post-weberniana) non sarebbe accettato dalla comunità come cinematic. La *cinematic music* è dunque un genere composito, in cui forma musicale, pratica produttiva e identità comunitaria si rinforzano reciprocamente. Questa concezione ha conseguenze metodologiche per chi voglia studiare altri generi della contemporaneità digitale: l’analisi del prodotto e l’analisi della comunità non sono alternative, ma complementari.

4.5 Riflessione autoetnografica

La mia posizione di ricercatore-compositore attivo nella comunità studiata richiede, in chiusura del percorso, una riflessione esplicita. La dimensione autoetnografica della ricerca – dichiarata nella Sezione 2.1.3 e tematizzata nell’analisi del mio brano *The Ridge*

²²⁵ Cfr. Sezione 1.7.2.

Line nel Capitolo 1 – ha costituito una risorsa interpretativa centrale. Conoscere dall'interno la pratica compositiva ha permesso di leggere i dati con una sensibilità che un osservatore esterno avrebbe difficilmente sviluppato: dalla familiarità con il vocabolario tecnico utilizzato dai compositori, alla comprensione delle dinamiche di feedback nel server Discord, all'individuazione di sfumature nei brief (per esempio, riconoscere immediatamente i riferimenti a Morricone nell'edizione western).

La stessa posizione, tuttavia, comporta rischi che è opportuno esplicitare. Il primo è quello di proiezione: leggere nei dati ciò che ci si aspetta di trovare, perché lo si vive in prima persona. Per mitigarlo, la valutazione dei parametri interpretativi (coerenza emotiva, tipologia di immagine evocata, identificazione dei topoi) è stata documentata in modo trasparente, e la triangolazione con questionario e interviste ha permesso di mettere alla prova le ipotesi su un materiale prodotto da altri. Il secondo è il rischio di familiarizzazione: quando un mondo è familiare, è difficile vederne come 'strane' le caratteristiche che ne costituiscono la specificità. Per mitigare questo, ho cercato sistematicamente di esplicitare ciò che, per la comunità, è dato per scontato – il workflow basato su VST, l'importanza dei tutorial, la massima di Leach come principio condiviso – trasformando il tacito in oggetto di analisi.

Il terzo rischio è il meno percettibile: l'identificazione affettiva. Studiare una comunità di cui si fa parte significa, inevitabilmente, valutarla; e questa valutazione può scivolare in un'apologia implicita o, all'opposto, in una distanza critica eccessiva come reazione difensiva. Nel presente lavoro i dati sono stati presentati in modo che essi parlino da soli, indicando con altrettanta chiarezza i tratti positivi del genere (la coerenza, la competenza, la dimensione comunitaria solida) e le sue criticità (la standardizzazione, la dipendenza da modelli ristretti, la fragilità economica dei suoi membri). Nei termini di Lamerichs, ho cercato di esercitare il ruolo dell'‘aca-fan’ senza nascondere i difetti, e di sottoporre la mia esperienza a una verifica continua attraverso le voci degli altri compositori.

4.6 Limiti della ricerca

I limiti dell'impianto metodologico sono già stati discussi nella Sezione 2.7. È opportuno, in conclusione di percorso, reconsiderarli alla luce dei risultati ottenuti.

Il primo limite riguarda il campo di ricerca. La scelta di analizzare un'unica competizione – la Ryan Leach Composing Competition – ha permesso un'analisi sistematica e in

profondità, ma comporta un bias selettivo: i brani analizzati riflettono i criteri di una giuria specifica, le sensibilità estetiche di una comunità definita, le inclinazioni stilistiche di un organizzatore (Ryan Leach) il cui canale YouTube è orientato verso un certo tipo di formazione. Una ricerca futura potrebbe estendere l'analisi ad altre competizioni dello stesso tipo (per esempio quelle organizzate da Spitfire Audio o le sfide proposte da altri canali) per verificare la robustezza dei risultati.

Il secondo limite riguarda la dimensione del campione del questionario (22 risposte) e delle interviste (cinque). Come dichiarato nel Capitolo 2, l'obiettivo della ricerca non era la rappresentatività statistica, quanto la comprensione approfondita di un fenomeno culturale situato. I risultati ottenuti devono dunque essere intesi come tendenze indicative, non come stime di parametri di popolazione. Una possibile estensione futura potrebbe ampliare il campione del questionario attraverso la distribuzione su canali aggiuntivi, oppure approfondire le interviste con un'analisi più sistematica di un numero maggiore di compositori.

Il terzo limite riguarda la soggettività di alcuni parametri analitici. La valutazione della coerenza emotiva con l'immagine, l'identificazione dei topoi, il riconoscimento dei riferimenti stilistici comportano un margine di interpretazione che dipende dalla competenza e dall'esposizione del ricercatore al genere. Si è cercato di smussare questo limite documentando i criteri di giudizio e tematizzando esplicitamente la posizione del ricercatore (Sezione 4.5), ma non è possibile eliminarlo. Una validazione inter-rater – sottoporre lo stesso corpus a più analisti indipendenti e confrontare i risultati – sarebbe un'estensione metodologicamente importante di questo lavoro.

Il quarto limite riguarda l'assenza di dati sulla ricezione. La definizione operativa proposta nel Capitolo 1 e riformulata in questo capitolo individua nella capacità di evocare immagini mentali un tratto costitutivo del genere; ma questa capacità è stata verificata sul lato della produzione (la coerenza emotiva con i brief, le dichiarazioni dei compositori) più che sul lato della ricezione. Uno studio futuro che indaghi le esperienze degli ascoltatori – per esempio attraverso protocolli sperimentali di tipo cognitivo, oppure attraverso l'analisi qualitativa di commenti su YouTube – fornirebbe l'altra metà del quadro.

Il quinto limite, infine, riguarda la dimensione storica. La ricerca ha analizzato quattro edizioni della competizione svoltesi tra luglio 2023 e aprile 2024: una finestra temporale

ristretta, che non consente di valutare la dinamica di trasformazione del genere nel medio periodo. Un'estensione longitudinale dell'analisi (per esempio, confrontando le prime edizioni della competizione con quelle più recenti) permetterebbe di osservare se e come le convenzioni del genere si stiano stabilizzando, evolvendo o ridefinendo nel tempo.

4.7 Prospettive future

Dai limiti dichiarati emergono le direzioni di sviluppo più immediate. Le menziono brevemente, in ordine di priorità rispetto al lavoro qui condotto.

Una prima direzione è l'estensione comparativa: applicare lo stesso impianto metodologico ad altre comunità di *cinematic music* attive online (Spitfire Audio composing challenges, BBC Concert Orchestra calls, le competizioni di altri canali YouTube) per verificare quali risultati si confermino e quali siano specifici della comunità studiata. Una seconda è l'estensione storica: ampliare l'analisi a un arco temporale più lungo, includendo edizioni della competizione successive a quelle qui considerate, per osservare la dinamica evolutiva del genere e valutare empiricamente se la standardizzazione descritta da Freitas si rafforzi o rallenti.

Una terza possibilità riguarda l'analisi della ricezione. Studi sperimentali sull'immaginario evocato dai brani in ascoltatori non-esperti permetterebbero di misurare, su base quantitativa, la capacità del genere di produrre immagini mentali. L'analisi qualitativa sistematica dei commenti YouTube ai brani della competizione – nello spirito degli 'user-generated metalinguistic data' di Coleman – fornirebbe un materiale ricco per comprendere come la comunità riceve e discute la propria produzione. Una quarta direzione, particolarmente urgente, riguarda l'impatto dell'intelligenza artificiale generativa sulla pratica del genere. Il questionario ha rilevato che circa un terzo dei rispondenti percepisce l'AI come una minaccia potenziale; le interviste hanno toccato il tema solo marginalmente. Una ricerca dedicata potrebbe indagare come gli strumenti di generazione musicale (Suno, Udio, MusicLM e successori) stiano trasformando il workflow compositivo, le aspettative del mercato, le strategie identitarie dei compositori. La *cinematic music*, fondata su un canone di riferimenti riconoscibili e su pattern strutturali ricorrenti, è particolarmente esposta all'imitazione da parte di sistemi generativi: questo apre interrogativi economici e, soprattutto, definitivi (cosa significa

essere compositori di *cinematic music* in un contesto in cui l'AI può produrre brani indistinguibili da quelli umani?).

Un'ultima strada riguarda l'analisi del rapporto tra *cinematic music* e generi limitrofi. La distinzione operata in questa ricerca tra *cinematic music*, film music, trailer music e library music è strutturale, ma le pratiche concrete dei compositori spesso attraversano questi confini. Uno studio longitudinale sulle traiettorie di carriera – dai compositori che iniziano nella comunità della *cinematic music* e poi accedono al film scoring professionale, a quelli che si specializzano nella library music, a quelli che restano nella dimensione semi-amatoriale – permetterebbe di comprendere come la *cinematic music* funzioni anche come spazio formativo e di transizione verso pratiche professionali contigue.

4.8 Sintesi: verso una definizione riformulata della *cinematic music*

Il percorso teorico ed empirico condotto in questa tesi consente di tornare alla definizione operativa proposta nella Sezione 1.7.2 e di riformularla sulla base dei risultati. La definizione iniziale individuava cinque tratti costitutivi: 1) riferimento a tratti idiomatici derivati dalla tradizione filmica; 2) struttura narrativa implicita; 3) gestione consapevole dell'aspettativa; 4) capacità di evocare immagini mentali; 5) autonomia dalla sincronizzazione audiovisiva. La verifica empirica condotta nella Sezione 4.2 ha confermato i criteri 1), 2), 3) e 5), ha richiesto una riformulazione del criterio 4) e ha portato all'individuazione di un sesto criterio implicito ma rilevante: la dimensione comunitaria del genere. Sulla base di questa verifica, propongo la seguente definizione conclusiva.

La *cinematic music* è un genere musicale contemporaneo, prodotto prevalentemente attraverso strumenti digitali (DAW, VST, sampling) da compositori che operano nella dimensione semi-professionale o amatoriale, e caratterizzato dalla compresenza di sei tratti: a) il riferimento a un vocabolario idiomático derivato dalla tradizione della musica per film, articolato attraverso la dominanza orchestrale, una gerarchia timbrica codificata e l'adesione consapevole a topoi riconoscibili; b) una struttura narrativa implicita riconducibile all'arco del viaggio dell'eroe, che organizza il brano in fasi funzionali (introduzione, sviluppo, climax, risoluzione) anche su durate compresse; c) una gestione esplicita dell'aspettativa, sovrapponibile alle componenti del modello ITPRA, e

codificata nella comunità attraverso massime e tutorial; d) una capacità di sollecitare immagini mentali nell'ascoltatore, intesa non come effetto garantito ma come potenziale aperto: la musica offre ganci percettivi sufficientemente robusti da essere tradotti visivamente, senza che questa traduzione sia prescrittiva; e) un'autonomia strutturale dalla sincronizzazione audiovisiva, che la distingue dalla film music, dalla trailer music e dalla library music, e che consiste nell'essere musica concepita primariamente per l'ascolto autonomo; f) una dimensione comunitaria attiva, in cui le convenzioni del genere sono prodotte, condivise e ridefinite attraverso piattaforme digitali (YouTube, Discord, competizioni), tutorial, scambi peer-to-peer e dispositivi di curatela.

Questa definizione, rispetto a quella iniziale, presenta tre aggiornamenti significativi. In primo luogo, esplicita il modo materiale di produzione del genere (DAW, VST, sampling), che non è un dettaglio tecnico ma un tratto costitutivo: la *cinematic music* contemporanea esiste perché esistono gli strumenti digitali che la rendono possibile a costi accessibili. In secondo luogo, riformula il criterio dell'immaginario mentale come potenziale piuttosto che come effetto sistematico, accogliendo la variabilità delle esperienze di ascolto rilevata nelle interviste. In terzo luogo, integra esplicitamente la dimensione comunitaria, riconoscendola come tratto costitutivo e non come semplice contesto produttivo.

Prima di concludere, vale la pena formulare una domanda: per quanto tempo ancora questa definizione sarà valida? Le condizioni materiali della produzione (l'accessibilità dei VST, l'infrastruttura di YouTube, l'economia di Content ID), le pratiche curatoriali della comunità (la competizione, i tutorial, gli scambi su Discord) e l'avvento dell'intelligenza artificiale generativa sono tutti fattori in trasformazione. La *cinematic music* di domani potrebbe resistere a questi venti di cambiamento oppure assomigliare poco a quella analizzata in questa tesi. Ne segue una conseguenza metodologica importante: lo studio dei generi della contemporaneità digitale richiede un approccio dinamico, capace di registrare le trasformazioni mentre avvengono. La presente ricerca offre una fotografia di un fenomeno tra il 2023 e il 2024; possa servire da termine di confronto per ricerche future che ne osserveranno l'evoluzione.

Il percorso della tesi ha mosso da una domanda terminologica – cosa significa che una musica 'suona cinematic'? – e ha attraversato una mappatura teorica (Capitolo 1), un impianto metodologico (Capitolo 2), un'analisi empirica (Capitolo 3) e una discussione integrativa (Capitolo 4). Il risultato è la riformulazione di una categoria che, prima della

ricerca, era utilizzata estensivamente ma raramente sottoposta a una definizione articolata. La *cinematic music*, come si è cercato di mostrare, è ben più che ‘musica che suona come quella dei film’: è un genere musicale autonomo, riconoscibile, codificato, in costante ridefinizione, prodotto da una comunità di compositori che lo riconoscono come categoria identitaria primaria. Riconoscerne la specificità è il primo passo per studiarlo come merita.

BIBLIOGRAFIA

- Adorno, Theodor W. (con George Simpson), "On Popular Music", *Studies in Philosophy and Social Science*, vol. 9, n. 1, 1941, pp. 17–48.
- Agugliaro, Siel, *Comporre musica per film in ambiente digitale. Interviste ai protagonisti*, Roma, NeoClassica, 2025.
- Altman, Rick, *Film/Genre*, London, BFI, 1999 (trad. it. *Film/genere*, Milano, Vita e Pensiero, 2004).
- Altman, Rick, *Silent Film Sound*, New York, Columbia University Press, 2004.
- Bazin, André, *Che cos'è il cinema?*, Milano, Garzanti, 1973.
- Bordwell, David, "The Musical Analogy", *Yale French Studies*, vol. 60, n. 1, 1980, pp. 141–156.
- Braun, Virginia e Clarke, Victoria, "Using Thematic Analysis in Psychology", *Qualitative Research in Psychology*, III, 2006, n. 2, pp. 77–101.
- Braun, Virginia e Clarke, Victoria, "Reflecting on Reflexive Thematic Analysis", *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, XI, 2019, n. 4, pp. 589–597.
- Bribitzer-Stull, Matthew, *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music*, Cambridge, Cambridge University Press, 2015.
- Calabretto, Roberto e Cossettini, Luca (a cura di), *Le nuove scritture musicali per il cinema*, Lucca, Libreria Musicale Italiana (LIM), 2022.
- Campbell, Joseph, *L'eroe dai mille volti*, Milano, Feltrinelli, 1958 (ed. or. 1949).
- Carone, Angela (a cura di), *La narratologia musicale. Applicazioni e prospettive*, Torino, Trauben, 2006.
- Casanelles, Sergi, *The Hyperorchestra: Screen Music and Virtual Musical Ensembles*, Cham, Palgrave Macmillan, 2024.
- Cecchi, Alessandro, "Diegetic versus Nondiegetic: A Reconsideration of the Conceptual Opposition as a Contribution to the Theory of Audiovision", *Worlds of Audiovision*, 2010, www.worldsofaudiovision.org.
- Cenciarelli, Carlo (a cura di), *The Oxford Handbook of Cinematic Listening*, Oxford, Oxford University Press, 2021.
- Chion, Michel, *L'Audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 2001 (ed. or. 1990).

- Coleman, Enid Gabriella, “Ethnographic Approaches to Digital Media”, *Annual Review of Anthropology*, XXXIX, 2010, pp. 487–505.
- Cook, Nicholas, *Analysing Musical Multimedia*, Oxford, Oxford University Press, 1998.
- Dahlhaus, Carl, “New Music and the Problem of Musical Genre”, in Id., *Schoenberg and the New Music*, trad. ingl. di Derrick Puffett e Alfred Clayton, Cambridge, Cambridge University Press, 1987.
- Dahlhaus, Carl, “Zur Problematik der musikalischen Gattungen im 19. Jahrhundert”, in Wulf Arlt et al. (a cura di), *Gattungen der Musik in Einzeldarstellungen. Gedenkschrift Leo Schrade*, Bern, Francke, 1973, pp. 840–895.
- Eisler, Hanns, *Composing for the Films*, London, Dennis Dobson, 1947.
- Ejzenstein, Sergej, *Selected Works*, vol. 1: *Writings, 1922–34*, a cura di Richard Taylor, London, British Film Institute, 1988.
- Emerson, Robert M., Fretz, Rachel I. e Shaw, Linda L., *Writing Ethnographic Fieldnotes*, 2ª ed., Chicago, University of Chicago Press, 2011.
- Field, Syd, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, New York, Delacorte Press, 1979.
- Freitas, Joana, “‘Only People With Good Imaginations Usually Listen to this Kind of Music’: On the Convergence of Musical Tags, Video Games and YouTube in the Epic Genre”, in Durand, Júlia e Pereira, Pedro Amaral (eds.), *Remediating Sound: Repeatable Culture, YouTube and Music*, New York, Routledge, 2023, pp. 145–163.
- Frith, Simon, *Performing Rites: On the Value of Popular Music*, Oxford, Oxford University Press, 1996.
- Geertz, Clifford, *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books, 1973 (trad. it. *Interpretazione di culture*, Bologna, il Mulino, 1987).
- Genette, Gérard, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987 (trad. it. *Soglie: I dintorni del testo*, Torino, Einaudi, 1989).
- Gorbman, Claudia, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Bloomington, Indiana University Press, 1987.

- Gorbman, Claudia, “Narrative Film Music”, *Yale French Studies*, n. 60, 1980, pp. 183–203.
- Gunning, Tom, “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, *Wide Angle*, vol. 8, n. 3–4, 1986, pp. 63–70.
- Hampton, Keith N., “Studying the Digital: Directions and Challenges for Digital Methods”, *Annual Review of Sociology*, XLIII, 2017, pp. 167–188.
- Heldt, Guido, *Music and Levels of Narration in Film*, Bristol, Intellect, 2013.
- Huovinen, Tuomas e Kaila, Anna-Kaisa, “The Semantics of Musical Topoi: An Empirical Approach”, *Music Perception*, vol. 33, n. 2, 2015, pp. 217–229.
- Huron, David, *Sweet Anticipation: Music and the Psychology of Expectation*, Cambridge (MA), MIT Press, 2006.
- Ihde, Don, *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound*, Albany, State University of New York Press, 2007.
- Johnston, Nessa, Roy, Elodie A. e Sexton, Jamie (eds.), *Anonymous Sounds: Library Music and Screen Cultures in the 1960s and 1970s*, London, Bloomsbury Academic, 2025.
- Johnston, Nessa, Roy, Elodie A. e Sexton, Jamie, “Introduction”, in Eid. (eds.), *Anonymous Sounds*, cit., pp. 1–22.
- Kalinak, Kathryn, *Film Music: A Very Short Introduction*, Oxford, Oxford University Press, 2010.
- Kozinets, Robert V., “Netnography Today: A Call to Evolve, Embrace, Energize, and Electrify”, in Kozinets, Robert V. e Gambetti, Rossella (eds.), *Netnography Unlimited: Understanding Technoculture Using Qualitative Social Media Research*, New York, Routledge, 2021, pp. 3–18.
- Kozinets, Robert V. e Gambetti, Rossella (eds.), *Netnography Unlimited: Understanding Technoculture Using Qualitative Social Media Research*, New York, Routledge, 2021.
- Kramer, Lawrence, “Narratologia musicale. Lineamenti teorici”, in Carone, Angela (a cura di), *La narratologia musicale. Applicazioni e prospettive*, Torino, Trauben, 2006, pp. 119-152.

- Lamerichs, Nicolle, “Fan Membership: Traditional and Digital Fieldwork”, in Ead., *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2018, pp. 47–58.
- Lamerichs, Nicolle, *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2018.
- Lehman, Frank, *Hollywood Harmony: Musical Wonder and the Sound of Cinema*, New York, Oxford University Press, 2018.
- Lehman, Frank, “Manufacturing the Epic Score: Hans Zimmer and the Sounds of Significance”, in Meyer, Stephen C. (ed.), *Music in Epic Film: Listening to Spectacle*, New York, Routledge, 2017.
- Leinberger, Charles, *Ennio Morricone’s The Good, the Bad and the Ugly: A Film Score Guide*, Lanham, Scarecrow Press, 2004.
- Leydon, Rebecca, “Debussy’s Late Style and the Devices of the Early Silent Cinema”, *Music Theory Spectrum*, vol. 23, n. 2, 2001, pp. 217-241.
- Long, Michael, *Beautiful Monsters: Imagining the Classic in Musical Media*, Berkeley, University of California Press, 2008.
- Meyer, Leonard B., *Emotion and Meaning in Music*, Chicago, University of Chicago Press, 1956.
- Meyer, Stephen C. (ed.), *Music in Epic Film: Listening to Spectacle*, New York, Routledge, 2017.
- Miceli, Sergio, *Morricone, la musica, il cinema*, nuova edizione a cura di Maurizio Corbella, Milano, Ricordi-LIM, 2022.
- Miceli, Sergio, *Musica per film: storia, estetica, analisi, tipologie*, Milano, Ricordi/LIM, 2009.
- Moore, Allan F., “Categorical Conventions in Music-Discourse: Style and Genre”, *Music & Letters*, vol. 82, n. 3, 2001, pp. 432–442.
- Moore, Allan F., *Song Means: Analysing and Interpreting Recorded Popular Song*, Farnham, Ashgate, 2012.
- Negus, Keith, *Music Genres and Corporate Cultures*, London, Routledge, 1999.
- Paulin, Scott D., ““Cinematic” Music: Analogies, Fallacies, and the Case of Debussy”, *Music and the Moving Image*, vol. 3, n. 1, 2010, pp. 1–21.

- Podjed, Dan, “Renewal of Ethnography in the Time of the COVID-19 Crisis”, *Sociologija i prostor*, LIX, 2021, Posebno izdanje, pp. 267–284.
- Propp, Vladimir, *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi, 1966 (ed. or. 1928).
- Ratner, Leonard G., *Classic Music: Expression, Form, and Style*, New York, Schirmer, 1980.
- Scheurer, Timothy E., *Music and Mythmaking in Film: Genre and the Role of the Composer*, Jefferson (NC), McFarland, 2008.
- Tagg, Philip, “Analysing Popular Music: Theory, Method and Practice”, *Popular Music*, vol. 2, 1982.
- Tagg, Philip, “Musicology and the Semiotics of Popular Music”, *Semiotica*, 66/1–3, 1987, pp. 279–298.
- Taylor, Timothy D., *Working Musicians: Labor and Creativity in Film and Television Production*, Durham–London, Duke University Press, 2023.
- Tomlinson, Gary, *Music in Renaissance Magic: Toward a Historiography of Others*, Chicago, University of Chicago Press, 1993.
- Tunbridge, Laura et al., “Round Table: Modernism and its Others”, *Journal of the Royal Musical Association*, vol. 139, n. 1, 2014, pp. 177–204.
- Vallas, Léon, *Vincent d’Indy*, vol. II: *La maturité; la vieillesse (1886–1931)*, Paris, Albin Michel, 1950.
- Van Elferen, Isabella, “Fantasy Music: Epic Soundtracks, Magical Instruments, Musical Metaphysics”, *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 24, n. 1, 2013.
- Vernallis, Carol, *Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema*, New York, Oxford University Press, 2013.
- Vogler, Chris, *Il viaggio dell’eroe*, Roma, Audino, 1999 (ed. or. 1992).
- Wierzbicki, James (a cura di), *Music, Sound and Filmmakers: Sonic Style in Cinema*, New York, Routledge, 2012.

APPENDICE 1

Questionario somministrato alla comunità

Titolo: *Approaches and Workflow in Media Composition*

Piattaforma: Google Forms (Università degli Studi di Pavia)

Risposte ricevute: 22

Periodo di raccolta: ottobre 2024 – gennaio 2025

QR Code:



Testo introduttivo del questionario:

Thank you for participating! My name is Emanuele Cristini, I'm a master's student in Musicology at the University of Pavia in Cremona, Italy, and also a beginner composer myself. This questionnaire aims to gather information on the methods, tools, and creative processes used by composers and producers of media music. The responses will help me compare different approaches and formalize an initial academic discussion on cinematic music.

Il testo integrale delle domande, strutturato in sette sezioni tematiche, è consultabile al link sopra indicato. L'accesso al modulo e ai dati aggregati è disponibile su richiesta.

APPENDICE 2

Traccia delle interviste

Le interviste sono state condotte in modalità asincrona via e-mail e WhatsApp tra i mesi di gennaio e aprile 2026. Le domande sono state inviate in italiano ai compositori italofoeni e in inglese ai compositori anglofoeni.

Versione italiana

1. Definizione e confini

Che definizione daresti di *cinematic music*? Cosa la distingue dalla musica per film tradizionale, dalla musica per trailer o dalla library music? Un brano può ‘suonare cinematic’ anche se non è mai stato concepito per accompagnare immagini?

2. Struttura narrativa

Quando componi, pensi in termini di ‘storia’ o di ‘arco emotivo’? Come costruisci solitamente la struttura – introduzione, sviluppo, climax, risoluzione? Segui schemi ricorrenti, o ogni brano ha una sua logica propria?

3. Immaginario mentale

Parti da immagini mentali che cerchi di tradurre in musica, o il tuo processo funziona diversamente? Quando ascolti la musica cinematografica di altri compositori, “vedi” scene o atmosfere? Quanto è importante, secondo te, che la musica evochi immagini in chi ascolta?

4. Tensione e aspettativa

Come costruisci la tensione in un brano? Quali tecniche usi per creare anticipazione, sorpresa o soddisfazione? Cerchi un equilibrio tra prevedibilità e sorpresa?

5. Stili e sottogeneri

Credi che esistano stili distinti all’interno della *cinematic music* (epico, fantasy, fantascienza, drammatico/emotivo...)? Ti identifichi con uno stile particolare? Quali elementi sonori – timbri, armonie, ritmi – consideri caratteristici del genere?

6. Comunità e futuro

Quanto è importante la comunità online (YouTube, Discord, competizioni come quella di Ryan Leach e simili) nel tuo percorso? Come immagini l’evoluzione del genere nei prossimi anni?

English version

1. Definition and boundaries

How would you define *cinematic music*? What distinguishes it from traditional film scoring, trailer music, or library music? Can a piece ‘sound cinematic’ even if it was never meant to accompany visuals?

2. Narrative structure

When you compose, do you think in terms of a ‘story’ or ‘emotional arc’? How do you typically build the structure – introduction, development, climax, resolution? Do you follow recurring patterns, or does each piece have its own logic?

3. Mental imagery

Do you start from mental images that you try to translate into music, or does your process work differently? When you listen to other composers’ *cinematic music*, do you ‘see’ scenes or atmospheres? How important is it, in your view, that the music evokes images in the listener?

4. Tension and expectation

How do you build tension in a track? What techniques do you use to create anticipation, surprise, or satisfaction? Is there a balance you aim for between predictability and surprise?

5. Styles and subgenres

Do you think there are distinct styles within *cinematic music* (epic, fantasy, sci-fi, emotional/dramatic...)? Do you identify with a particular style? What sonic elements – timbres, harmonies, rhythms – do you consider characteristic of the genre?

6. Community and future

How important has the online community (YouTube, Discord, competitions like Ryan Leach’s) been in your journey? How do you imagine the genre evolving in the coming years?

APPENDICE 3

Testi delle interviste

Le risposte sono riportate nella lingua originale in cui sono state ricevute. Le interviste in italiano sono state condotte con compositori italofofoni; quelle in inglese con compositori di lingua inglese.

Jeff Hijlkema (*inglese*) – 05.01.2026

1. Definition and boundaries

For me composing cinematic music in a way feels the same as composing traditional or any kind of music; it's all about harmony, creating melodies and making an impact on the listener somehow. Cinematic music in general just is meant to serve the picture. I think for sure a piece of music can 'sound cinematic' even if it was never meant to be. Music with a cinematic character just seems to be very strong in feeding the imagination of the listener. There are loads of examples of instrumental music used in film or broadcast, that was never originally composed being cinematic music.

2. Narrative structure

For instance when composing a suite (or a piece that consists of multiple parts) I start by thinking in form/structures, each part having a sensational arc, where the tension more or less rises throughout the suite. For me the emotional arc does not have to rise equally with the tension rise in such a case. For me music is all about emotion and therefore I want my music to be emotional from the very beginning till the very end, of course this comes with more or less emotional impact. As my character is being very structured, so is my music and my way of composing. As my character is like being harmonic, so tends to be my music. That's the kind of logic it has mostly. There are times that the music might dictate its own structure, emotional arc or appearance. I'm open to those impulsive happenings.

3. Mental imagery

No, I don't often see scenes imaginary, when listening to (others) music. I might, the other way around, hear or feel music when looking at pictures, movies or specially hearing inspiring music by other composers. From there I imagine my orchestral pallet, my musical structure, my musical arc from start to finish. Only then I start the real composing of harmony and melody.

4. Tension and expectation

Tension – sometimes by postponing a musical event, just staying still at one note. Anticipation – through rolls, sus chords, increasing or decreasing of tracks, upwards or downwards scales, or even the use of traditional instrument combinations to more or less predict the style of music, literally these kinds of clichés. Surprise – I achieve this by using contrast in as many ways as

possible. Tonal, instrumental, harmonic. The use of all of the things mentioned here depends on the purpose of my music. For example; my last project was about alienated music, where my goal was to surprise within the music, shifting between instrument combinations rapid, changing tonal heights rapid. So, no conscious aim for balance between predict and surprise here.

5. Styles and subgenres

For sure, and when I started composing cinematic sounding music I tended to think in these distinct styles, this being sort of a research phase to get skilled in all these different styles. At that period it clearly gave me something to hold on. Later on I started to combine all these different style experiences, also with the purpose of my music not being pinpointed too much to a certain cinematic genre. By now my skills on that front all ended up in a big pool where I can fish from to create the desired cinematic atmosphere.

6. Community and future

Over the years I've been in contact with some other 'cinematic' or 'film' composers in a smaller community. Those were all personally reached out to, which more or less worked out. I always felt that in the music world reaching out and making connections via the internet is hard. As for the future, I think that at least in the media production world there will always be a need for music that emotionally supports the picture. Might this be artificial intelligence driven or human, is the question.

Julian Witt (*inglese*) – 30.01.2026

1. Definition and boundaries

Cinematic music to me is a rather rough term, that describes how good certain pieces of music stylistically fit the vibe of what people are used to from important/big moments in cinema history. That often goes hand in hand with romantic style writing, a larger than life orchestral sound, etc. I would argue that many pieces from the romantic era sound "cinematic" to most people because of that. But as stated before, the definition isn't super clear, and there is a lot of deviation from the expectation of what is "cinematic". A soundtrack like the featured in "Dune" doesn't fit my description at all, yet it has many moments, that even without the visuals feel cinematic. The biggest factor that makes music cinematic is probably that it triggers certain emotional responses, while stylistically fitting a certain image, which both are incredibly hard to describe.

2. Narrative structure

I myself usually have a specific idea I really like, and just "wing it" around that idea. But I have noticed that this approach of course does not work for scoring to picture, and is also not very efficient when it comes to composing an extensive final piece, since it takes rather long. For me that is not really an issue since I only do it for the fun of it, but when I do compose for someone

else for example, I tend to first lay out a rough structure to follow. Often this kind of structure is something I would end up with organically, and often it resembles the structure of classical and romantic era music to a certain extent. A “story” or “emotional arc” is something that you could easily interpret into my music, but is not something I actively think of when writing, since any emotional arc when writing just stems from my true emotions and feelings when writing.

3. Mental imagery

I have worked with images, both “real” and mental, in the past, and while it is not my go to method, I do feel like it limits the emotional range of the piece to associations one makes with said imagery. Usually I just go with an idea that I already have in my mind, which depending on my thoughts and feelings gets turned into whatever style of music I feel like. When listening to other peoples music, there is often associations made with either imagery I had seen when hearing the score for the first time (for example for movie and video game soundtracks), which influence what feelings and emotional response the music evokes. That also can evoke images in my head, but it doesn’t have to, sometimes it’s just raw feelings. So “visual processing” of music is something that can very well happen, but is not needed for the music to have an emotional effect.

4. Tension and expectation

Both writing and orchestration play a big role in building tension. Typically I look at how other composers have achieved an effect I want to achieve myself, copy that to learn how it works, and then change it up little by little, to see how any changes affect things. When it comes to predictability and surprise, I see them as tools to direct the listeners attention. Constant surprise is just confusing, so surprise only works, when there is predictability. But predictability can get boring, and makes it hard to invoke big changes in the music. So they go hand in hand to form kind of a “story” or “emotional arc”, even if not consciously planned out.

5. Styles and subgenres

I believe cinematic music to be too broad of a term to have its own subgenre in that way. It’s more like any kind/genre of music can feel cinematic.

6. Community and future

Online communities make music creation more accessible than ever. You can learn practically everything via the internet, with nice people to help you along the way, inspire you, and push you further than you yourself ever could. While I am not big on sharing what I create with others, I do appreciate the opportunity to be a silent observer, learning from others mistakes, seeing their development, and knowing, that at any time, I could get amazing feedback. And I think this kinds of communities will be a staple for the coming years, as there often are no profit-driven decisions that could “corrupt” it in any way, since the people behind it always find together, helping and

encouraging each other. So while the platform those communities use might always change, the communities will always be there.

Riccardo Roveyaz (*italiano*) – 26.01.2026

1. Definizione e confini

Per me la Cinematic Music rappresenta un genere musicale prodotto prevalentemente da privati, al di fuori del supporto delle grandi major o aziende, ma caratterizzato da un gusto strettamente cinematografico. Quando penso a questo genere, mi riferisco a colonne sonore epiche che richiamano brand e film famosi, con un'impronta sonora molto legata all'aspetto popolare, come lo stile di Hans Zimmer in opere quali Pirati dei Caraibi, Il Cavaliere Oscuro o Interstellar. È un'immagine sonora definita da elementi ricorrenti: molti ostinati agli archi, ottoni estremamente epici e percussioni arricchite da un forte riverbero.

2. Struttura narrativa

Nel mio processo creativo, compongo pensando quasi sempre in termini di arco emotivo. Non immagino necessariamente una storia completa con un inizio e una fine, quanto piuttosto una fase specifica, un personaggio o un luogo, cercando di tradurre in musica cosa accade in quel momento. Per la struttura dei miei brani mi ispiro molto agli story trailer dei videogiochi, che trovo efficaci perché introducono il mondo, poi il personaggio e infine i dettagli; è uno schema che adatto in base al clima che voglio creare, che si tratti di una battaglia o di un'ambientazione descrittiva.

3. Immaginario mentale

Il mio punto di partenza può essere duplice: a volte nasce da un'immagine mentale (un paesaggio o un personaggio) che cerco di tradurre in suono, lasciandomi influenzare dagli artisti che seguo, sia nell'orchestrazione che nella melodia. Altre volte il processo è inverso: inizio a sperimentare al pianoforte con una melodia o una progressione di accordi e da quel suono scaturisce l'ispirazione visiva. Considero il titolo dell'opera una parte fondamentale del processo creativo, poiché influenza enormemente il modo in cui la musica viene recepita. Tuttavia, non ritengo fondamentale che l'ascoltatore debba per forza evocare immagini; la cinematic music può essere goduta anche solo per il piacere dell'armonia e della melodia.

4. Tensione e aspettativa

Tecnicamente, mi piace molto 'pasticciare' con l'armonia e l'orchestrazione per creare sorpresa e imprevedibilità, specialmente nei miei lavori personali. Mentre tendo a mantenere la melodia semplice e familiare, quasi per far sentire l'ascoltatore "a casa", uso l'armonia e l'inserimento di strumenti inaspettati per disattendere le aspettative. Per costruire la tensione, oltre al classico

crescendo, preferisco utilizzare dissonanze forti, note insolite o tecniche strumentali particolari, come gli archi che suonano sul legno.

5. Stili e sottogeneri

All'interno del grande "calderone" della musica per l'audiovisivo, identifico diversi sottogeneri. Personalmente mi sento molto vicino al Fantasy e alla Fantascienza, ma ultimamente mi sto appassionando anche allo stile "Giallo" (ispirandomi alle colonne sonore di Knives Out) e alle sonorità tipiche dei film di Wes Anderson. Gli elementi che ritengo caratteristici del genere sono l'uso massiccio di percussioni (gran casse, timpani, spesso artificiali), l'elettronica, gli ottoni epici e gli ostinati degli archi, sebbene vadano poi adattati allo stile specifico.

6. Comunità e futuro

Per quanto riguarda il mio rapporto con la comunità online, al momento è piuttosto limitato. Considero la composizione una cosa intima e, a causa del poco tempo a disposizione, tendo a non condividere molto le mie opere, sebbene utilizzi piattaforme come YouTube per studiare e assimilare informazioni dagli altri. In futuro mi piacerebbe confrontarmi di più con altri addetti ai lavori. Vedo la cinematic music come un genere che rimarrà di nicchia, ma una nicchia destinata ad allargarsi in parallelo alla diffusione della cultura nerd.

Nicola Rodari (*italiano*) – 05.03.2026

1. Definizione e confini

Descriverei la cinematic music come un genere che rievoca con grande forza emotiva immagini e sensazioni, come un poema sinfonico ma con una maggiore attenzione a colpire le emozioni dell'ascoltatore. Difficile è anche stabilirne i confini poiché rientrano in questo genere stili completamente differenti, ad esempio quello più moderno fondato su ostinati ripetuti e semplici giri di accordi di Hans Zimmer e quello più romantico ricco di armonie complesse e grande varietà di John Williams. La cinematic music si differenzia da altri generi per la sua relativa indipendenza dall'accompagnare un elemento visivo: spesso si tratta di brani indipendenti che hanno l'obiettivo di ricreare un'immagine nella mente dell'ascoltatore senza che questa sia necessariamente proposta.

2. Struttura narrativa

Sì, creare un "arco emotivo" è fondamentale in brani legati a eventi o personaggi, e anche se si tratta di un'ambientazione senza una storia precisa ritengo importante trasmettere le sensazioni secondo un ordine che permetta all'ascoltatore di "esplorarli" completamente. Nel mio modo di scrivere è l'idea a guidare la struttura, poiché schemi classici come la forma sonata sono troppo legati ad una concezione tonale. Per me la struttura deriva dalla drammaturgia dell'immagine di

partenza e quindi ogni brano ha una logica indipendente, spesso guidata da leitmotiv riproposti o da elementi descrittivi legati all'orchestrazione.

3. Immaginario mentale

Solitamente parto da un'immagine o da un'idea che possa creare un conseguente sviluppo del brano: una battaglia, una creatura fantastica, un'ambientazione. Ognuno associa ad un elemento un corrispondente musicale: ad esempio per me i corni rappresentano l'eroicità e la forza di un guerriero, ma anche una minaccia lontana o una tensione drammatica. Anche ascoltando altri compositori di musica cinematografica riesco a immergermi in atmosfere e ambientazioni. Credo che il concetto stesso di cinematic music sia indissolubilmente legato alla creazione di un'immagine mentale da parte dell'ascoltatore.

4. Tensione e aspettativa

Anche in questo caso è la scena immaginata a guidare il livello di tensione: mi piace non essere troppo prevedibile, variare spesso elementi scontati e sorprendere con armonie particolari, mutazioni inaspettate dell'atmosfera e combinazioni di strumenti per creare timbri originali. Per creare sorpresa possono essere centrali l'uso di diverse armonie che accompagnano un tema già proposto, armonie ricche e collegamenti non funzionali, sezioni contrastanti che interrompono una riproposizione di un passaggio, modifiche dell'orchestrazione, modulazioni improvvise, cambiamenti di dinamica durante le transizioni.

5. Stili e sottogeneri

Credo che esistano generi diversi. Il mio stile compositivo è principalmente incentrato sul genere fantasy con ispirazioni da compositori completamente diversi tra loro; si tratta di uno dei generi più ampio della cinematic music poiché il fantasy permette di mettere in musica scene romantiche, di battaglia, misteriose, minacciose. In generale il genere fantasy si fonda su un ampio numero di strumenti e su un'orchestrazione fine e raffinata, con un'ampia sezione di ottoni per scene di battaglia o eroismo, rapide scale ai legni, un largo uso di percussioni, e strumenti come arpa, pianoforte e celeste.

6. Comunità e futuro

Per ora sto ancora imparando e quindi non mi sento pronto a pubblicare brani online, ma sicuramente per un compositore è una grande opportunità per mostrare ad un pubblico le sue capacità. Ricordo che questo genere non è sempre scritto su partitura e se queste esistono è difficile trovarle gratuitamente, ed è altrettanto difficile conoscere di persona un compositore che si specializzi in questo genere, quindi la comunità online è determinante nello sviluppo delle conoscenze di un compositore di cinematic music. Per i prossimi anni credo che l'aumento della qualità grafica e delle possibilità dei videogiochi contribuirà alla necessità di avere anche un'elevata qualità nella colonna sonora.

Pietro Ciotti (*italiano*) – 24.04.2026

1. Definizione e confini

Le differenze sostanziali rispetto alla musica per film tradizionale e alla musica per trailer sono, a mio avviso, quattro. La prima riguarda gli organici: la cinematic music tende a privilegiare strumenti gravi e di grande impatto – ottoni, archi gravi, percussioni abbondanti ed elementi elettronici orientati verso i registri profondi. La seconda differenza è l'intensità: la musica per trailer deve essere intensa per definizione. Il terzo elemento riguarda i tempi e le modalità di produzione: paradossalmente, la musica per trailer è l'ultima cosa che viene scritta e spesso richiede meno tempo dell'intera colonna sonora. Il quarto motivo è evolutivo: man mano che il cinema si orienta verso certi stilemi, anche la musica ad esso associata segue quella direzione.

2. Struttura narrativa

Scrivo spesso brani di lungo respiro, come la Sinfonia Mesoica, oppure serie di brevi pezzi collegati da un filo logico comune – le chiamo “rubriche”, quasi dei podcast musicali tematici. La struttura dipende molto dal brano. In alcuni brani c'è un climax, ma non lo decido mai in anticipo: ci arrivo nel corso della scrittura stessa. Trovo controproducente predisporre una struttura troppo rigida prima di iniziare, perché molto spesso ci si ritrova a non riuscire a rispettarla.

3. Immaginario mentale

Parto quasi sempre da immagini mentali. Il mio processo creativo è molto lungo: prima penso, poi elaboro come realizzarlo, poi compongo. Per la Sinfonia Mesozoica, ad esempio, ho dovuto immaginare un viaggio nel tempo che partisse dal Triassico fino alla fine del Cretaceo. Il lavoro di immaginazione precede quasi sistematicamente la fase compositiva vera e propria.

4. Tensione e aspettativa

Anche in questo caso non decido nulla in anticipo. Scrivo il brano e, a un certo punto, mi rendo conto se ci stia bene un climax oppure un'atmosfera più distensiva – non lo scelgo mai a priori. In generale voglio che quello che scrivo risulti spontaneo e, per ottenere questo risultato, preferisco non prepararmi la struttura musicale in anticipo, ma soltanto quella narrativa.

5. Stili e sottogeneri

Sì, credo esistano stili distinti all'interno della cinematic music. Il mio è piuttosto peculiare: traggono ispirazione dalla mitologia e moltissimo dal regno animale, e scrivo quasi esclusivamente musica legata al mondo non umano – quello che definisco “mondo antropos” è un territorio che esploro raramente. I miei riferimenti sono la fantascienza, il fantasy, la zoologia e la paleozoologia.

6. Comunità e futuro

La comunità online ha per me un'importanza molto grande. A breve prevedo di caricare materiale su YouTube, e ritengo che quella piattaforma possa essere, per certi aspetti, più utile dei concorsi – pur riconoscendo che i due strumenti hanno funzioni diverse e complementari. I concorsi sono insostituibili per mettersi in gioco in un contesto competitivo. Il web, invece, offre visibilità senza pressione. L'ideale è che concorsi e presenza online procedano in parallelo.

APPENDICE 4

Schede analitiche dei casi studio

SCHEDA ANALITICA PER HEART OF COURAGE (TWO STEPS FROM HELL)

Questa scheda integra i quadri teorici sviluppati nel Capitolo 1: narratologia (Propp, Vogler), psicologia dell'aspettativa (Meyer, Huron), teoria audiovisiva (Chion), fantasy music (van Elferen). Compilare una scheda per ogni brano analizzato.

1. METADATI

Titolo	Heart of Courage
Compositore	Two Steps From Hell
Album/Progetto	Invincible
Anno	2010
Durata	01:57
BPM	68
Tonalità	Sib minore Mib minore

2. STRUTTURA FORMALE

Sezione	Timestamp	Caratteristiche
<i>Introduzione</i>	[0:00-00:29]	Introduzione solo con archi che impostano il giro armonico basato sulla successione i-III-VII-iv Qualche accenno di percussione L'atmosfera suona già come epica, eroica, tonalità va subito da un accordo minore alla sua relativa maggiore.
<i>Sviluppo</i>	[00:29-01:12]	Stesso giro di accordi, stessa tonalità, introduzione dell'elemento ritmico dato da percussioni, violoncelli e contrabbassi. Introduzione della famosissima melodia con archi

		e coro per quattro cicli in evoluzione dinamica e timbrica.
<i>Climax</i>	[01:12-01:42]	Esplorazione orchestrale, modulazione a Mib minore, dinamica in fortissimo alla melodia di archi e coro, raddoppiata dai corni. Tromboni e bassi tuba aiutano con colpi secchi in fortissimo il battere di ciascun accordo insieme alle percussioni. Chiusura del climax con scala ascendente dalla quarta alla settima nota della scala.
<i>Risoluzione</i>	[01:42-01:57]	Ripresa della parte iniziale dello sviluppo con i due giri di accordi con parte ritmica della sezione grave degli archi. Fade out conclusivo.

3. ARCO NARRATIVO (Vogler)

Fase narrativa	Sezione musicale	Descrizione
<i>Mondo ordinario</i>	Introduzione	La successione di quattro accordi suonati dagli archi stabilisce un tono solenne, di chiamata ad un compito ineluttabile.
<i>Richiamo/Varco soglia</i>	Sviluppo	Il procedere ostinato della sezione grave degli archi richiama un procedere dell'azione, una discesa in campo (suona quasi bellico). La melodia porta l'ascoltatore a immedesimarsi come protagonista dell'azione, il coro indica la partecipazione insieme a un numero indefinitamente grande di persone.
<i>Prova centrale/Climax</i>	Climax	Il cambio di tonalità e l'orchestrazione piena sono un trionfo della sonorità 'epic', che permette all'ascoltatore di sentirsi totalmente coinvolto in questa battaglia e unione di intenti contro una forza oscura.

<i>Ritorno con l'elisir</i>	Risoluzione	Ritorna il tema ostinato dello sviluppo, più che un ritorno con l'elisir sembra che l'azione sia destinata a ripetersi all'infinito, quasi una metafora della lotta tra bene e il male che sembra destinata a non avere fine.
-----------------------------	-------------	---

4. GESTIONE DELL'ASPETTATIVA (Huron - ITPRA)

Componente ITPRA	Manifestazione nel brano
<i>Imagination</i>	La ripetizione della successione accordale permette di prevedere le sezioni del brano e di costruire una sorta di percorso già in partenza, idem per la costruzione del tema melodico principale basato su un preciso pattern ritmico e melodico
<i>Tension</i>	Primo elemento tensivo al termine della prima sezione con la quarta sospesa sull'accordo di dominante. L'elemento ritmico dello sviluppo aumenta la tensione che aumenta attraverso le dinamiche crescenti sul termine della sezione, che porta all'ingresso della sezione climatica verso il cambio di tonalità. La fase finale del climax è estremamente tensiva, sulla dominante e con la melodia che esegue una scala diatonica ascendente, che termina sul settimo grado della scala e non porta a una cadenza sulla tonica.
<i>Prediction</i>	Le aspettative non si confermano con il cambio improvviso di tonalità nella sezione di climax, ci si aspetterebbe una costruzione più ampia. La cadenza finale non arriva, ma la risoluzione è costituita dal ritorno dell'ostinato iniziale dello sviluppo.
<i>Reaction</i>	L'impatto immediato arriva con l'ingresso dell'ostinato dello sviluppo con cui si scontra poi il tema melodico. Impatto estremo dato dall'esplosione del tema nella nuova tonalità con tutta la carica del pieno orchestrale.
<i>Appraisal</i>	Il contesto epico costruito dai primi secondi del brano viene largamente soddisfatto da tutte le costruzioni di tensione e

	risoluzione. Ciò genera piacere nell'ascolto e piena immersione nell'atmosfera che il brano vuole portare all'ascoltatore.
--	--

5. VALORE AGGIUNTO INVERSO (Chion)

Quali immagini, scene, atmosfere la musica evoca nell'ascoltatore in assenza di stimoli visivi?

Sezione	Immagini/scene evocate
<i>Introduzione</i>	Sole del tramonto che filtra tra le finestre del castello, in attesa del discorso del sovrano.
<i>Sviluppo</i>	Viaggio verso la battaglia e senso di appartenenza con i propri compagni d'armi.
<i>Climax</i>	Battaglia epocale, scontro inevitabile con il proprio destino e glorificazione della causa.
<i>Risoluzione</i>	Non c'è una vittoria, più una meditazione sul percorso per la preparazione a nuove e sconosciute battaglie.

Sincresi interna: Soprattutto attraverso l'ostinato degli archi e nella parte climatica sono chiare le allusioni allo scontro epico di stampo fantasy.

6. IDIOMA STILISTICO (van Elferen)

Categoria	Presente?	Elementi specifici
<i>Epic</i>	☒ Sì ☐ No	<i>[orchestra piena, ottoni eroici, cori, leitmotif...]</i>
<i>Esotico/Orientalista</i>	☐ Sì ☒ No	<i>[strumenti etnici, scale modali, melismi...]</i>
<i>Gotico</i>	☐ Sì ☒ No	<i>[tonalità minori, celesta, voci eteree, cromatismo...]</i>
<i>Sci-fi</i>	☐ Sì ☒ No	<i>[synth, droni, timbri elettronici, armonie atonali...]</i>
<i>Ibrido/Altro</i>	☐ Sì ☒ No	<i>[specificare combinazioni o elementi non categorizzabili]</i>

7. ORCHESTRAZIONE E TIMBRO

Archi	Ruolo assolutamente protagonista, costruzioni accordali piene, melodie chiare e legate, raddoppi all'ottava alta, ostinato nello sviluppo.
Legni	Parte non pervenuta, probabilmente aumenta il pieno orchestrale nella sezione di climax.
Ottoni	Funzione di riempimento e di aumento della sonorità epica nel climax con il raddoppio della melodia.
Percussioni	Leggere percussioni aiutano il passaggio dalla sezione introduttiva allo sviluppo, dove alimentano il senso di marcia dato dall'ostinato degli archi. Nel climax percussioni pesanti come piatti e taiko drums contribuiscono a generare hits orchestrali epiche.
Coro	Coro assoluto protagonista con l'esecuzione della melodia principale insieme agli archi, testo in inglese che parla di battaglia e unione, contribuisce a rendere epico e colossale il brano..

8. SINTESI ANALITICA

Elementi distintivi del brano:

Questo brano si può considerare come il pilastro fondante del genere *cinematic music*. Porta con sé il sound epico dell'orchestra+coro ma anche la semplicità del linguaggio comunque capace di stimolare emozioni forti nell'ascoltatore.

Efficacia narrativa:

L'arco narrativo è perfettamente rappresentato, rafforzato dal significato dei versi cantati dal coro, che parla di lotta per il pianeta Terra:

The promise,
Redemption
This time we fight for freedom
The dreamer
Awaking,

Shattered by love
The courage
Together
We lean against destruction
Salvation, remission
Wait, my new world
We take it,
We save it,
Our hearts unite each other
The one who dies with you
Follow your path soldier,
We face it, we save it
Until our last breath fading
Wherever, don't matter
Burning love for Gaia!

Rapporto con il quadro teorico:

Il brano è fortemente immaginifico, ogni punto dei concetti illustrati nel Capitolo 1 è pienamente confermato da ogni prospettiva analitica sotto cui si osserva.

SCHEMA ANALITICA PER BITCRUSHED (DAVID WELSH)

Questa scheda integra i quadri teorici sviluppati nel Capitolo 1: narratologia (Propp, Vogler), psicologia dell’aspettativa (Meyer, Huron), teoria audiovisiva (Chion), fantasy music (van Elferen). Compilare una scheda per ogni brano analizzato.

1. METADATI

Titolo	Bitcrushed
Compositore	David Welsh
Album/Progetto	Ryan Leach Composing Competition – January 2024 entry
Anno	2024
Durata	01:30
BPM	150
Tonalità	Lab maggiore

2. STRUTTURA FORMALE

Sezione	Timestamp	Caratteristiche
<i>Introduzione</i>	[0:00-00:40]	Archi, synth bell leggermente distorto, sub pieno e caldo, le dinamiche sono contenute e di ampio respiro. C’è una voce femminile che aggiunge vocalizzi al quadro insieme a un piccolo coro.
<i>Sviluppo</i>	[00:40-00:51]	Si aggiungono percussioni sintetiche leggermente distorte con bitcrusher, progressione del basso lungo la scala diatonica ascendente verso la dominante che porta alla nuova sezione. Melodia costruita dalla voce femminile che introduce un elemento terzinato ascendente.
<i>Climax/Risoluzione</i>	[00:51-01:30]	Colpo orchestrale pieno sulla tonica, percussioni distorte in 6/8. Numerosi synth distorti con bitcrusher, voce femminile protagonista, riprende il tema e gli accordi dell’introduzione. Coro epico che si somma agli accenti percussivi. La stessa sezione porta tramite dinamica e armonia

		a una risoluzione della sezione. Tonalità ambigua, uso di accordi appartenenti alla scala minore per cadenzare. Cadenza alla tonica con gli archi.
--	--	--

3. ARCO NARRATIVO (Vogler)

Fase narrativa	Sezione musicale	Descrizione
<i>Mondo ordinario</i>	Introduzione	La tonalità che dal I grado passa subito al iii minore suscita immediata malinconia, il IV grado stabilizza, la diminuzione della sottodominante aumenta il pathos verso il vi grado. L'ambiguità tonale crea già un effetto fortemente evocativo. Idea di malinconia e lontananza
<i>Richiamo/Varco soglia</i>	Sviluppo	La progressione armonica ascendente aumenta la tensione, ci si prepara a un qualcosa che sta arrivando.
<i>Climax/Ritorno con l'elisir</i>	Climax/Risoluzione	Si riprende la successione accordale costruita nell'introduzione, ma con dinamica e orchestrazione piena. I cori e gli ottoni aggiungono elemento epic. L'idea di lontananza viene sostituita da quella di ricongiungimento anche grazie all'abbassamento delle dinamiche verso la cadenza finale.

4. GESTIONE DELL'ASPETTATIVA (Huron - ITPRA)

Componente ITPRA	Manifestazione nel brano
<i>Imagination</i>	La costruzione accordale è molto mobile, l'utilizzo di varianti minori e diminuite degli accordi e il sistema cadenzale articolato provoca una difficoltà nella previsione del percorso armonico.

	La creazione di build-up e sospensioni porta però a immaginare la struttura del brano.
<i>Tension</i>	La tensione è costruita principalmente nella breve sezione centrale dove la progressione armonica tende esclusivamente verso la dominante, a cui si aggiungono elementi sonori come il riser e l'espedito della pausa prima della sezione climatica.
<i>Prediction</i>	Le aspettative formali sono perlopiù confermate grazie alla costruzione precisa delle cadenze, lo sono meno quelle armoniche dove la strada prende svolte quasi inaspettate.
<i>Reaction</i>	Un buon impatto immediato è dato dal ritorno della tonica a metà della sezione climatica (intorno a 01:00), causato dal colpo orchestrale con aggiunta del coro.
<i>Appraisal</i>	La ripresa del tema e della successione accordale dell'introduzione, ma con orchestrazione stravolta, soddisfa le aspettative e genera piacere nell'ascolto con un senso di chiusura di quanto costruito in precedenza.

5. VALORE AGGIUNTO INVERSO (Chion)

Quali immagini, scene, atmosfere la musica evoca nell'ascoltatore in assenza di stimoli visivi?

Sezione	Immagini/scene evocate
<i>Introduzione</i>	Distanza, malinconia, paesaggio cyberpunk.
<i>Sviluppo</i>	Qualcosa sta per succedere, i protagonisti sono sulla via del ricongiungimento.
<i>Climax/Risoluzione</i>	Trionfo amoroso, tutto ciò che era malinconia si trasforma in gioia e commozione. Il finale tranquillo è una conferma del 'e vissero tutti felici e contenti'.

Sincresi interna: Le immagini visive possono non essere particolarmente esplicite o condivisibili, è più un discorso di sensazioni di distanza, malinconia e ricongiungimento che vengono pienamente realizzate. La sonorità ibrida tra orchestra e sintetizzatori crea un'ambientazione cyberpunk e distopica/futuristica.

6. IDIOMA STILISTICO (van Elferen)

Categoria	Presente?	Elementi specifici
<i>Epic</i>	<i>[x] Sì [] No</i>	<i>[orchestra piena, ottoni eroici, cori, leitmotif...]</i>
<i>Esotico/Orientalista</i>	<i>[] Sì [x] No</i>	<i>[strumenti etnici, scale modali, melismi...]</i>
<i>Gotico</i>	<i>[] Sì [x] No</i>	<i>[tonalità minori, celesta, voci eteree, cromatismo...]</i>
<i>Sci-fi</i>	<i>[x] Sì [] No</i>	<i>[synth, droni, timbri elettronici, armonie atonali...]</i>
<i>Ibrido/Altro</i>	<i>[x] Sì [] No</i>	<i>[specificare combinazioni o elementi non categorizzabili]</i>

7. ORCHESTRAZIONE E TIMBRO

Archi	Costruzione accordale e tema, legato come tecnica principale
Legni	Non pervenuti
Ottoni	Rinforzo degli accordi e del tema nella sezione di climax
Percussioni	Percussioni elettroniche con distorsione bitcrushed
Coro	Voce femminile eterea protagonista con il tema e coro a rinforzo dell'orchestrazione nella sezione di climax
Synth/Elettronica	Numerosi synth, pad e sub che alimentano l'atmosfera cyberpunk
Altri elementi	Riser nella sezione di sviluppo

8. SINTESI ANALITICA

Elementi distintivi del brano:

Le convenzioni 'cinematic' sono rispettate, c'è un utilizzo chiaro della timbrica orchestrale insieme all'elettronica. Le sezioni generano immagini e sensazioni piuttosto precise.

Efficacia narrativa:

L'arco narrativo è chiaro e manifesta perfettamente il tema lanciato dall'edizione della *Ryan Leach Composing Competition*. Tutto ciò che viene costruito viene anche risolto nell'arco dei 90 secondi.

Rapporto con il quadro teorico:

Il brano è molto immaginifico, ‘suona come’ una colonna sonora, presenta un forte impatto emotivo (come la trailer music), ha una sua coerenza interna e autonomia.

SCHEMA ANALITICA PER *THE RIDGE LINE* (EMANUELE CRISTINI)

Questa scheda integra i quadri teorici sviluppati nel Capitolo 1: narratologia (Propp, Vogler), psicologia dell'aspettativa (Meyer, Huron), teoria audiovisiva (Chion), fantasy music (van Elferen). Compilare una scheda per ogni brano analizzato.

1. METADATI

Titolo	The ridge line
Compositore	Emanuele Cristini
Album/Progetto	The ridge line (singolo)
Anno	2025
Durata	04:35
BPM	125 134
Tonalità	Re minore Re maggiore

2. STRUTTURA FORMALE

Sezione	Timestamp	Caratteristiche
<i>Introduzione</i>	[0:00-00:34]	Cymbal roll, rullante a ritmo di marcia, ottoni in crescendo, strumenti che lasciano il posto all'ingresso del tema con il flauto, accompagnato da accordi tenuti degli archi e da un pianoforte.
<i>Esposizione</i>	[00:34-01:43]	Ritorno del rullante a ritmo di marcia, riproposizione del tema con le trombe, archi in spiccato che sostengono armonia e ritmo. Tema secondario con il flauto, arpeggi con archi e pianoforte, coro a sostegno. Riproposizione del tema secondario con archi e trombe.
<i>Sviluppo I</i>	[01:43-02:24]	Sospensione armonica e orchestrale con colpi di ottoni, percussioni e pianoforte. Progressione ascendente a orchestrazione piena con prevalenza

		di ottoni, archi che raddoppiano e crescendo sulla dominante.
<i>Climax negativo</i>	[02:24-02:53]	Tema assente, pedale orchestrale sul re, batteria aggressiva, basso elettrico distorto mobile per progressioni ascendenti. Prevalenza di ottoni massicci e aggressivi con accenti dati dagli archi. Violini e trombe in movimento ascendente verso il settimo grado. Archi con un ostinato ritmico su un intervallo di quarta discendente (Re-La)
<i>Sviluppo II</i>	[02:53-03:28]	Risoluzione della scala precedente ma solo in senso armonico. Rimane l'ostinato ritmico degli archi ma la tonalità diventa maggiore. Colpi orchestrali dati da percussioni potenti e ottoni in fortissimo (wall of brass). Nuovo tema trionfale suonato dalle trombe, flauti in controcanto a riempimento. Taiko drums che raddoppiano l'ostinato.
<i>Climax positivo</i>	[03:28-03:57]	Riproposizione del tema trionfale delle trombe, ritmo sostenuto dalla cassa dritta e shaker. Ostinato degli archi più controcanto dato da violini e corni.
<i>Coda</i>	[03:57-04:35]	Risoluzione del tema affidato a coro di voci bianche e pianoforte, pad leggeri ed eterei completano l'atmosfera svuotata e conclusiva.

3. ARCO NARRATIVO (Vogler)

Fase narrativa	Sezione musicale	Descrizione
<i>Mondo ordinario</i>	<i>Introduzione</i>	Percussioni e ottoni affermano subito il carattere 'bellico', l'ingresso della melodia in una dinamica contenuta emerge come l'ingresso del protagonista.

<i>Richiamo/Varco soglia</i>	<i>Esposizione</i>	Il tema riproposto alle trombe inserito su un nuovo ritmo bellico suona come un richiamo all'impresa, l'inizio di un viaggio.
<i>Prove/Sviluppo</i>	<i>Sviluppo I</i>	Improvviso svuotamento orchestrale, ottoni e percussioni aggressivi che cambiano accordi su un pedale di tonica, creando un aumento di tensione. La successiva progressione porta avanti il viaggio verso la grande sfida della narrazione.
<i>Prova centrale</i>	<i>Climax negativo</i>	Confronto con la nemesi, ingresso di batteria e basso cambiano le regole in gioco, è qualcosa di completamente altro.
<i>Via del ritorno</i>	<i>Sviluppo II</i>	Nuovo svuotamento orchestrale, la prova è vinta, l'eroe si prepara ad essere consacrato.
<i>Resurrezione/Climax</i>	<i>Climax positivo</i>	Trionfo definitivo e vittoria del nostro eroe
<i>Ritorno con l'elisir</i>	<i>Coda</i>	Celebrazione della vittoria e titoli di coda.

4. GESTIONE DELL'ASPETTATIVA (Huron - ITPRA)

Componente ITPRA	Manifestazione nel brano
<i>Imagination</i>	L'utilizzo di dinamica, orchestrazione ed espedienti come cymbal rolls e riser consentono un agevole passaggio di sezione in sezione.
<i>Tension</i>	La tensione viene costruita nelle sezioni di sviluppo attraverso l'uso di pedali di dominante sopra i quali vengono mossi accordi e scale ascendenti.
<i>Prediction</i>	Le aspettative sono spesso confermate, i due sviluppi portano entrambi a sezioni di climax perfettamente coerenti nella narrazione del viaggio.
<i>Reaction</i>	Il primo momento di impatto inaspettato arriva al minuto 01:43 con lo svuotamento dell'orchestrazione. Il secondo con l'ingresso di batteria e basso, strumenti esterni all'orchestra tradizionale.

<i>Appraisal</i>	Ogni sezione è costruita in modo da creare continuità con quella precedente, la tonalità va dal re minore al re maggiore, il discorso è logico e rimane un senso di appagamento tra i vari passaggi.
------------------	--

5. VALORE AGGIUNTO INVERSO (Chion)

Quali immagini, scene, atmosfere la musica evoca nell'ascoltatore in assenza di stimoli visivi?

Sezione	Immagini/scene evocate
<i>Introduzione</i>	Situazione di guerra, esercito marciante. Eroe che emerge tra tutti.
<i>Esposizione</i>	L'eroe viene chiamato all'impresa, intraprende la sua avventura.
<i>Sviluppo I</i>	Arriva il primo pericolo, l'eroe fa di tutto per evitare lo scontro.
<i>Climax negativo</i>	Battaglia epica contro il destino che sembra insormontabile.
<i>Sviluppo II</i>	Finalmente si intravede la luce, l'eroe sta vincendo la sua battaglia.
<i>Climax positivo</i>	Finale vittorioso, lo scontro è terminato nel migliore dei modi, il bene trionfa.
<i>Coda</i>	Si ricorda il percorso e l'esito positivo della storia.

Sinchresi interna: I topoi come i rullanti per la guerra e trombe e corne trionfanti sul finale rendono evidenti le scene e le ambientazioni epico/belliche.

6. IDIOMA STILISTICO (van Elferen)

Categoria	Presente?	Elementi specifici
<i>Epic</i>	[x] Sì [] No	[orchestra piena, ottoni eroici, cori, leitmotif...]
<i>Esotico/Orientalista</i>	[] Sì [x] No	[strumenti etnici, scale modali, melismi...]
<i>Gotico</i>	[] Sì [x] No	[tonalità minori, celesta, voci eteree, cromatismo...]
<i>Sci-fi</i>	[] Sì [x] No	[synth, droni, timbri elettronici, armonie atonali...]
<i>Ibrido/Altro</i>	[] Sì [x] No	[specificare combinazioni o elementi non categorizzabili]

7. ORCHESTRAZIONE E TIMBRO

Archi	Spesso ruolo di riempimento timbrico e raddoppio della melodia principale. Fondamentale l'ostinato dei violini nella coesione tra climax negativo e sezioni successive.
Legni	Utilizzati per la proposizione del tema principale alla sua prima occorrenza.
Ottoni	Protagonisti nello sviluppo per creare un timbro aspro, poi nel climax negativo per creare il cosiddetto 'wall of brass', impattante ed epico. Infine utilizzati per celebrare il tema del trionfo.
Percussioni	Fondamentali per creare tutti i momenti di hit orchestrale. La batteria è un elemento centrale nel climax negativo, è uno strumento altro e aggressivo.
Coro	Coro di voci bianche finale con funzione celebrativa della vittoria.
Synth/Elettronica	Non presenti
Altri elementi	Basso elettrico contribuisce all'aggressività del climax negativo.

8. SINTESI ANALITICA

Elementi distintivi del brano:

Questo brano racconta una storia, ogni sezione è fortemente evocativa, l'orchestrazione viene utilizzata per creare scene impattanti e diversificate. C'è un'idea di storia, c'è aspettativa, si creano immagini mentali attraverso la musica.

Efficacia narrativa:

L'arco narrativo è introdotto, sviluppato e concluso, ogni sezione confluisce in un'altra con una buona gestione delle aspettative. L'ascoltatore è trasportato da una scena emotiva all'altra.

Rapporto con il quadro teorico:

I concetti teorici come illustrati nel Capitolo 1 sono pienamente confermati.

9. PROSPETTIVA DEL COMPOSITORE (solo per autoanalisi)

Intenzioni compositive: La mia idea principale è nata dopo un'escursione in montagna, in una zona in cui erano state combattute battaglie durante la Grande Guerra dove sono oggi presenti trincee e resti di costruzioni realizzate dai soldati. Immaginavo uno scontro sul crinale di una montagna, dove i protagonisti hanno dato la propria vita per una causa non appartenente a loro.

Scelte tecniche consapevoli: Ho voluto evocare un paesaggio sonoro bellico attraverso l'orchestrazione e una melodia e armonia epica da affidare al protagonista in cui immedesimarsi. Ho voluto creare un climax negativo aspro e un mix di ottoni, archi e cassa dritta nel finale per qualcosa di trionfale.

Influenze: Il riferimento principale, soprattutto per il finale, è *Iron Will* di Thomas Bergersen dall'album 'Humanity: Chapter V' (2023)

Distanza tra intenzione e risultato: Il brano realizza pienamente le intenzioni iniziali, forse anche più delle aspettative.

RINGRAZIAMENTI

Cercherò di riassumere in poche righe quanto vorrei realmente esprimere al termine di questa tesi. La mia vita è stata una continua trasformazione dal momento in cui sono approdato a Cremona, otto anni fa, grazie all'influenza che molte persone hanno avuto sul mio percorso e sulle mie scelte.

Parto dalla mia famiglia. Grazie per aver contribuito a formarmi come persona adulta, per avermi accompagnato nelle varie fasi della vita, per avermi fatto camminare sulle mie gambe, cadere, rialzarmi, con la consapevolezza che tutto avrebbe contribuito a farmi diventare chi sono ora. Quindi grazie a papà Gilberto e mamma Maria Grazia, alle mie sorelle Letizia e Anna, a mio fratello Andrea. Grazie alle nonne Lucia e Santa, da sempre presenti e pronte a consegnarmi, a poco a poco, quelle parole preziose che solo chi ha vissuto veramente può conoscere. Grazie a tutti i numerosi zii e cugini, che ogni giorno mi ricordano quanto le mie radici saranno sempre parte del mondo che mi rappresenta, e non qualcosa da cui separarmi.

Grazie ad Alessia, migliore amica e compagna, che in questi anni non ha mai mancato un momento per ricordarmi che posso e devo ambire a qualcosa di grande per la mia vita, sempre facendomi tenere i piedi per terra.

Grazie a Simone (Flusso), che a distanza non ha mai mancato di manifestare il suo affetto e il suo supporto. Grazie anche ai miei amici Martina, Andrea e Pierre, quelli del Toast, che con i loro percorsi mi continuano a mostrare come ognuno di noi, non senza difficoltà, stia riuscendo a raggiungere i propri obiettivi nella vita.

Grazie ai SIROM, ad Antonio, Eugenio, Andrea e Alessio, per avermi insegnato non solo a non nascondere il mio lato più folk, ma a perseguirlo come obiettivo reale.

Grazie ai miei compagni di ITER Research Ensemble, in particolare a Giovanni, per il quale già tante parole ho speso in questi anni, e Rebecca, che mi ha sempre sostenuto ricordandomi in continuazione quanto sia stato meraviglioso questo viaggio.

Grazie a tutti gli amici che hanno condiviso un pezzetto della loro vita con me, tra cui Stefano, Alessandro, Chiara, Eugenio, Andrea, Riccardo e grazie a tutte le persone volontarie del Circolo Arcipelago.

Grazie ai miei colleghi insegnanti e ai miei studenti dell'IMI di Gorgonzola, che mi hanno accolto e hanno dato un valore alle mie conoscenze e al mio lavoro.

Ringrazio infine il mio relatore, il Prof. Marco Cosci, e il mio correlatore, il Prof. Alessandro Bratus per il supporto e la fiducia nei miei confronti, per avermi ispirato e per essere stati una presenza costante in questi anni di studio universitario.

Ah, e grazie anche a Zoro 