

Lavorazioni intrecciate e prassi compositive presso lo studio di Christopher Young. Risultati preliminari di una ricerca sul campo

Introduzione

Si conoscono le prassi di composizione della musica per film oggi? La ricerca sul campo sul processo compositivo del compositore nordamericano Christopher Young, di cui si presentano in questa sede i risultati preliminari, è stata orientata primariamente dal desiderio di rispondere a questa domanda.

È noto che la rivoluzione digitale ha introdotto nuove possibilità per la composizione applicata alle immagini. Le produzioni contemporanee sembrerebbero mostrare una certa corrispondenza con la pratica analogica e con la prima fase della transizione digitale. Ritroveremo dunque lo *spotting*, i *mockup*, i *cue*, una *recording session*. Ma sotto la superficie di un lessico apparentemente stabile – com'è sempre stato in realtà per il rapporto tra le parole e le cose – le prassi mostrano oggi una rapida deriva idiosincratica: quelle parole indicano ormai cose diverse. La varietà di tecnologie digitali utilizzate nel corso del processo forma certamente un *milieu* comune, ma l'osservazione diretta indica come diversi *team* musicali possano assimilare con soluzioni tecniche e creative originali i nuovi mezzi a disposizione. Questa attitudine, come abbiamo altrove tentato di dimostrare,¹ ha da sempre caratterizzato i processi creativi in rapporto alle tecnologie di composizione, ma la transizione digi-

* Gli autori hanno elaborato questo testo in cooperazione e dunque ne condividono i contenuti, i metodi e le prospettive. Questo lavoro è stato concepito nell'ambito delle attività di ricerca dell'Unità di Torino per il progetto PRIN 2020 "New Music Writing Processes for Cinema" (PI Roberto Calabretto). La ricerca stata organizzata come segue: Andrea Bruno ha svolto il periodo di osservazione partecipante a Culver City e Los Angeles, dal 15 dicembre 2021 al 12 marzo 2022. I materiali raccolti e prodotti durante la ricerca sul campo sono stati in seguito analizzati da Andrea Bruno e Ilario Meandri dal giugno all'ottobre 2022. Giulia Ferdeghini si è occupata della catalogazione sperimentale di alcuni dei materiali prodotti dalla ricerca utilizzando il sistema *Acusteme*. La scrittura è stata divisa come segue: Ilario Meandri ha scritto i paragrafi 1 (Introduzione), 2 (Lo studio dei processi compositivi contemporanei), 3 (Scopo e limiti del presente lavoro), 5.5.2 (Underscoring "The Piper") e 7 (Discussione) e ha redatto insieme ad Andrea Bruno i diagrammi di flusso in Fig. 5. Giulia Ferdeghini ha scritto il paragrafo 6 (La rappresentazione dei processi compositivi nel sistema catalografico digitale *Acusteme*). Andrea Bruno ha scritto i restanti paragrafi e sottoparagrafi.

¹ Cfr. ILARIO MEANDRI, *International Recording (1959-1969). Indagine sulle memorie orali*, Torino, Kaplan, 2013.

tale consente oggi una flessibilità sconosciuta in periodi precedenti, determinando una realtà multiforme della quale conosciamo ancora molto poco e la cui descrizione rappresenta certamente una sfida per la ricerca contemporanea.

Lo studio dei processi compositivi contemporanei: stato dell'arte e questioni metodologiche

In seguito alla disgregazione dello *studio system* e alla marginalizzazione dei *music department* il compositore *freelance* si trovò a operare in un sistema di regole che, ancora per lunghi decenni, ha presentato un certo grado di inerzia, senz'altro correlato alle limitazioni e alle rigidità processuali della tecnologia analogica. Accanto alla ricerca sulle fonti primarie la manualistica tecnica – di cui sono stati spesso autori compositori, orchestratori e *music editor* attivi nell'industria nordamericana – è stata certamente una risorsa preziosa per la conoscenza dall'interno dei processi compositivi (in special modo per l'area nordamericana) e per il riconoscimento della centralità, anche creativa, delle figure che coadiuvano il compositore. Tra gli anni Novanta e l'inizio degli anni Duemila alcuni di questi manuali (pensiamo soprattutto a quelli scritti da Hagen, Karlin e Wright e quello di Kompanek)² hanno fotografato la primissima fase della transizione digitale. È curioso rileggere oggi queste fonti: la consapevolezza di qualche smottamento è certamente già presente: Karlin e Wright rilevano ad esempio come il montaggio digitale stia contribuendo a mantenere aperto il film fino all'ultimo e come la *locked picture*³ sia diventata un miraggio nelle produzioni contemporanee, con ripercussioni inevitabili sul compositore, costretto a sibranti riscritture; o, ancora, che l'*editing* non lineare stia accelerando una tendenza già in atto in epoca analogica, ovvero la sostituzione di parte dello *spotting* con la pratica del *temp tracking*.⁴ Accertate queste preoccupanti tendenze (che in realtà hanno da sempre costituito un campo di tensione tra compositore e *filmmaker*, per la diversa logica espressiva e mediale di musica e film), se si guarda ai soli processi musicali le tecnologie digitali vengono presen-

² EARLE HAGEN, *Advanced Techniques for Film Scoring: A Complete Text*, Los Angeles, Alfred Publishing Company, 1990; FRED KARLIN - RAYBURN WRIGHT, *On the Track: a Guide to Contemporary Film Scoring*, New York - London, Routledge, 2004² (1^a ed. 1990); SONNY KOMPANEK, *From Score to Screen: Sequencers, Scores & Second Thoughts. The New Film Scoring Process*, New York, Schirmer Books, 2004.

³ Una *locked picture* è lo stadio al quale il montaggio del film, concluso e approvato dal regista, viene inviato alle fasi successive del processo. Nel processo analogico questa è la fase nella quale cominciano propriamente le operazioni di calcolo e progettazione dei tempi di sincronizzazione del *cue* da parte del compositore, proprio per evitare estenuanti e costose riscritture.

⁴ Il *temp tracking* consiste nella pratica, in uso non solo nella cinematografia nordamericana, di dotare il film di una colonna sonora temporanea, composta generalmente da un *music editor* su indicazione dei *filmmaker* e ottenuta adattando materiali musicali preesistenti.

tate allo stesso tempo come mezzi che consentono di produrre più rapidamente un'operazione analogica o ne migliorano gli esiti (ad esempio, gestire con maggiore agilità la sincronizzazione musica-immagine o realizzare *mockup* sempre più realistici). Si saluta con curiosità l'avvento di nuovi strumenti ma i nodi del processo, così come le risorse umane che se ne occupano, vengono comunque considerati stabili: non c'è percezione – questa è almeno l'impressione – che l'introduzione di nuovi strumenti possa contribuire di lì a poco, come corollario della convergenza mediale, a una fluidificazione dei processi produttivi e creativi.

È in questo senso significativo che dall'inizio degli anni Duemila non siano stati più prodotti manuali tecnici rilevanti sulle produzioni contemporanee. Il sospetto è che la trasformazione del processo sia tale da non poter essere razionalizzata in una serie di conoscenze stabili nella manualistica, come era stato nei decenni precedenti (se non per singoli nodi del processo, ne è un esempio l'orchestrazione virtuale).⁵ Va detto che parte di questa conoscenza continua oggi a circolare a un livello informale, spostandosi su altre fonti, non a caso più fluide, quali blog, siti specializzati, o i sempre più numerosi contributi audiovisivi relativi al *making of* (per quanto questi ultimi documenti siano, come sappiamo, piuttosto inclini all'agiografia del compositore e per molti aspetti laconici sullo stato reale dei processi produttivi, sono comunque interessanti perché leggibili come tentativi di rifondare l'ideologia dell'autore e dell'autorialità in un momento storico in cui il mutamento delle prassi ne mette in crisi l'identità).

Più in generale, lo studio delle prassi compositive della musica per film ha assunto un ruolo centrale nella letteratura specialistica. Contribuiscono a questo indirizzo numerosi fattori, tra i quali:

- ◆ la specificità dei processi creativi nei quali è coinvolto il compositore e la complessa realtà industriale del film;
- ◆ la natura collaborativa, multivocale, di processi creativi nei quali il compositore opera come un *primus inter pares* tra una serie di specialisti e collaboratori che compongono il comparto musicale;
- ◆ la centralità dei media di produzione filmica e di produzione musicale, sia analogici che digitali, che hanno radicalmente modificato l'atelier del compositore condizio-

⁵ Si veda a titolo di esempio: ANDREA PEJROLO - RICHARD DEROSA, *Acoustic and MIDI Orchestration for the Contemporary Composer*, Boston, Focal, 2007.

nando il processo creativo (o in chiave meno deterministica: hanno dato luogo a un reciproco adattamento di prassi creative e mezzi di produzione);

- ◆ la complessità e stratificazione delle fonti (analogiche e digitali) generate nel corso del processo produttivo, che non possono essere interpretate senza una accurata conoscenza delle prassi che le hanno originate.

La necessità di considerare tanto i documenti quanto le prassi produttive ha dato origine a una metodologia di studio eclettica nella quale, ad esempio, il lavoro d'archivio può essere affiancato dall'indagine sulle memorie orali e la stessa analisi documentale spazia (non sempre con agio) tra risorse testuali "classiche" e fonti audiovisive, elettroniche o digitali. Alla radicale trasformazione tecnologica dell'atelier del compositore e della nuova documentalità generata dalle nuove prassi è seguita una "detestualizzazione" almeno parziale del metodo di indagine, nella consapevolezza che una tipologia di fonte (ad esempio una risorsa di musica manoscritta o a stampa) non ha necessariamente una priorità eziologica rispetto ad altre e non può essere trattata autonomamente: diverse tipologie di fonti possono gettare luce le une sulle altre e rivelarsi complementari al fine di ricostruire correttamente i processi creativi e la storia produttiva di una colonna musicale.

Proprio negli anni in cui le fonti tecnico-manualistiche cominciavano a scarseggiare, nell'ambito dell'antropologia dei media e degli studi di matrice transculturale e transnazionale è fiorito un discreto numero di lavori sui sistemi produttivi contemporanei (non solo in campo cinematografico) che adottano un approccio etnografico (o *quasi-etnografico*).⁶ In quest'ambito i terreni preminenti di indagine hanno riguardato, di nuovo, i processi produttivi e creativi e lo studio dei pubblici e dei processi ricettivi, aree in cui la presenza diretta del ricercatore – pur non sempre coinvolgendo l'osservazione partecipante in senso strettamente etnografico – è spesso decisiva. Una revisione, ancorché parziale, delle metodologie adottate non è tra gli obiettivi di questo contributo: ciò che preme sottolineare è che alcuni strumenti dell'etnografia un tempo utilizzati esclusivamente negli studi di matrice etnografica e sociologica – a partire dai lavori pionieristici di Hortense Powdermaker e Robert

⁶ Con il termine *quasi-etnografico* ci riferiamo all'uso, all'interno di discipline come la musicologia o i *media studies* in cui il *fieldwork* non ha tradizionalmente un ruolo centrale, di un sottoinsieme di metodi di ricerca mutuati dall'etnografia o dalla sociologia. L'adozione di queste metodologie non richiede necessariamente a un ricercatore di aderire ai paradigmi metodologici e deontologici che si trovano in etnografia, da cui il prefisso *quasi*. Sul punto si veda anche ILARIO MEANDRI, *Film Sound and Film Music Production Processes: an Ethnomusicological Perspective*, in *Ethnography of recording studios*, a cura di Giovanni Giuriati e Serena Facci, Venezia, Fondazione Giorgio Cini, On line Publication (in corso di stampa).

Faulkner⁷ – sono diventati più comuni nei lavori musicologici e nei *media studies* contemporanei. Questi approcci includono l'uso di interviste qualitative libere, la *network analysis* e l'adozione di una metodologia di ricerca che, quando origini in discipline distanti dall'etnografia, si trova talvolta definita come “*embedded research*” (una pratica *de facto* comparabile all'osservazione partecipante). Se questi strumenti d'analisi mutuati dall'etnografia non costituiscono dunque più una novità nei *media studies*, va allo stesso tempo rilevato che le etnografie condotte tramite osservazione partecipante sono ancora piuttosto rare in campo musicale-cinematografico.

La letteratura recente conosce alcuni tentativi di sistematizzare il caos apparente delle produzioni contemporanee. Alcuni studi, come *Scoring the Score* di Ian Sapiro,⁸ fanno uso estensivo dell'intervista qualitativa libera. Nella sua indagine sul rapporto tra orchestratori e compositori Sapiro ha proposto un modello multilineare che descrive il processo produttivo digitale in seguito ai mutamenti introdotti dalla composizione *computer assisted*. Questo modello sembra indicare alcune trasformazioni stabili del processo compositivo, ad esempio, il ruolo ormai centrale dei *mockup* nel rapporto tra *team* musicale e *filmmaker*: l'approvazione del *cue* da parte dei *filmmaker*, che un tempo avveniva quasi esclusivamente alla *recording session*, sembra ormai definitivamente anticipata alla fase dei demo virtuali del *cue* realizzati per regista e produttori. Un'altra acquisizione, direttamente correlata al ruolo centrale dei *virtual instrument*, è la frequente produzione di *score* ibridi, in cui parte della colonna musicale è prodotta virtualmente e parte realizzata con musicisti in carne e ossa alla *recording session*. I diagrammi di flusso di Sapiro tengono conto di queste (e altre) modifiche allo *scoring* classico, ma la metodologia di indagine sconta alcune limitazioni. Come si è detto la conoscenza della prassi è ricostruita tramite interviste e si basa perciò su interpretazioni del processo offerte dagli stessi compositori e membri del comparto musicale. Sono fonti preziose e centrali, certamente, perché identificano una logica e un lessico condiviso che consente di mettere a fuoco problemi centrali delle produzioni contemporanee (come il tema delicatissimo delle ambivalenze delle pratiche di arrangiamento/orchestrazione nella realtà della prassi vs le norme che regolano la contrattualizzazione delle

⁷ Cfr. HORTENSE POWDERMAKER, *Hollywood, the Dream Factory: An Anthropologist Looks at the Movie-makers*, Boston, Little, Brown & Co, 1950, accessibile su <https://mediaethnographies.files.wordpress.com/2009/08/powder-large.pdf> (ultimo accesso 5 maggio 2024); ROBERT R. FAULKNER, *Hollywood Studio Musicians, their Work and Careers in the Recording Industry*, Chicago, Aldine-Atherton, 1971; ID., *Music on Demand: Composers and Careers in the Hollywood Film Industry*, New Brunswick, Transaction Books, 1983.

⁸ IAN SAPIRO, *Scoring the Score. The Role of the Orchestrator in the Contemporary Film Industry*, New York – London, Routledge, 2016.

figure preposte a queste mansioni). L'intervista può dunque giungere in profondità, soprattutto se trattata secondo la metodologia di indagine delle fonti orali, ma sappiamo bene, in ambito etnografico, che l'interpretazione offerta dal soggetto è una razionalizzazione dei processi creativi sottostanti. La fonte, ad esempio, può riferire – particolarmente in momenti transizionali e di crisi – non ciò *che è stato*, ma ciò *che avrebbe dovuto essere o dovrebbe essere*. Ancora, pratiche largamente condivise possono costituire saperi iniziatici, per così dire, protetti da una forte aderenza ai vincoli non scritti della professione. Il rischio è cioè che idiosincrasie produttive possano essere ricondotte a schemi predeterminati: la teoria “emica” che ne deriva è una fonte primaria (ed è senza dubbio una *realtà*), ma che necessita a sua volta di un'interpretazione da parte del ricercatore. Non è un caso che sui nodi problematici, relativi alle identità stesse delle figure professionali coinvolte o alle ambivalenze relazionali, le fonti possano essere comprensibilmente reticenti (lo studio di Sapiro è in questo senso esemplare: è il musicologo che tratta un problema evidente, come lo scivolamento del ruolo dell'orchestratore in quello dell'arrangiatore, sul quale le fonti non si esprimono).

Certamente anche la ricerca sul campo sconta limitazioni importanti. Il primo nodo riguarda la replicabilità della metodologia che abbiamo seguito. La circostanza di un'osservazione partecipante di lunga durata ha un carattere di eccezionalità, primariamente dovuta alla straordinaria (e rarissima in questo campo) apertura accordataci dal compositore. Gli eventi osservati documentano pratiche fortemente idiosincratice e la storia produttiva di singole lavorazioni che costituiscono un bacino di conoscenze prezioso ma al contempo non agevolmente generalizzabile. Idealmente la generalizzazione dovrebbe scaturire dalla collazione di dati relativi a più etnografie, possibilmente in contesti produttivi differenti. Ma la ricerca sul campo è difficilmente riproducibile in un contesto produttivo notoriamente chiuso all'osservazione esterna. Pur con i limiti evidenziati l'osservazione partecipante consente tuttavia di portare alla luce con maggiore efficacia il posizionamento dei soggetti sia attraverso la ricostruzione di eventi macroscopici (il piano delle pratiche) sia attraverso l'osservazione diretta di molteplici canali comunicativi (la verbalizzazione intorno alle pratiche e l'osservazione diretta di condotte più sfumate ma non meno espressive, quali i comportamenti non verbali e l'analisi della performance).

Altro annoso problema, che in futuro, ci sembra, si presenterà con ancor maggior rilevanza, è quello della catalogazione dei materiali relativi alla musica per film, i quali, derivando da processi eclettici e avendo natura proteiforme, risultano spesso impossibili da

descrivere in modo puntuale attraverso i vigenti standard archivistici o bibliografici, che non prevedono descrittori specifici.

L'ultima parte di questo saggio sarà dunque dedicata mostrare alcune delle potenzialità descrittive offerte dal sistema di catalogazione digitale sperimentale *Acusteme*,⁹ sviluppato nel corso pluriennale di vari PRIN, la cui struttura mira a incrementare e specializzare la catalogazione e la descrizione di risorse documentali relative ai domini della musicologia contemporanea, dell'etnomusicologia, con particolare attenzione dedicata anche alle risorse di musica per film. Alcuni dei materiali, frutto della ricerca etnografica sul campo, sono stati infatti utilizzati nella fase di *testing* del *data model* di *Acusteme* e attualmente si sta procedendo a una loro più completa catalogazione.

Scopo e limiti del presente lavoro

Vengono qui presentati i risultati preliminari di una ricerca sul campo di orientamento etnografico sulle prassi di composizione della musica per film. L'osservazione partecipante è stata condotta da uno degli autori (Andrea Bruno), dal 15 dicembre 2021 al 12 marzo 2022, a Los Angeles, presso lo studio e l'abitazione del compositore statunitense Christopher Young. L'indagine si è concentrata in particolare sulle tecniche di composizione, sull'interazione professionale tra compositore, membri del *music team*, musicisti e membri delle produzioni filmiche. La ricerca sul campo ha seguito la lavorazione contemporanea di tre film: 1) la serie *Guillermo del Toro's Cabinet of Curiosities* (Netflix, 2022, episodio *The Autopsy*, regia di David Prior), 2) *Abyzou* (Millennium Media, di Oliver Park, distribuito nel gennaio del 2023 con il titolo *The Offering*), 3) *The Piper* (Millennium Media, di Erlingur Thoroddsen, uscito in sala nel 2024).

La ricerca ha prodotto materiali audiovisivi di documentazione sul campo e ha contestualmente raccolto una notevole quantità di documenti, prevalentemente digitali, frutto della lavorazione dei film menzionati. Terminato il periodo di osservazione partecipante abbiamo provveduto a un primo ordinamento dell'ingente mole di materiali che, come detto, attualmente sono in fase di catalogazione attraverso il sistema *Acusteme* che consentirà una descrizione dettagliata non solo di formati e contenuti, ma anche di relazioni tra risorse, processi e agenti, aspetto, quest'ultimo, che sarà brevemente mostrato più avanti.

⁹ Per una panoramica del progetto si veda: < <https://bbs.acusteme.org/wordpress/2023/07/16/welcome-to-acusteme-research-project/> >.

Questo lavoro è dunque un iniziale momento di restituzione di una ricerca ancora pienamente in corso. Il primo obiettivo è quello di una ricostruzione il più possibile puntuale dei processi produttivi osservati. Il secondo obiettivo, parzialmente raggiunto in questo scritto, è quello di un censimento della nuova documentalità digitale originata dal processo creativo contemporaneo. Speriamo che entrambi questi propositi di base possano dare un contributo significativo alla conoscenza delle prassi contemporanee.

Per quanto il periodo di osservazione sia stato limitato nel tempo il primo obiettivo descrive, a nostra conoscenza per la prima volta in letteratura, la lavorazione parallela di più film, ovvero la condizione consueta in cui operano il compositore e il suo *team*. Questo approccio ha il pregio di presentare lo schema di produzione della colonna musicale come una monade astratta dalla complessità che si determina dalla gestione contemporanea di risorse umane e creative distribuite su flussi che determinano intrecci complessi. Nell'ambito di questo scritto, per mere ragioni di spazio, consideriamo in dettaglio due lavorazioni, maggiormente intrecciate (*The Autopsy* e *The Piper*), menzionando più in generale la terza (*Abyzou*). Il secondo obiettivo richiederà ancora molto lavoro e, auspicabilmente, una trattazione monografica dedicata. Lo riteniamo rilevante perché descrive quali documenti digitali produce il processo compositivo, fornendo indicazioni metodologiche importanti, ancorché indirette, su quale sia il bagaglio metodologico di cui deve essere attrezzata la pratica musicologica interessata alla critica delle fonti nelle produzioni contemporanee.

Nelle pagine che seguono sintetizziamo per nodi le fasi del processo, commentando i punti più rilevanti anche mediante l'ausilio di diagrammi di flusso. Siamo consci che ogni nodo necessiterebbe di una più approfondita trattazione e di informazioni di contesto che, nello spazio di questo scritto, dobbiamo ridurre allo stretto necessario. Un paragrafo finale sarà dedicato alla modalità di rappresentazione nei processi e delle terminologie locali utilizzate per la loro definizione nell'ambito di sistemi catalografici digitali.

Panoramica

Christopher Young¹⁰ è attualmente a capo di una compagnia di produzione musicale, la Ilsley Music Inc. Presso il suo studio opera un piccolo *team* di collaboratori, con i quali il compositore ha messo a punto un metodo di lavoro attentamente strutturato.

Il processo compositivo è cambiato radicalmente nel corso della carriera del compositore. È importante tentare di contestualizzare quanto osservato sul campo a Los Angeles rispetto alle diverse metodologie di lavoro sperimentate nel tempo da Young, che è stato possibile ricostruire insieme al compositore nel corso di estese interviste o raccogliendo testimonianze del compositore riprese in letteratura. È noto che lo stile e l'identità professionale di Young siano stati significativamente influenzati dall'opera e dalla figura di Bernard Herrmann.¹¹ Da un lato stilemi hermanniani riverberano nella scrittura di Young (ne sono un esempio il frequente impiego di concatenazioni ascendenti di triadi minori, il ricorso alla tecnica degli ostinati e la speciale attenzione al timbro che esita in orchestrazioni minuziose e in certa misura estreme). Dall'altro, ed è ciò che qui preme sottolineare, Young ha abbracciato per anni la rigida e precisa deontologia professionale notoriamente

¹⁰ Ci sembra utile presentare qui in nota un breve profilo del compositore. Nato a Red Bank (New Jersey) il 28 aprile 1957, Christopher Young si avvicina alla musica da giovanissimo, prima come corista, poi come aspirante batterista jazz. Deciso a diventare un compositore cinematografico, Young ottiene un *bachelor of arts* presso il Massachusetts Hampshire College, si perfeziona alla North Texas State University e, infine, trasferitosi definitivamente a Los Angeles nel 1980, completa gli studi musicali presso la UCLA, dove è allievo di David Raksin. Come altri cineasti e compositori della sua generazione, Young esordisce nel genere a basso costo, soprattutto horror, e lavora, tra l'altro, sotto l'egida di Roger Corman, musicando film prodotti dalla New World Pictures, New Horizons e Concorde. Pinnacolo creativo di questo primo periodo della carriera del compositore sono le partiture per *Hellraiser* (1987, di Clive Barker) e *Hellbound: Hellraiser II* (1988, di Tony Randel), in cui Young trova il perfetto equilibrio tra una spiccata fantasia melodica, la conoscenza e la padronanza dei linguaggi del sinfonismo hollywoodiano e l'ossessione per le correnti contemporanee della musica d'arte del Novecento (in particolare per il collage e per la musica concreta di Pierre Schaeffer e Pierre Henry). All'inizio degli anni Novanta Young compone le musiche di *Jennifer 8* (1992, di Bruce Robinson), prima commissione per una *major*. Da questo momento, il compositore rafforza il suo rapporto con il *mainstream* hollywoodiano. Durante il decennio successivo, si confronta con una grande varietà di generi cinematografici nel tentativo di lasciarsi alle spalle l'etichetta di specialista di horror e thriller che ha caratterizzato la prima parte della sua carriera. Stringe così importanti collaborazioni con alcuni registi di spicco: Norman Jewison (*The Hurricane*, 1999), Curtis Hanson (*Wonder Boys*, 2000; *Lucky You*, 2007), Barry Levinson (*Bandits*, 2001), Lasse Hallström (*The Shipping News*, 2001), Sam Raimi (*The Gift*, 2000; *Spider-Man 3*, 2007; *Drag Me to Hell*, 2009). Punto di riferimento di diverse generazioni di giovani e aspiranti compositori – grazie alla sua fervente attività di insegnante presso la University of Southern California (USC) – e idolo di una schiera di registi emergenti, negli ultimi dieci anni Young è tornato stabilmente al genere che ne ha consacrato la fama: i suoi ultimi lavori comprendono *Pet Sematary* (2019, di Kevin Kölsch e Dennis Widmyer), adattamento del romanzo omonimo di Stephen King; *The Empty Man* (2020), esordio nel lungometraggio di finzione di David Prior, documentarista e collaboratore frequente di David Fincher; *The Golden Arm* (2020, di Sam Raimi), episodio pilota della serie antologica *50 States of Fear*.

¹¹ Young ama ricordare come sia stato un disco contenente una raccolta di suite firmate da Herrmann – scoperto e acquistato per caso durante una visita al celebre *Jack's Music Shoppe* di Red Bank – a ispirargli l'ambizione di diventare un compositore cinematografico. L'episodio è raccontato in J. BLAKE FIGHERA, *Scored to Death: Conversations with Some of Horror's Greatest Composers*, Los Angeles, Silman-James Press, 2016, pp. 316-317.

professata da Herrmann, basata sul mito ideale del compositore “totale” che, pur operando all’interno di un sistema fortemente collaborativo, fondato sulla suddivisione dei ruoli, difende e preserva la propria autorialità su ogni aspetto della propria opera. Nel caso di Young, questa filosofia si è tradotta nella difficoltà a cedere a terzi alcune fasi della lavorazione (in particolar modo l’orchestrazione che, abbiamo visto, definisce l’identità stilistica del compositore), e in secondo luogo, in un’iniziale resistenza ai cambiamenti produttivi imposti dal sistema, con il conseguente rifiuto ad aggiornarsi alle nuove tecnologie e ai sistemi di scrittura e di composizione digitali, nell’asserita convinzione che sia meglio concepire e scrivere la propria musica esclusivamente con carta e matita.

I primi anni di Young a Los Angeles sono caratterizzati da un lavoro di scrittura musicale costante e durissimo, svolto ai limiti dell’autoreclusione. Solo nel 1989 mentre il compositore lavora a *The Fly II* (di Chris Walas), dopo una serie di resistenze e per scongiurare un tracollo nervoso, Young si decide a ricorrere per la prima volta all’impiego di orchestratori.¹² Pur continuando a produrre dei brogliacci molto dettagliati e a conservare il titolo di co-orchestratore nella maggior parte dei suoi lavori, Young è chiamato a compiere un altro passo cruciale nel 1998, quando, per un intoppo, si accavallano le lavorazioni di due film molto diversi tra loro: *Rounders* (di John Dahl) e *Urban Legend* (di Jamie Blanks), che necessitano di una grande quantità di musica. Il compositore deve trovare una soluzione per accelerare i tempi di produzione senza ricorrere all’impiego di compositori addizionali e mette perciò a punto un sistema basato sulla dettatura dei suoi *sketch* agli assistenti. Il successo di questa strategia, poi raffinata col passare del tempo, consente a Young di non utilizzare in prima persona *sequencer* e software di notazione musicale. Young illustra così i principi che regolano questa scelta:

Il mio processo compositivo si sviluppa in un periodo in cui non si facevano *mockup*. Col tempo ho imparato ad abbozzare i miei *cue*, ma all’inizio ero solito orchestrare direttamente mentre componevo. Non esistendo *mockup*, il *cue* veniva ascoltato per la prima volta in fase di incisione (se si esclude una versione al pianoforte eseguita per il regista). In sostanza, si poteva provare a immaginare se il *cue* avrebbe funzionato o meno basandosi solo sull’idea che si aveva in testa. [...] Al giorno d’oggi devo produrre i *mockup* come chiunque altro [...] per far ascoltare in anticipo i miei *cue* al regista. Ma presso il mio studio continuo a preparare i primi brogliacci rimanendo da solo in una stanza con il film e suonando al piano ciò che sento nella mia testa. [...] l’atto di nascita musicale di un *cue* è ancora dettato dalla mia testa e non dalla tecnologia. [...] Un computer può trasformarsi rapidamente in una stampella, e prima che ve ne rendiate conto, è il computer che decide al posto vostro.¹³

¹²MICHAEL SCHELLE, *The Score: Interviews with Film Composers*, Los Angeles, Silman-James Press, 1999, p. 412.

Un ulteriore significativo cambiamento nelle prassi compositive di Young data alla lavorazione del film *Sinister* (2012, di Scott Derrickson), per il quale Young realizza uno *score* elaborato virtualmente. Non possedendo le competenze necessarie per lavorare allo *score* virtuale in autonomia, Young prepara una serie di studi preliminari, la cui ideazione e struttura viene dettagliata su *sketch* cartacei, impiegando all'occorrenza sistemi di notazione non convenzionali, e la cui realizzazione viene affidata ai collaboratori (*music programmer*) che lavorano sotto lo stretto controllo del compositore. Gli studi preliminari (*study*, nella nomenclatura del compositore e dei suoi collaboratori) sono brani non sincronizzati alle immagini, idonei a definire un'atmosfera e una drammaturgia generale, che vengono poi in un secondo momento adattati, quando non drasticamente ricomposti, direttamente sulle immagini.

Nell'ultimo decennio, Young ha iniziato a ricevere sempre meno commissioni di *score* orchestrali, mentre, con una tendenza peraltro comune alle prassi di altri compositori contemporanei, è aumentata la richiesta di produrre opere realizzate virtualmente, sul modello di *Sinister*. L'adattamento della prassi è dunque in stretta misura correlato alla tipologia di committenza. In termini generali possiamo descrivere questo mutamento come una progressiva e radicale auralizzazione, o per certi versi "tattilizzazione",¹⁴ del processo compositivo. Sul piano soggettivo aumenta la distanza fisica tra Young e la sua musica,

¹³ «My writing process stems from the early days when there were no mockups. Eventually I sketched my cues, but in the earliest days I used to orchestrate directly as I composed. Without mockups, the cue was heard for the first time on the scoring stage (except for a piano rendition performed for the director). Ultimately, this means that all you had to depend upon for whether or not the cue was going to work was what you had in your head. [...] These days I have to do mockups like everybody else [...] to preview my cues to the director. The way this works in my studio is that my initial sketch still comes from sitting in a room with the picture and playing on the piano what I hear in my head. [...] the initial musical direction of the cue is still dictated by my head and not by the technology. [...] The aid of a computer can quickly turn into a crutch, and before you know it, the computer is making up your mind for you»; il passaggio è tratto da un manuale inedito di composizione per musica per film di cui è autore lo stesso Young e utilizzato dal compositore nei corsi della USC (*CY Book* [inedito] § "Unit III: Scoring a Feature", pp. 169-170, traduzione italiana di Andrea Bruno).

¹⁴ Molta dell'attività contemporanea sulle DAW (Digital Audio Workstation, cfr. nota 24 *infra*) che assistono compositore e *programmer* può essere letta all'insegna del paradigma audiotattile (sul punto tra i suoi tanti scritti sull'argomento cfr. VINCENZO CAPORALETTI, *Introduzione alla teoria delle musiche audiotattili. Un paradigma per il mondo contemporaneo*, Roma, Aracne, 2019), ma anche aptico. Più in generale, come abbiamo altrove tentato di argomentare, «l'interesse verso le proprietà generative del movimento performativo, così come l'emergenza di nuovi paradigmi euristici, quali la nozione di *musiche audiotattili*, possano essere letti come una tendenza, comune a più discipline, che testimonia di un recupero della materialità del segno cinesico e di una "resurrezione" della dimensione corporea entro il dominio aurale. Ciò impone di riconsiderare [...] l'opposizione paradigmatica *scritto vs. orale* che ha dominato il dibattito postmoderno, ad esempio riconoscendo le potenzialità del segno grafico, e della *grafia*, nella rappresentazione delle proprietà aptiche e cinesiche, oltreché visive, del gesto performativo» (VIXIA MAGGINI - ILARIO MEANDRI - GUIDO RASCHIERI, *Cinesica e rilevamento dei dati di moto. Una review preliminare allo sviluppo di nuovi strumenti di analisi e trascrizione della performance violinistica*, in *La Posavina canta e piange. Il movimento nella danza e nella performance strumentale*, a cura di Linda Cimardi [et al.], Lucca, LIM, 2016, II, p. 138).

nonostante il compositore si sforzi di preservarne la concretezza. I collaboratori *programmer* acquistano sempre maggior rilevanza e il loro coinvolgimento è oggi previsto sin dalle primissime fasi del processo produttivo: il *mockup*, originariamente l'ultimo nodo che precede la *recording session*, è oggi lo strumento fondamentale per la genesi dello *score*. Dal canto suo, Young ormai riconosce, non senza un certo grado di sofferenza, che la sua musica è il risultato di un processo collaborativo.¹⁵ L'organizzazione del lavoro media perciò tra contrapposte tensioni. L'adattamento a una nuova committenza e a nuove tecnologie di produzione è necessario e permane, nelle preoccupazioni del compositore, il nodo di un sufficiente controllo creativo sul processo, affinché tutto ciò che è prodotto nello studio mantenga un'impronta stilistica riconoscibile, che è peraltro un requisito fondamentale per la permanenza del soggetto (e dei suoi collaboratori) all'interno del sistema produttivo.¹⁶

Quando, nel maggio 2021, abbiamo iniziato a progettare il periodo di ricerca presso lo studio di Christopher Young il compositore stava cominciando a musicare due film finanziati dalla medesima casa di produzione, la Millennium Media: *The Piper* e *Abyzou*, entrambi appartenenti al genere horror. La protagonista di *The Piper* è Mel, una flautista, e il film ha al suo centro il *Concerto for Children*, una composizione per flauto, coro di voci bianche e orchestra, dotata di poteri magici: se eseguita davanti a una platea, evoca la malia del pifferaio di Hamelin, che in questa storia ha le inquietanti fattezze di un sanguinario uomo nero. Essendo prevista musica da eseguire in scena il coinvolgimento del compositore è necessario già in fase di pre-produzione. Cominciamo a seguire il lavoro del compositore da questo evento (vedi il diagramma di flusso in Fig. 5. Ogni nodo del diagramma è rappresentato da un'etichetta – “P” per *The Piper*, “A” per *The Autopsy* – seguita da un numero che rende più agevole il confronto tra il testo e il diagramma). Alcuni eventi della storia produttiva del

¹⁵ La multivocalità e il lavoro condiviso “di bottega” hanno in realtà da sempre caratterizzato il profilo professionale del compositore cinematografico. Quello che, crediamo, Christopher Young voglia rilevare in questo contesto è il profondo cambio di paradigma determinato, tra altri fattori, da un allontanamento del compositore dagli strumenti dell'*atelier* classico, in cui la *grafia* – o l'*auto-grafia* – è il principale strumento di controllo dell'autorialità e del processo condiviso; nella condizione attuale il compositore non esercita che un controllo aptico e grafico minore sui media di composizione, appannaggio dei suoi *programmer*. Lo stesso *sketch* digitale perde la sua dimensione autografa. L'emergenza del corpo del compositore, della vocalità utilizzata come materiale timbrico di partenza nel processo compositivo, di cui si farà cenno a breve (si veda anche nota 22 *infra*), può essere letta anche all'insegna di un necessario recupero di una dimensione corporea nell'ambito di una marcata (e perturbante) dematerializzazione/auralizzazione del processo.

¹⁶ Sulle considerazioni etnografiche relative alle strategie di permanenza e visibilità del compositore nel network sociale ci permettiamo di rimandare a ILARIO MEANDRI, *La fabbrica dei sogni: un'introduzione etnomusicologica al mainstream musicale hollywoodiano*, Torino, Kaplan, 2012, p. 67 sgg.

film sono ricostruiti con il compositore e il suo *team*, mentre altri sono frutto dell'osservazione diretta sul campo.¹⁷

Young riceve e legge la sceneggiatura del film nella primavera del 2021 (P1). Durante i primi incontri con i *filmmaker*, che si svolgono sia telematicamente sia presso lo studio del compositore,¹⁸ a Young viene chiesto di scrivere due melodie che hanno un ruolo importante nel film e che vengono più volte citate in sceneggiatura. La prima è associata al pifferaio, la seconda è invece una ninna nanna per la protagonista e sua figlia Zoe. Inoltre, a Young viene affidato il compito di comporre il *Concerto for Children*, di cui una parte verrà eseguita sullo schermo alla fine del penultimo atto del film, prima della battaglia finale fra Mel, Zoe e il mostro. Assieme ai membri del *music department* della Millenium Media, Young stabilisce che il concerto si comporrà di tre movimenti e durerà all'incirca trenta minuti (P2).

I due temi principali del film vengono composti tra maggio e giugno 2021. In questo periodo Young si ritira per diverse ore al giorno nel suo ufficio di Culver City, oppure nella stanza della musica nella sua casa di Santa Monica. Aziona il registratore del proprio cellulare o del proprio iPad, siede al pianoforte e cerca disegni melodici sulla tastiera dello strumento, oppure canta sull'armonia improvvisata al pianoforte, esprimendo di quando in quando, ad alta voce, commenti e osservazioni. Sebbene ne resti traccia indiretta nelle note orali registrate, questa parte più intima del processo compositivo è preclusa sia alla nostra osservazione diretta che a quella dei più stretti collaboratori. La regola non scritta è che il compositore non debba essere disturbato quando si ritira nelle proprie sessioni creative, che possono durare diverse ore (P3). Trascorsi all'incirca una decina di giorni, soddisfatto delle prime idee appuntate oralmente, Young consegna le registrazioni al proprio *scoring assistant* Jared Banta¹⁹ e fornisce, sempre oralmente, ulteriori istruzioni perché questi possa trascrivere in forma di *sketch* le prime idee abbozzate dal compositore (P4). Gli *sketch* – che in questo caso si compongono di sole due linee, quella melodica e quella armonica – vengono consegnati ai tre *music programmer*²⁰ che in questo periodo lavorano stabilmente presso lo studio del compositore. Sotto la supervisione di Young, gli *sketch* vengono trasfor-

¹⁷ Naturalmente anche le attività mostrate nei nodi iniziali si svolgono a cavallo di altre lavorazioni che nel diagramma proposto scegliamo di non mostrare per l'ovvia necessità di stabilire una soglia limite nella rappresentazione degli eventi.

¹⁸ La maggior parte delle interazioni tra Christopher Young e il regista di *The Piper*, Erlingur Thoroddsen, sono avvenute attraverso la piattaforma Zoom. Thoroddsen risiede in Islanda e le diverse ondate della pandemia di COVID-19 gli hanno impedito di recarsi a Los Angeles per incontrare Young durante le prime fasi della lavorazione della colonna sonora.

mati in *mockup* per pianoforte solo, contenenti più versioni alternative della melodia del pifferaio e della ninna nanna (P5, P6, P7). Secondo la terminologia adottata dal compositore e dai suoi collaboratori, questi *mockup* che presentano proposte melodiche per quelli che saranno i temi portanti del film sono chiamati *demo*. Poiché i termini ricorreranno spesso durante la trattazione e possono generare qualche ambiguità conviene definirli da subito. Un *demo* è un *mockup* di una qualsiasi idea composta per orchestra o altro ensemble reale, presentata ai *filmmaker* durante le prime fasi di ideazione dello *score* (e quindi non ancora sincronizzata alle immagini). Nell'ambito delle lavorazioni che stiamo per analizzare i *demo* possono essere, ad esempio, proposte melodiche per un tema portante del film (*The Piper*) o per una sequenza dei titoli di testa (*The Autopsy*). I *demo* sono solitamente prodotti per pianoforte solo. Possono a volte essere arricchiti dall'intervento di un solista la cui parte viene integrata al *mockup* del pianoforte virtuale (nei casi che stiamo per trattare: il flauto per *The Piper*, il banjo per *The Autopsy*). La struttura dei *demo* è essenziale (melodia + accompagnamento). Altro termine ricorrente che incontreremo a breve è *study*. Uno *study* è un brano composto durante le prime fasi di ideazione di uno *score* ibrido o interamente virtuale. Gli *study* sono proposti ai *filmmaker* come possibile approccio concettuale/compositivo da seguire durante la lavorazione della colonna sonora (conseguentemente non sono ancora sincronizzati alle immagini). Gli *study* sono prodotti utilizzando una libreria di suoni campionati creata appositamente per il progetto. Di solito si sviluppano attorno a idee astratte (non si fa ricorso a temi o a motivi, ma a *pattern* ritmici e particolari effetti timbrici con una tecnica che ricorda per certi versi quella del puntillismo). Nell'ambito di questo scritto documentiamo come il compositore abbia impiegato la tecnica degli *study* per comporre la colonna sonora di *The Piper*, pensata interamente per orchestra e, dunque, il fatto che una tecnica concepita principalmente per la genesi di *score* virtuali possa essere usata per la realizzazione di uno *score* tradizionale.

¹⁹ Jared Banta è un compositore *freelance*. Ha frequentato lo *Scoring for Motion Picture and Television Program* (SMPTV) presso la USC, dove è stato allievo dello stesso Young. Presso lo studio di Young, lo *scoring assistant* svolge un importante ruolo di coordinamento dell'intero processo di produzione della colonna sonora, supervisionandone ogni fase, dallo *spotting* alla *recording session*. Tra le sue varie mansioni lo *scoring assistant* cura i rapporti con tutte le realtà esterne allo studio del compositore, organizza e soprintende il calendario della lavorazione dello *score*, trascrive gli *sketch* del compositore e all'occorrenza ne cura l'orchestrazione. Talvolta eletto come figura di mediazione tra Young e i *music programmer*, lo *scoring assistant* eredita molte delle mansioni tradizionalmente appannaggio del *music editor*, tra cui la compilazione del *cue sheet* alla fine della lavorazione.

²⁰ Max Blomgren, John J. Lee e Daniel Wehr – i tre *music programmer* che abbiamo incontrato – sono stati anch'essi allievi di Christopher Young alla USC e collaborano con il compositore da diversi anni.

Una volta ultimati, i *demo* vengono ascoltati integralmente durante alcune riunioni tra il compositore e i membri del *team* a ognuno dei quali viene chiesto di esprimere una preferenza tra le varie alternative (P8) proposte per ciascuna delle due melodie. Al termine di questi incontri le alternative selezionate vengono ordinate dal compositore e dallo *scoring assistant* e inviate ai *filmmaker* (P9). Questi esprimono, a loro volta, le proprie preferenze scegliendo le opzioni definitive che comunicano allo studio del compositore (P10).

Scelti, attraverso il processo che abbiamo appena descritto, i due temi principali, Young inizia a lavorare al concerto. Il compositore possiede una notevole collezione di dischi, una cui importante porzione è dedicata alla musica d'arte del Novecento. All'interno di questo repertorio Young seleziona tutti i lavori per flauto e orchestra e, sempre tra il maggio e il giugno del 2021, impiega parte del suo tempo libero nell'ascolto e nello studio di questa selezione. Il compositore inizia dunque a raccogliere una serie di idee originali, seguendo la stessa procedura delle *voice memo* illustrata poc'anzi (P11). Con l'aiuto dello *scoring assistant*, Young trascrive alcune di queste idee su carta (P12), dopodiché affida a ognuno dei suoi *programmer* un movimento del concerto e, assieme a questi ultimi, sviluppa uno *sketch* per pianoforte direttamente al computer (P13, P14, P15). Al termine di questa fase della lavorazione, il *Concerto for Children* di Young esiste dunque sotto forma di *mockup* per pianoforte, non orchestrato. Come si è detto, brevi estratti del concerto verranno utilizzati come musiche di scena. Poiché i tempi che separano dalle riprese sono molto stretti e Young e il suo *team* sono impegnati su progetti paralleli, d'accordo con il compositore il *music department* della Millenium Media si occupa di far orchestrare le porzioni del concerto a un orchestratore *freelance* esterno (P19) (a riprese ultimate si prevede che il concerto dovrà essere riorchestrato da un collaboratore *freelance* esterno allo studio di Young, e che lui stesso individuerà nella figura del suo fidato collaboratore Kostas Christides). Nel contempo, prima dell'inizio delle riprese, il compositore riceve presso il suo studio la flautista Sara Andon, alla quale chiede di incidere, a titolo dimostrativo, alcune parti del concerto che saranno poi affidate allo strumento solista. Attraverso l'improvvisazione guidata, Young chiede alla Andon di sperimentare tecniche esecutive estese tratte dal bacino espressivo della musica d'arte contemporanea (P16). Queste registrazioni vengono poi integrate dai membri dello staff con il *mockup* pianistico del concerto (P17). Inoltre, dal momento che le due melodie principali (il tema del pifferaio e la ninna nanna) vengono suonate in scena dai personaggi, alla solista viene chiesto di inciderne diverse interpretazioni, a

seconda delle esigenze di sceneggiatura, con l'obiettivo di fornire ai *filmmaker* e agli attori delle linee guida per la realizzazione delle sequenze filmate (P16).

Il 17 giugno 2021 la maggior parte di questo materiale viene condivisa con il regista del film e i membri del *music department* della casa produttrice (P18). Entro l'inizio dell'estate, quando il compositore ha ultimato questa prima fase di lavorazione, le riprese di *The Piper* prendono il via (P20).

Nel frattempo, Young comincia a occuparsi di *Abyzou*, che richiede un tipo di lavorazione completamente diverso e la realizzazione di una colonna sonora interamente elettronica. Servendosi dell'apporto fondamentale dei suoi *programmer*, Young procede allo sviluppo di alcuni studi preparatori, non sincronizzati alle immagini ed elaborati virtualmente attraverso l'utilizzo di una libreria di suoni creati appositamente per il progetto. Questi *study*, in un secondo momento, vengono cuciti addosso al film, secondo un procedimento di adattamento e ricomposizione che dettaglieremo meglio nel prosieguo.

Malgrado l'impiego di processi già ampiamente collaudati negli anni, la lavorazione di *Abyzou* si rivela più complessa del previsto e continua a protrarsi anche quando Young deve iniziare a dedicarsi a un terzo progetto, *The Autopsy*. Tra novembre e dicembre, quando inizia il nostro periodo di osservazione partecipante, Young è occupato su questi due fronti. Il *team* sta lavorando a pieno regime al film di David Prior quando, a metà gennaio 2022, viene richiesta a Young un'ultima riscrittura dei titoli di coda di *Abyzou*. Gli *stem*²¹ di *The Autopsy*, invece, vengono consegnati a Netflix il 22 febbraio, per il missaggio finale della colonna sonora. Sempre a gennaio, mentre *The Autopsy* è ancora nel pieno della lavorazione, Young ricomincia a occuparsi di *The Piper*, le cui riprese e un primo montaggio sono stati ultimati. A complicare il lavoro, nello stesso periodo Young e i suoi collaboratori devono gestire un complesso trasloco: le mutate condizioni produttive costringono a ridurre i costi di produzione sostenuti dalla società del compositore, il che rende necessario abbandonare lo studio di Culver City. Il primo marzo 2022 Young trasferisce dunque la sua attività a Santa Monica, presso il garage della sua abitazione che nel frattempo, tra gennaio e febbraio, è stato interamente svuotato e riconvertito in una sistemazione temporanea per quello che diverrà, in futuro, il nuovo studio domestico del compositore.

Quando termina il periodo di ricerca sul campo a Los Angeles, il 12 marzo 2022, Young ha composto all'incirca trenta minuti di *underscore* per *The Piper* (su un totale di

²¹ Nella terminologia del *mixing* audio cinematografico si intendono per *stem* registrazioni che hanno come fonte di origine più tracce individuali. In questo caso gli *stem* sono missaggi stereofonici, prodotti *cue* per *cue*, derivanti da decine di tracce audio o di *virtual instrument* utilizzate per realizzare il *cue* virtualmente.

settanta minuti). Dalla corrispondenza che segue al rientro in Italia, apprendiamo che Young ha terminato di musicare il film verso la metà di maggio. La *recording session*, dopo numerosi rinvii, si è svolta a fine agosto 2022 a Sofia, dove Young ha ingaggiato, su indicazione della Millenium Media, la Bulgarian Symphony Orchestra, ensemble sinfonico specializzato nell'incisione di repertori cinematografici. Nel frattempo, Young ha iniziato a musicare un nuovo progetto, *Echo 3*, una serie in dieci puntate prodotta da Mark Boal per Apple TV+, andata in onda negli Stati Uniti tra il 23 novembre 2022 e il 13 gennaio 2023.

The Autopsy e The Piper

Le lavorazioni di *The Autopsy* e *The Piper* ruotano intorno a quattro importanti momenti:

1. La *spotting session*.
2. La ricerca e composizione di materiale preparatorio (*study* e *demo*).
3. La composizione dell'*underscore*.
4. La *recording session*.

Per ognuna di queste fasi il lettore/la lettrice è invitato a consultare il già menzionato diagramma fornito in appendice (Fig. 2) che rappresenta graficamente ognuno dei nodi esposti e commentati.

Spotting session

La *spotting session* di *The Autopsy* avviene il 26 ottobre 2021, quella di *The Piper* il 27 gennaio 2022. È dunque trascorso un importante lasso di tempo da quando Young ha composto il *Concerto for Children* e ha fornito il materiale preparatorio per le riprese del film. Entrambe le sessioni di *spotting* si svolgono presso lo studio del compositore e vengono registrate per intero, utilizzando dei semplici registratori vocali digitali.

Anche se torneremo sul punto tra poco è importante sottolineare sin da subito che, rispetto al periodo analogico, lo *spotting* non è più il momento di prima visione del film. Già prima dello *spotting* i *music department* di Netflix e Millenium Media, rispettivamente, inviano a Young la copia del film per il compositore, completa di tre tracce audio separate – dialoghi, effetti sonori, musiche (*temp track*) – per agevolare la lavorazione dello *score*. Il compositore guarda il film alcune volte, sia da solo, sul suo iPad, sia assieme ai suoi collaboratori, con i quali commenta le scelte operate in fase di *temp tracking* dai *filmmaker*, si forma un'idea del tono generale della colonna musicale, raccoglie osservazioni sui nodi rilevanti da discutere al successivo *spotting* (A1, P21). L'insieme di queste prime considerazioni viene

sintetizzato dallo *scoring assistant* in un informale documento di testo, un semplice memorandum che prende il nome di *meeting note* (P22). Prima dell'ufficiale sessione di *spotting* vengono organizzati degli incontri preliminari con i *filmmaker* (che possono svolgersi sia presso lo studio di Young sia telematicamente) durante i quali vengono discussi, in termini generali, la visione del regista e quali approcci musicali Young intenda intraprendere. A questo punto lo *scoring assistant* compila le cosiddette *preliminary note* dalle quali traiamo, nel diagramma di flusso, la sigla che generalizza questa fase del processo divenuta ormai consueta.

Incontro preliminare “The Autopsy”

Il 18 ottobre si svolge il primo di questi incontri preparatori con David Prior, regista di *The Autopsy* (A2). La discussione si concentra, in un primo momento, sulla *temp track* che il regista ha scelto per la sequenza dei titoli di testa, durante la quale il medico legale Carl (F. Murray Abraham), giunge presso una cittadina mineraria della Pennsylvania per compiere le autopsie dei cadaveri di alcuni minatori morti in circostanze sospette. Prior, regista che ama e ha una vasta conoscenza del repertorio della musica per film, ha scelto di utilizzare un brano di Georges Delerue, tratto dalla colonna musicale di *Silkwood* (1983, di Mike Nichols). Il brano è composto per orchestra d'archi e banjo solista. Il compositore concorda che la scelta sia funzionale e si decide di ricorrere al medesimo approccio: il banjo sarà la voce principale della colonna sonora e rappresenterà acusticamente la località in cui si svolge la storia. Siccome il *budget* a disposizione di Young è limitato, il banjo sarà accompagnato da un quartetto d'archi anziché dall'intera orchestra. Al di là dei titoli di testa e dei titoli di coda, basati sul medesimo materiale, il resto dell'*underscore* abbandonerà tecniche di composizione “classiche” e si dividerà in due categorie. Le sequenze che ruotano attorno al mistero che sta sconvolgendo la comunità mineraria e alle indagini dello sceriffo e della polizia locale avranno uno *score* ibrido, basato sull'impiego da parte del medesimo ensemble dei titoli di testa (quartetto d'archi e banjo) di tecniche aleatorie.²² Questo repertorio verrà

²² Il musicologo di formazione “classica” può forse essere sorpreso da questa definizione largamente circolante all'interno del *mainstream* hollywoodiano: “aleatoric” non coincide che marginalmente con il concetto (e con l'etica e le forme) della musica aleatoria, ma identifica in questo contesto “emico” un insieme di tecniche esecutive in parte mutuate dal bacino espressivo della musica aleatoria e asservite alla semantica della musica cinematografica, in particolare dell'horror (ad esempio la scrittura per masse sonore pendereckiana, le tecniche estese per archi, legni, etc). Sull'uso di queste formule ci permettiamo di rimandare a: ILARIO MEANDRI - FEBO GUIZZI, *Sensing evil: a Trailer Formula from an Ethnomusicological Perspective*, «La Valle dell'Eden», XXVIII-XXVIX, 2014-2015, pp. 177-96; sui *virtual instrument* “aleatoric” si veda invece: ILARIO MEANDRI - GABRIELE GILODI, *L'alea imprigionata. Mutamenti del processo compositivo contemporaneo derivati dall'introduzione dei sampler instrument: dai mockup allo score ibrido*, in *Le nuove scritture musicali per il cinema*, a cura di Roberto Calabretto, Lucca, LIM, 2022, pp. 41-64.

inciso in sala, senza sincronizzazione con le immagini, per poi essere manipolato digitalmente presso lo studio di Young. Per le sequenze che ruotano attorno all'alieno responsabile delle morti sospette dei minatori, e con cui si confronterà il protagonista nell'ultima parte del film, il commento musicale sarà puramente elettronico e verrà elaborato a partire dalla manipolazione digitale di suoni campionati.

Terminato l'incontro preliminare, lo *scoring assistant* ha raccolto materiale a sufficienza per redigere le *preliminary notes* (vedi Fig. 1). Questo documento contiene l'elenco completo dei punti musica presenti nella *temp track*. Ogni *cue* previsto dalla *temp track* riceve un titolo di lavorazione e un "numero M"; vengono indicati, per ognuno, gli effettivi punti di ingresso e di uscita (accompagnati da una breve descrizione di ciò che sta avvenendo sullo schermo quando la musica comincia e quando finisce) e, dove differiscono, i nuovi punti di ingresso e di uscita suggeriti dal compositore. Eventuali osservazioni di Young sono riportate in calce a ogni *cue*. Infine, per ogni *cue* è indicata la categoria di appartenenza:

- ◆ CHARACTER MUSIC. I titoli di testa e di coda, composti per quartetto d'archi e banjo, da registrare alla *recording session* finale.
- ◆ HYBRID. Il commento musicale ibrido: parti aleatorie eseguite dal quartetto d'archi e dal banjo, anch'esse da incidere nel corso della *recording session*, ma come detto non sincronicamente alle immagini, e materiale elaborato virtualmente.
- ◆ ALIEN. La musica dell'alieno, interamente composta a partire da suoni campionati.

1m1	OPENING	SCORE
------------	----------------	--------------

*** ENDS MUCH LATER ***

	MUSIC	TEMP	
			Alien
IN	+01:00:03:01	+01:00:03:01	On first title card
OUT	+01:02:19:00	+01:00:47:00	Tail out under mining equipment sounds
	02:16	00:44	

1m2	MINE EXPLOSION	SCORE
------------	-----------------------	--------------

*** STARTS MUCH LATER ***

	MUSIC	TEMP	
			Alien
IN	+01:02:19:00	+01:01:14:13	On cut to elevator bell for quitting time
OUT	+01:02:19:00	+01:02:19:00	Hard out on explosion FX
	00:00	01:04	CY suggests we merge 1M1 and 1M2 into one cue

1m3	CARL ARRIVES TO MEET WITH NATE	SCORE
------------	---------------------------------------	--------------

*** STARTS LATER ***

	MUSIC	TEMP	
			W-PA Character Music
IN	+01:02:28:15	+01:02:21:07	Before fade up to spider web
OUT	+01:04:30:02	+01:04:30:02	As they start talking in the hallway
	02:01	02:09	CY - Start a few seconds later to allow time to digest the explosion

1m4	FLASHBACK - FINDING ABEL'S BODY	SCORE
------------	--	--------------

*** STARTS LATER ***

	MUSIC	TEMP	
			Hybrid
IN	+01:07:39:09	+01:07:28:01	Dissolve to recollecting what happened
OUT	+01:09:17:13	+01:09:17:13	Begin hold + tail before officer vomits
	01:38	01:50	CY - Start a little later as we push in on Nate's hands clasped on the desk

Fig. 1: Estratto dalle *preliminary notes* di *The Autopsy*.

Incontro preliminare “The Piper”

Lo stesso processo si ripete per *The Piper*. L'incontro di preparazione allo *spotting* avviene il 21 dicembre 2021 tra Christopher Young, lo *scoring assistant* e il regista del film, Erlingur Thoroddsen, in collegamento video dall'Islanda (P23). A differenza di *The Autopsy*, per questo film la musica sarà interamente orchestrale. Young espone al regista le sue idee circa la natura dell'organico e la struttura leitmotivica dello *score* che, assieme allo *scoring assistant*, ha abbozzato durante una prima proiezione del film (P21, P22):

1. L'organico del *Concerto for Children* e dell'*underscore* deve essere differente: grande orchestra nel primo caso; solo sezione d'archi (o orchestra di soli violoncelli e contrabbassi) ed espansa sezione di legni nel secondo, eventuale presenza di alcuni ottoni.
2. Young prevede di costruire l'*underscore* attorno a tre idee principali (che chiama, secondo un ordinamento cui il compositore ricorre spesso, *thematic category*).
 - a. PIPER THEME. La melodia del pifferaio, già composta in fase di pre-produzione. Questa potrà venire coniugata in modalità differenti a seconda che il pifferaio si trovi o meno sulla scena o quando ne viene narrata la leggenda da altri personaggi;
 - b. FAMILY THEME. La ninna nanna di Mel e Zoe, anch'essa già composta in fase di pre-produzione;
 - c. HARMONY VS DISCORD. Questa terza categoria tematica (suggerita dallo *scoring assistant*) riguarda uno dei temi centrali del film, ove si tratta dell'origine della potenza distruttiva e ipnotica del pifferaio e delle strategie per sconfiggerlo.

Anche in questo caso, lo *scoring assistant* prepara le *preliminary note*, elencando tutti i punti musica presenti nella *temp track* (che in *The Piper* è costituita in gran parte da musiche preesistenti di Young) e suddividendoli per categorie tematiche (P24).

Spotting “The Autopsy”

Diluito, come si è visto, in una serie di incontri preliminari e dominato dalla presenza della *temp track*, lo *spotting*, pur rimanendo un momento importante della lavorazione, non è più quell'appuntamento creativo carico di aspettative e di tensioni che Young

ricorda nei suoi racconti. Mentre un tempo lo *spotting* di un film poteva durare anche un paio di giorni, oggi si esaurisce nell'arco di alcune ore. Young e i *filmmaker* non guardano il film interamente, ma passano in rassegna solo i punti musica, seguendo la scansione prestabilita dalla *temp track*.

La *spotting session* di *The Autopsy* avviene alla presenza del regista David Prior, di Christopher Young, dello *scoring assistant* Jared Banta e di Max Blomgren, uno dei *music programmer* di Young (A4). Blomgren siede alla consolle e controlla la riproduzione del film. L'atmosfera è informale e rilassata. Il regista commenta ogni punto musica motivando di volta in volta la scelta della *temp track* ed espone le caratteristiche e le necessità drammatiche della sequenza. Se il montaggio non è definitivo, se mancano ancora degli effetti speciali, Prior descrive con vividi particolari ciò che si vedrà nella versione finale del film.

Young fa domande; assieme allo *scoring assistant* – che interagisce liberamente con il regista – discute l'inserimento di un *cue* in una categoria tematica o in un'altra; di quando in quando, suggerisce una modifica, ad esempio un cambiamento circa i punti di ingresso o di uscita di un *cue*, la possibilità di unire due *cue* vicini e trasformarli in un brano più lungo e articolato, oppure la propria perplessità circa la presenza di un *cue* laddove il compositore desidererebbe lasciar parlare il silenzio. Dopo circa quattro ore, la *spotting session* di *The Autopsy* è terminata.

Spotting “The Piper”

La *spotting session* di *The Piper* segue più o meno la medesima formula. Pur trattandosi di un film della durata di un'ora e mezza (*The Autopsy* dura solo cinquanta minuti), anche questa sessione si esaurisce nell'arco di una giornata, dopo circa sei ore. Questa volta la sala è decisamente più affollata. Oltre al compositore – che, come di consueto, siede su una sedia girevole al centro della stanza – allo *scoring assistant* e a Blomgren, sono presenti Daniel Wehr, un altro *programmer*, che prende appunti in un angolo, e due membri della Millenium Media: Tanner Mobley, produttore del film, e Ryan Svendsen, *music supervisor* e direttore del *music department* Millenium. Da remoto sono collegati il regista e il *music editor* del film (legato in questo caso alla produzione) il quale, dopo i saluti iniziali, non prende più la parola per tutta la durata dell'incontro (P25).

Ancora una volta l'atmosfera è piuttosto informale, anche se meno rilassata della precedente sessione di *spotting*. Data la presenza dei produttori, Young adotta una maggiore dose di diplomazia: è cruciale approfondire alcuni aspetti legati al budget che avrà a dispo-

sizione per registrare l'*underscore* e il *Concerto for Children*, un punto su cui la produzione non si è ancora espressa con chiarezza. Malgrado questo aspetto, la riunione procede senza particolari sorprese: non si vede il film dall'inizio alla fine, ma ci si limita a commentare i punti musica già stabiliti dalla *temp track*. Le proposte di Young emerse durante gli incontri preliminari vengono illustrate nuovamente ai presenti, con l'ausilio delle *preliminary note*, che lo *scoring assistant* ha stampato e distribuito a ognuno dei partecipanti.

Dopo lo spotting

Terminato lo *spotting*, allo *scoring assistant* toccano una serie di operazioni. Egli scarica innanzitutto le registrazioni della sessione e le salva sul *cloud storage* dello studio (Dropbox), rendendole così accessibili a tutti i collaboratori. In seguito, divide le registrazioni in capitoli utilizzando Cubase e ne sbobina il contenuto, compilando un documento riassuntivo (*spotting notes*) che riporta le osservazioni fatte in sede di *spotting* e le indicazioni ricevute per ogni *cue*. Anche questo resoconto scritto resta a disposizione di tutti i membri del *team* durante l'intero periodo di lavorazione del film. Poi aggiorna le *preliminary note* e le trasforma nella *cue list* definitiva, contenente il corretto minutaggio e la corretta denominazione di ciascun *cue* da comporre (A5, P26). Questo secondo documento diventa un'importante matrice per la rapida preparazione di schemi riassuntivi, che nel corso della lavorazione vengono costantemente stampati e presentati al compositore. Grazie a questa documentazione, lo *scoring assistant* può monitorare l'andamento del processo e aggiornare man mano il calendario del compositore e la tabella di marcia dello studio.

Demo e studi preparatori

Christopher Young inizia a musicare *The Autopsy* mentre *Abyzou* è ancora nel pieno della lavorazione. Innanzitutto, il compositore deve proporre al regista David Prior alcune idee alternative per ogni categoria in cui è stato suddiviso lo *score*.

Per i titoli di testa e di coda del film – è il materiale che, abbiamo detto, rientra nella categoria “Character Music” e deve essere composto per quartetto d'archi e banjo solista – Young produce una serie di *demo*, ripercorrendo lo stesso complesso di azioni già messo in atto per comporre i due temi principali di *The Piper*. Ribadiamo che nel lessico di Young e dei suoi sodali si indica con il termine *demo* il *mockup* di una proposta melodica che il compositore sottopone ai *filmmaker* e che, se validata, definirà l'architettura leitmotivica di uno *score* (come abbiamo visto nel caso di *The Piper*) oppure verrà integrata, come in questo caso, nella sequenza dei titoli di testa.

Young si ritira dunque in un contesto appartato (il suo ufficio o la sua abitazione), siede al pianoforte e, seguendo una prassi ormai consueta, anziché scrivere la musica su carta pentagrammata registra queste sessioni private (A6). Una volta soddisfatto, Young espone, tra il 3 e il 4 novembre 2021, i risultati raggiunti allo *scoring assistant*, fornendogli tutte le indicazioni (anche queste vengono registrate) necessarie a trascrivere la musica sotto forma di *sketch* (A7). Sono quattro le idee raccolte e che si intendono presentare al regista affinché possa scegliere quella più funzionale alla drammaturgia del film. Ognuna di queste idee è strutturata, secondo una consuetudine di Young, seguendo la forma canzone con schema ABA (idea 1), AABA (idee 2 e 4) e AABB (idea 3). Gli *sketch* di queste quattro melodie vengono condivisi con i *programmer*, che producono dei *mockup* per pianoforte (A8, A9, A10). Tra i numerosi strumenti di cui Young dispone presso il suo studio, c'è anche un banjo. Uno dei *programmer*, che è anche chitarrista, riceve il compito di incidere per ogni idea la parte del banjo, che viene poi aggiunta ai *mockup* pianistici (A11). I *demo* così prodotti vengono riascoltati nel corso di una riunione cui partecipa tutto il gruppo (A12). Young chiede che tutti esprimano una preferenza e che la motivino. Poi il materiale viene inviato al regista che, dopo averlo ascoltato, fa sapere che è indeciso fra due delle quattro idee. Prior chiede perciò a Young di provare ad adattarle entrambe alle immagini e solo in seguito sceglierà quella che lo convince maggiormente (A13, A14).

Il restante materiale dell'*underscore* (categorie "Hybrid" e "Alien") deriva da una serie di studi preliminari, anch'essi ispirati dalla visione ripetuta del film ma non ancora sincronizzati alle immagini, che il compositore produce con i suoi assistenti: si tratta del medesimo metodo collaudato che Young impiega per affrontare *score* elettronici o ibridi e che affida un ruolo di rilievo ai *music programmer*. Gli *study*, lo ricordiamo, sono brani preparatori nei quali il compositore sperimenta liberamente una serie di idee più o meno astratte (in generale, il tessuto musicale degli *study* è piuttosto rarefatto, ridotto all'impiego di *pattern* ritmici e a un'estrema sperimentazione timbrica), servendosi di una tavolozza di suoni campionati appositamente creati e raccolti da Young e dal suo *team*. In una fase successiva, gli *study* verranno integrati e riadattati al montato. La *palette* timbrica sperimentata negli *study* impronta perciò la maggior parte dell'*underscore* della pellicola. La genesi degli *study* segue un percorso simile a quella dei *demo*: Young raccoglie, da solo, un insieme di idee, improvvisate al pianoforte o cantate e simulate a voce, le quali vengono come di consueto registrate (A15) e poi trasferite direttamente ai *programmer*, che nel frattempo hanno già ricevuto ampie indicazioni per preparare una libreria di suoni originali (A16). Il

banjo, che è la voce principale della colonna sonora, è il primo elemento a essere campionato: si utilizza lo strumento che Young ha già a disposizione presso il suo studio. Per creare il materiale dell'alieno, Young ricorre invece a una pratica che gli è cara e familiare e costituisce peraltro un tratto peculiare del suo stile (che abbiamo altrove definito *body music*):²³ incide i propri respiri e lamenti, e fornisce così la materia grezza per l'elaborazione di un'atmosfera che avrà al proprio centro una presenza corporea altra e minacciosa.

Ultimo elemento è il quartetto d'archi ed è quello più problematico. Young avrebbe desiderato poter campionare un quartetto autentico, ma il budget che ha a disposizione non gli consente di allestire, in questa prima fase della lavorazione, una sessione con strumentisti in carne ed ossa. Poiché la parallela lavorazione di *Abyzou* incalza, limitando il tempo a disposizione, il compositore è costretto a ripiegare sulle *library* per archi che già possiede, un materiale che, sin da subito, è considerato temporaneo. Poiché a febbraio è prevista una *recording session* per incidere i titoli di testa e di coda con un quartetto, si approfitterà di quell'occasione per sostituire (e ricomporre) le parti temporaneamente campionate, che dovranno perciò essere rimpiazzate nei *mockup* ibridi (A17, A18, A19).

A completare questa tavolozza timbrica, viene inoltre aggiunto materiale raccolto per *Abyzou* e poi scartato. Questa pratica di riuso è un'operazione in realtà meno frequente di quanto si possa pensare: presso lo studio di Young, nonostante si opti per un'attenta opera di catalogazione e conservazione dei materiali e dei documenti prodotti per ciascun progetto, i casi di riciclo sono rarissimi. La politica del compositore è quella di creare per ogni nuovo lavoro elettronico un catalogo di suoni specifici.

Completata la ricerca di materiali timbrici, mentre Young tiene impegnati due *programmer* su *Abyzou*, un terzo sviluppa i primi studi per *The Autopsy* (A20). Man mano che *Abyzou* volge al termine, anche gli altri due collaboratori passano alla produzione degli studi per *The Autopsy* (A21, A22). Al termine di questa fase al regista vengono inviati diciassette studi per un totale di circa sessanta minuti di musica. Malgrado l'autonomia che concede ai suoi collaboratori, e pur non sapendo utilizzare Cubase e Logic,²⁴ Young mantiene comunque il controllo di questa parte della lavorazione. Ogni *programmer* lavora utilizzando le registrazioni di Young come punto di riferimento. Frequentemente Young, in dialogo con i *programmer*, riproduce a voce gli effetti e le figure timbriche che ha in mente e i membri

²³ ANDREA BRUNO, *Il figlio bastardo di Hollywood. Un'introduzione alla musica di Christopher Young*, tesi di laurea, Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Studi Umanistici, a.a. 2016-2017, pp. 48-58.

²⁴ Si tratta dei due software principali (o DAW, acronimo per *Digital Audio Workstation*) che vengono utilizzati presso lo studio di Young. Come di consueto in questa fase produttiva, lo studio non ha uniformato software di produzione musicale in uso, che sono a discrezione dei *programmer*.

del *team*, che lavorano con Young da molto tempo, sono in grado di interpretare al volo e tradurre in musica ciò che egli esprime in questa particolare forma di *grammelot* che sintetizza e codifica gli stilemi ricorrenti utilizzati dal compositore.

Una volta pronta la prima bozza di uno studio preliminare Young la riascolta e le sue istruzioni si fanno via via più precise. Questa e altre fasi della lavorazione assumono un forte carattere iterativo (A23). Ognuno dei tre *programmer* ha la propria postazione in una diversa sala insonorizzata. Quando il *programmer* ha eseguito tutte le istruzioni affidategli dal compositore gli sottopone il lavoro svolto. Young siede accanto al collaboratore e ascolta il brano una o due volte, spesso tenendo gli occhi chiusi. Terminato il riascolto, Young fa le proprie osservazioni, dapprima generali, poi isola punti specifici che necessitano di ulteriori aggiustamenti. Se si tratta di modifiche di poco conto il *programmer* le esegue rapidamente di fronte al compositore. Nel caso di una sezione da rivedere completamente Young detta delle nuove istruzioni, oppure chiede al *programmer* di guidarlo mentre le correzioni vengono suonate direttamente sulla DAW. Young richiede costantemente la partecipazione attiva dei suoi collaboratori invitandoli a esprimersi sui risultati. Spesso il compositore è alla ricerca di rassicurazioni e non nasconde che le frequenti interazioni con membri del suo *team* siano il metodo collaudato efficacemente sperimentato negli anni anche al fine di acquisire fiducia sui materiali prodotti. Non è raro che Young accolga con gratitudine un consiglio o un parere diverso dal proprio.²⁵ Di quando in quando, se la lavorazione di un pezzo risulta particolarmente difficile, Young vuole accanto a sé per il riascolto anche lo *scoring assistant* o un secondo *programmer*. A loro volta, i *programmer* possono chiedere un parere allo *scoring assistant* prima di sottoporre ciò che hanno elaborato al compositore. Lo *scoring assistant*, non direttamente coinvolto nella programmazione, è dunque una figura di continuità che può fungere da filtro tra i *programmer* e il compositore. Dopo ogni ascolto, mentre il *programmer* lavora alle modifiche richieste, il compositore si sposta ad ascoltare l'operato di un'altra postazione. Questo processo si ripete fino a che il compositore non è soddisfatto e dichiara il brano pronto per essere sottoposto al giudizio del regista. Nelle giornate in cui tutte le postazioni operano a pieno ritmo Young passa incessantemente dall'una all'altra e, quindi, dall'ascolto di un brano all'altro, e, talvolta, come è accaduto nel

²⁵ Ciò dipende sicuramente dalla capacità del *programmer* di comunicare con Young e assecondarne la visione. I collaboratori che mantengono un profilo più basso sono solitamente quelli in grado di farsi ascoltare dal compositore offrendogli consigli funzionali e mirati. L'insistenza nel proporre il proprio punto di vista ha portato in alcuni casi il compositore a chiedere in maniera categorica che il *programmer* si limitasse a seguire le sue indicazioni nel processo di revisione e affinamento di un *cue*, non operando cambiamenti non autorizzati.

periodo di osservazione, da un progetto all'altro, senza soluzione di continuità. Quando tutti gli *study* vengono approvati dal compositore, lo stesso riunisce l'intero staff e riascolta da cima a fondo la musica prodotta (A24). Al termine della riunione e dopo aver richiesto i pareri di ognuno, se non si evidenziano necessità di modifiche al materiale prodotto, il compositore chiede allo *scoring assistant* di inviare il materiale al regista (A25). Entro la prima settimana di dicembre 2021, Prior ascolta il lavoro svolto e fa pervenire a Young le sue osservazioni via email, dichiarandosi intrigato dal risultato al punto da voler provare lui stesso ad appoggiare alcuni *study* sul montato (A26). Soddisfatto dei risultati ottenuti, egli valida il lavoro di Young, che, all'alba della seconda settimana di dicembre, può così passare alla fase successiva del processo.

Underscore

Il passaggio dagli *study* all'*underscore* è una procedura non molto dissimile da quella che abbiamo descritto per la produzione degli studi preliminari, dal momento che si basa sulla medesima iterazione del confronto tra compositore e *programmer* (A28, A29, A30, A31). Poiché ogni *cue* è sottoposto, durante questo processo, a una lunga e laboriosa evoluzione, ci promettiamo, in futuri lavori, di confrontare, per ogni punto musica, i vari stadi del loro sviluppo, oltretutto paragonarli agli *study* da cui derivano. Vi sono circostanze in cui uno studio preliminare si adatta così bene a una sequenza da richiedere ben poche modifiche, altre invece in cui il *cue* al suo stadio finale è ben lontano dalla matrice che l'ha generato. In questa sede ci limitiamo a riassumere i punti salienti di questa fase del processo compositivo.

Underscoring "The Autopsy"

Il primo passo della lavorazione dell'*underscore* di *The Autopsy* riguarda la finalizzazione del *cue* per i titoli di testa (categoria "Character Music"). Il regista David Prior ha selezionato, abbiamo detto, due dei quattro *demo* prodotti dal compositore. Quest'ultimo si mette al lavoro con uno dei *music programmer* e adatta entrambi i *demo* alla sequenza, un lavoro piuttosto agile se si considera che i due brani, pur composti liberamente, già ricalcano a grandi linee la scansione drammatica della sequenza. Con l'aiuto del *programmer*, Young raffina i punti di sincronizzazione dei *cue* e la loro orchestrazione, arricchendo i *mockup* per solo piano e banjo con alcuni archi tratti dalle *library* di cui dispone (in questo modo, la melodia resta scandita dal pianoforte solo, mentre l'accompagnamento è ora affidato agli archi campionati e al banjo precedentemente registrato dal *programmer*). Il lavoro

così terminato verrà in seguito presentato al regista. Nel frattempo, il medesimo *programmer* si unisce ai suoi altri due colleghi nella lavorazione delle restanti parti dell'*underscore* (categorie “Hybrid” e “Alien”), basate sugli studi preliminari (A28).

Prima che vengano affidati ai *music programmer*, il compito di provare ad adattare gli *study* alle immagini del film è affidato allo *scoring assistant*, che qui diventa un agente importante nel definire la struttura drammatica e narrativa dello *score*. Assumendo su di sé una mansione che in passato sarebbe stata appannaggio del *music editor*, lo *scoring assistant* cerca di sincronizzare il maggior numero possibile di studi preliminari sul film. Si può pensare a questa fase come alla costruzione di una seconda *temp track* interamente costituita di materiali originali, calzati sulla drammaturgia del film. Questo preliminare lavoro di adattamento è poi sottoposto al giudizio di Young. Quando lo *scoring assistant* ha terminato di preparare un certo numero di sequenze (siamo circa a inizio dicembre 2021), i *programmer* si suddividono la lavorazione dei vari *cue*, secondo un processo autogestito (A27): i tre collaboratori, che si conoscono da molti anni, sono in grado di ripartirsi il lavoro rispettando i desideri e le inclinazioni di ognuno, in un clima collaborativo e caratterizzato dall'assenza di competizioni interne.

Inizialmente, Young cerca di proporre per quanti più *cue* possibili una rosa di alternative. Presso lo studio del compositore la prassi consolidata è quella di lavorare a versioni diverse di una stessa idea durante lo sviluppo dello *score*. Gli stessi collaboratori di Young tendono a fare propria questa filosofia con il loro superiore e possono, durante la correzione di un *cue*, presentare a Young opzioni alternative per la risoluzione di un problema. Man mano che la lavorazione procede e Young acquista sicurezza circa la direzione dello *score*, questa tecnica per soluzioni multiple viene progressivamente abbandonata. Nel caso di *The Autopsy*, per i *cue* più complessi Young lavora a un'unica alternativa. Non sono mancate alcune sequenze del film per le quali non è stato possibile trovare uno studio preliminare adatto. L'ultimo atto di *The Autopsy*, che è musicato quasi integralmente, ha rappresentato per Young una sfida compositiva che lo ha costretto a trascendere dal pur abbondante materiale raccolto negli *study* e a comporre alcuni *cue ex novo*. In questi casi, Young ha abbreviato il processo e ha lavorato direttamente accanto ai suoi *programmer*, componendo al *sequencer* con la loro assistenza.

Questa intera fase della lavorazione è scandita dalle visite di David Prior allo studio (A32). Oltre a tenersi costantemente in contatto con il regista via posta elettronica, Young, per almeno quattro volte, lo ha invitato a partecipare ad *audit* che nella pratica produttiva

del suo studio vengono denominati *show-and-tell*, nei quali il compositore presenta al regista i *cue* composti fino a quel momento. Durante il primo *show-and-tell*, svoltosi il 17 dicembre 2021, Prior ha potuto ascoltare i primi trenta minuti di *underscore*. Il secondo incontro si è tenuto il 23 dicembre, prima della pausa natalizia. Durante il mese di gennaio, Prior ha fatto visita allo studio di Young solo una volta, mentre il 7 febbraio 2022 si è svolto l'ultimo, corposo *show-and-tell*, precedente la *recording session* del film. Malgrado la lavorazione non sia stata turbata da particolari incidenti, non sono mancati momenti di confronto. Nel tentativo di aderire ad alcuni gusti e tendenze correnti, il compositore rifiutava nelle sue prime proposte una sincronizzazione rigida tra musica ed eventi della scena, mentre il regista ha optato per un approccio più conservatore, desideroso di mantenere alcuni punti di sincronizzazione forte tra musica e immagini.

Infine, durante la lavorazione dell'*underscore* alcuni principi da cui la musica di *The Autopsy* ha preso le mosse sono stati traditi dal compositore. Il caso più eclatante riguarda l'iniziale scelta di mettere al centro dello *score* un organico composto da quartetto d'archi e banjo. Sono diversi i *cue* in cui il compositore, lavorando su tracce sovrapposte, moltiplica le linee degli archi fino a ottenere un suono orchestrale anziché quello di un complesso cameristico. In altri, al quartetto viene aggiunta una quinta voce, quella del contrabbasso. Di conseguenza, durante la *recording session* finale viene registrato un quintetto d'archi.

Underscoring "The Piper"

Dopo la *spotting session* di *The Piper* Young ha alcune perplessità su come procedere. *The Piper* è il primo *score* interamente orchestrale commissionatogli dai tempi di *The Monkey King 2* (2016, di Pou-Soi Cheang) e dunque, calcolando i tempi, le disponibilità economiche e i problemi logistici (*The Autopsy* non è ancora terminato e il trasloco dello studio è imminente), Young deve capire come riappropriarsi di una prassi compositiva che non pratica da tempo.

A fine gennaio Young riascolta l'intero *Concerto for Children* assieme a tutto lo staff e decide di seguire la prassi "classica" (P27): comporre tutta la musica al pianoforte e trascriverla sotto forma di brogliaccio assieme allo *scoring assistant*; tradurre i brogliacci in *mockup* grazie ai *music programmer*; assumere un collaboratore *freelance* esterno allo studio che orchestri gli *sketch* e il *Concerto for Children*. Quando si tratta di passare ai fatti, tuttavia, le cose vanno diversamente da come stabilito. Durante la prima settimana di febbraio, il compositore familiarizza col film: lo riguarda alcune volte sul suo iPad e inizia a raccogliere

idee su come musicarlo. La sera, nella sua abitazione, visiona inoltre un'enorme quantità di pellicole di genere, tutte più o meno recenti, prestando particolare attenzione alla musica. Si ritira, appena ne ha l'occasione, nel suo ufficio o in casa dove seguendo il solito metodo registra le prime idee (P28). Anche se nessuno può assistere a queste sessioni private, presto si diffonde il sospetto tra i collaboratori che Young non stia componendo musica sincronizzata alle immagini. In effetti, al termine di questo breve periodo di raccoglimento (siamo ormai a metà febbraio) Young dà istruzioni a un suo *programmer* – nel frattempo liberatosi dal lavoro su *The Autopsy* – affinché inizi a raccogliere nuovo materiale timbrico (campionato) e lo elabori realizzando gli appunti musicali orali raccolti dal compositore (P29). Man mano che il lavoro di *The Autopsy* volge al termine, anche gli altri due *programmer* vengono coinvolti in questa operazione, al termine della quale Young ha prodotto sei studi, per un totale di trenta minuti di musica (P30, P31). Si tratta, a tutti gli effetti, di studi preparatori, non sincronizzati alle immagini – eppure, ascoltati in sequenza durante la consueta riunione con il *team*, tenutasi il 22 febbraio 2022 (P32), è evidente come questo materiale segua, nel suo sviluppo, i maggiori snodi narrativi della pellicola. Avendo seguito la tecnica degli *study* non sincronizzati questo materiale non esiste sotto forma di *sketch*. Quanto è stato osservato è particolarmente significativo, per quanto non possa essere generalizzato: il ritorno alla più rigida scansione della genesi di una partitura orchestrale, seguita con regolarità non più di 5 anni prima, viene progettato ma poi scartato per la superiore efficacia creativa (almeno nell'attuale disposizione del compositore) del “nuovo” metodo degli *study* non sincronizzati. Gli stessi rappresentano però un ibrido, giacché in misura superiore alla metodologia solitamente impiegata per gli *study*, questi sono già segmentati per nodi drammatici, che costituiscono una prima debole forma di sincronizzazione. In un momento di grande stress determinato dal sovrapporsi di più lavorazioni e dall'organizzazione dell'imminente trasloco, Young scopre che un metodo compositivo escogitato per un genere specifico di film e di commento musicale può funzionare bene anche per un “classico” *score* pensato per grande orchestra.

Come nel caso degli ultimi progetti, dopo che il regista ha ascoltato, commentato e approvato gli studi (P33), Young incarica lo *scoring assistant* di montarli sul film e, una volta che questi ha individuato un campione di sequenze su cui gli studi possono essere adattati (P34, P35), Young si mette al lavoro sull'*underscore* con i suoi *programmer*. Il processo – nuovamente iterativo (P36, P37, P38, P39) – così sfrondata, permette al *team* di lavorare speditamente: in una missiva inviataci a metà maggio, lo *scoring assistant* comunica che la quasi

totalità dei *mockup* era stata completata e che Young stava iniziando a lavorare alle revisioni del materiale già composto, prima che questo passasse nelle mani dell'orchestratore sotto forma di *mockup* e di file MIDI, e venisse preparato per la *recording session* con l'orchestra (P40).

Recording session ("The Autopsy")

Young ha a disposizione un budget ristretto da investire in una breve sessione di registrazione con un quintetto d'archi per incidere i titoli di testa e di coda di *The Autopsy*, oltre a quei passaggi aleatori che andranno a rimpiazzare materiale, abbiamo visto, non utilizzabile nei *mockup* ibridi. Il ruolo dello *scoring assistant* è determinante per garantire la buona riuscita di questa parte delicata del processo. Egli negozia con Netflix l'organizzazione della *recording session* e la pianifica secondo il budget accordatogli dalla casa produttrice (A33). Sempre lo *scoring assistant* consiglia a Young un *music contractor*, lo contatta e presenza alla riunione tra il *contractor* e il compositore, durante la quale vengono scelti gli strumentisti da convocare e viene organizzata la scaletta per la *recording session* (A34). È suo anche il compito di individuare uno studio di registrazione adeguato, prenotarlo per la data e gli orari necessari e ingaggiare i fonici di sala che cureranno la registrazione. Infine, dopo che uno dei *music programmer* ha individuato con precisione i passaggi dei *cue* ibridi da re-incidere (A35), è ancora demandata allo *scoring assistant* la preparazione, per ogni *cue*, della partitura da consultare in cabina di regia, delle parti per i musicisti e delle *click track* per i *cue* da eseguire in sincronizzazione con le immagini. È ancora lo *scoring assistant* a curare l'orchestrazione di tutta la musica che verrà incisa (A36).

La sera prima della sessione Young riascolta assieme allo *scoring assistant* tutti i passaggi che verranno incisi, consultando la partitura preparata dal suo collaboratore. Dà quindi alcune raccomandazioni per il giorno dopo, chiedendo allo *scoring assistant* di non interagire direttamente con i musicisti se non dopo aver ottenuto il suo permesso.

La *recording session* di *The Autopsy* si svolge venerdì 11 febbraio 2022, dalle nove del mattino alle quattordici, presso i Sonic Fuel Studios di proprietà dei compositori Christopher Lennertz e Tim Wynn (A37). Lo *scoring assistant* e Daniel Wehr, uno dei *programmer*, che in questa sede ha il ruolo di *librarian*, giungono presso lo studio di registrazione un'ora prima dell'inizio della sessione e, assieme ai fonici, approntano la sala. Il *music contractor*, indisposto, segue la sessione da remoto e si assicura che il contratto tra musicisti

e lo studio di Young venga rispettato e che agli stessi sia consentita una pausa ogni trenta minuti. Anche il regista è assente per malattia.

Si comincia dai titoli di testa e, una volta che Young e i suoi collaboratori sono soddisfatti, si passa all'incisione dei passaggi aleatori, che creano qualche difficoltà. Young, nella cabina di regia, dove resta in piedi per tutta la durata della sessione, consulta la partitura e, tra un *take* e l'altro, va in sala per dare istruzione ai musicisti. Quando arriva il momento di incidere le parti più difficili, il compositore riunisce musicisti e membri dello staff nella *booth* per ascoltare i *mockup* e illustrare meglio i risultati che desidera raggiungere.

Terminata la sessione, i fonici di sala inviano allo studio di Young le tracce registrate grezze, senza che sia stato eseguito alcun pre-missaggio (A38). I tre *programmer* integrano ai *mockup* le parti incise dai musicisti: è un lavoro di sostituzione oneroso che Young – impegnato nel frattempo a gestire le impellenze del trasloco dello studio, ormai imminente – affida interamente ai suoi collaboratori, senza supervisionarne direttamente le varie fasi (A39, A40, A41). Solo quando le sostituzioni sono state ultimate Young ascolta e valida i risultati. Una volta terminato questo lavoro, Max Blomgren riceve tutti i *cue*, prepara gli *stem* di ognuno e li invia a Netflix per il missaggio finale della colonna sonora (A42, A43). Parte rilevante del missaggio musica è dunque eseguito direttamente dal *programmer* che è stato incaricato delle integrazioni.

La rappresentazione dei processi compositivi nel sistema catalografico digitale *Acusteme*

Come detto in apertura, i dati derivanti da questa ricerca etnografica sono in corso di catalogazione nel CMS (Content Management System) *Acusteme*. Il *data model* di *Acusteme*, in origine dedicato alle risorse etnomusicologiche, è stato sviluppato nel corso del progetto PRIN (Progetti di Rilevante Interesse Nazionale) 2017, diretto da Giovanni Giuriati. In un secondo progetto PRIN (2020, coordinatore nazionale Roberto Calabretto), l'infrastruttura digitale è stata espansa per ospitare anche risorse musicologiche, con particolare attenzione a quelle relative alla musica per film. Il progetto realizza il primo sistema *open source* CMS e Linked Open Data (LOD) dedicato alle risorse documentarie di interesse etnomusicologico (strumenti musicali, materiali di ricerca sul campo audiovisivo, risorse bibliografiche e archivistiche in qualsiasi supporto e formato) e musicologico. I risultati del progetto verranno infatti distribuiti in *open source* al termine dello sviluppo e sono il risultato di un lavoro pluriennale (2017-2024) sui principali standard catalografici nazionali e internazio-

nali, archivistici, bibliografici e museali, e sul loro adattamento per la descrizione di materiali di interesse etnomusicologico e musicologico. Il modello dati di *Acusteme* pur integrando standard bibliografici, archivistici e museali esistenti, sviluppa metadati *ad hoc* per il dominio dell'etnomusicologia e della musica per film.²⁶

Una risorsa musicale viene primariamente descritta attraverso gli standard bibliografici esistenti e in particolare le norme per le Risorse Musicali Non Pubblicate (RMNP, ICCU 2018). Tali norme sono state opportunamente emendate per specifiche tipologie documentarie appartenenti al dominio della musica per il cinema. Considerando che il *data model* di *Acusteme* presenta una notevole complessità, in questa sede ci limiteremo a commentarne una piccola porzione, ovvero quella che riguarda la rappresentazione di processi compositivi. La riflessione sulla produzione di Christopher Young e la complessità dei documenti frutto della ricerca sul campo è stata fondamentale per approdare a questo modello di rappresentazione. A livello catalografico la rappresentazione di processi produttivi e creativi ha un'importanza tutto sommato marginale: una risorsa può cioè essere correttamente metadatata anche senza che venga tracciata la sua appartenenza a un dato processo. Tuttavia, nella prospettiva etnografica di questa ricerca (e anche del CMS *Acusteme*) la rappresentazione di un processo può ritenere informazioni etnograficamente rilevanti e consentire, ad esempio:

- 1) di conservare informazioni sulle denominazioni locali dei processi, le quali, come abbiamo visto, possono essere il frutto di strategie produttive e creative non standardizzate;
- 2) di rilevare, parallelamente, la presenza di fasi produttive consistenti rispetto ad altre produzioni in area nordamericana o in altre aree del mondo – sia che esse propongano denominazioni standard, in senso sincronico e diacronico (come nel caso dello *spotting*), sia che le stesse propongano denominazioni locali *sui generis* (come nel caso della fase *show-and-tell* che dal punto di vista di una descrizione “*etic*” potremmo identificare, funzionalmente, con la fase di *audit* con i *filmmaker*);
- 3) di identificare fasi che non vengono denominate a livello locale ma che comunque possono essere riconosciute come significative di una produzione (un valido esempio, nel caso delle lavorazioni esaminate, è la fase durante la quale vengono realiz-

²⁶ La parte più complessa del progetto, lo sviluppo dell'ontologia *Acusteme*, rappresenta un passo innovativo per l'interoperabilità tra gli archivi digitali di interesse etnomusicologico e per la rappresentazione semantica delle risorse etnomusicologiche attraverso la tecnologia dei LOD, ma in questa sede non ci occuperemo di rappresentazioni ontologiche, soffermandoci solo sulla redazione del *data model* relativo al sistema di *back end*.

zati gli *study* e nella quale solo le risorse prodotte ottengono una denominazione, ma non il processo che le genera, al quale il nome può essere attribuito, in fase di descrizione “*etic*”, dal ricercatore/ricercatrice);

- 4) o ancora, di identificare intervalli temporali relativi ai processi, ciò che precede e ciò che consegue;
- 5) e infine di aggregare diverse risorse secondo la loro appartenenza a fasi produttive generali (es. pre-produzione, produzione, post-produzione) e a specifiche fasi che, nella prassi di un *team* creativo, ne hanno organizzato la produzione: ad esempio, tutte le risorse che sono state prodotte nella fase di *pre-spotting*, o tutte le risorse che sono state impiegate nel corso della realizzazione degli *study*.

Modelli di metadattazione dei processi produttivi più complessi sono possibili ma si scontrano, nella reale prassi catalografica, con l'ingente mole di metadati che è necessario inserire per la descrizione di risorse digitali e analogiche di musica per film. Le analisi dei casi d'uso e la fase di testing del sistema *Acusteme* hanno evidenziato la necessità di ottimizzare la gestione dei metadati, il che ha portato alla sintesi della parte relativa ai processi. Questa ottimizzazione è finalizzata a ridurre il carico di lavoro durante la fase di catalogazione.

Nelle figure che seguono presentiamo le schermate del sistema catalografico, nella parte che concerne i processi produttivi delle *spotting note* di *The Autopsy*. Le *spotting note* si presentano come un *file pdf*, dunque, dal punto di vista bibliografico, una risorsa testuale non pubblicata, a circolazione interna, nata e distribuita in formato digitale. Nella schermata dedicata a Musica per film/videogame si indicano le fasi produttive musicali (siamo in questo caso nell'ambito della pre-produzione musicale) e la fase produttiva cinematografica (siamo in post-produzione filmica) nelle quali la risorsa è stata prodotta.

The screenshot displays the Acusteme web interface for editing a music resource. At the top, there is a navigation bar with the Acusteme logo and menu items: NUOVO, CERCA, GESTISCI, IMPORTA, CRONOLOGIA. Below this, a header bar contains 'RISULTATI (4/6)' and navigation arrows. The main editing area is divided into several sections:

- Top Bar:** Contains 'Salva' (Save) and 'Annulla' (Cancel) buttons.
- Fase produttiva (musicale):** A dropdown menu currently set to 'Pre-produzione musicale'.
- Fase produttiva (cinematografica):** A dropdown menu currently set to 'Post-produzione'.
- Collegamento a cue/M:** A dropdown menu with a downward arrow.
- Collegamento a processo (1):** A section with an 'Export as PDF (checklist)' dropdown and a 'Spotting (processo collegato)' button with an edit icon.
- Cue:** A section with an upward arrow.
- Cue dramatic category:** A section with an upward arrow.
- Bottom Bar:** Contains 'Salva' (Save) and 'Annulla' (Cancel) buttons.

On the left side, a sidebar menu is visible, with the following categories: IDENTITÀ, TITOLO, DESCRIZIONE FISICA, DATI SPECIFICI, EDIZIONE, STESURA, VERSIONE, PRODUZIONE, PUBBLICAZIONE, NUMERAZIONE, AREA GEO-CULTURALE, EVENTO RITUALE/OCCASIONE, FENOMENO MUSICALE/SONORO, TERMINI ETNOCOREOLOGICI, ALTRI DESCRITTORI ETNOMUSICOLOGICI, PAESAGGI SONORI, MUSICA PER FILM/VIDEOGAME (highlighted), SOGGETTI E KEYWORDS, and NOTE. A blue box highlights the 'Modifica Risorsa bibliografica (record):' section, which includes the title 'Spotting notes (young_autopsy_0014)', a set of icons (eye, refresh, share, home, minus), and metadata: 'Inserito: 6 giorni, 10 ore fa da Ginevra Colleoni' and 'Ultima modifica: 1 minuto, 40 secondi fa da Giulia Ferdeghini'.

Fig. 2: La schermata relativa alla metadattazione di risorse di musica per film/videogame del sistema Acusteme.

Tralasciando gli elementi non rilevanti ai fini di questa trattazione, la parte relativa ai processi si realizza compilando il campo apposito (Collegamento a processo) con il termine opportuno, in questo caso *spotting*. Tecnicamente si tratta di un collegamento a cardinalità multipla (0-n) tra entità di uno schema relazionale, pertanto una risorsa può essere collegata a nessuno o a molti processi e gli stessi possono essere richiamati per altre risorse. La schermata relativa ai processi (Fig. 3) consente di definire una eventuale denominazione generale e standardizzata del processo, tramite il collegamento con entità definite in *knowledge base* (KB) esterne. In questo caso per l'*interlinking*²⁷ il sistema Acusteme utilizza Wikidata creando il collegamento a un termine, già presente nella KB e individuato da un URI, che definisce il processo di *spotting*: <https://www.wikidata.org/wiki/Q17044535>.²⁸ La denominazione locale corrisponde alla denominazione standardizzata del processo e la

²⁷ Il CMS Collective Access, sul quale è basato Acusteme, consente di implementare *query* SPARQL per operare la ricerca semantica su KB esterne, in modo tale che l'utente, inserito il termine di interesse, possa selezionarlo in base ai risultati restituiti dalla ricerca effettuata appunto sulla/e KB preselezionata/e in fase di programmazione.

descrizione è in questo caso superflua, poiché il termine è già definito nella KB di riferimento.

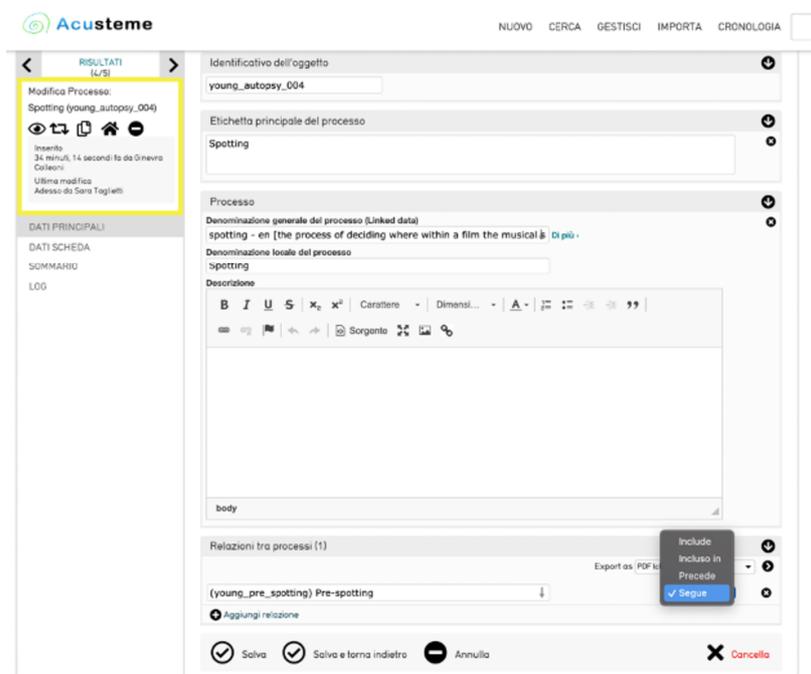


Fig. 3: La schermata *Acusteme* relativa ai processi.

Attraverso una finestra di aggiunta dei dati relativi alla relazione, che mostra quelli che nel CMS si definiscono metadati interstiziali e visualizzabile selezionando la graffetta accanto al collegamento creato, è inoltre possibile specificare ulteriori informazioni che riguardano la relazione tra la risorsa e il processo (Fig. 4). Nella fattispecie si possono indicare le date di svolgimento del processo – che si possono esprimere sia come date puntuali sia come *range*, anche di date incerte – e i ruoli degli agenti nel processo. La descrizione della risorsa bibliografica consente di specificare le responsabilità per le attività di redazione o composizione materiale di una risorsa. Tuttavia, sarebbe inappropriato e potrebbe generare ambiguità registrare i ruoli assunti all'interno del processo da ciascun agente coinvolto come responsabilità relative alla risorsa stessa: Jared Banta, lo *scoring assistant* di Young, è in questo caso l'autore delle *spotting note*, il documento catalogato, ma partecipa al

²⁸ Tra le fasi necessarie per l'utilizzo efficace e funzionale del sistema esternalizzato del *retrieving* di informazioni da Wikidata vi è la *data curation*, ovvero il processo di curatela semantica, aggiornamento, verifica, validazione e mantenimento dei dati. L'uso di KB esterne permette infatti un agile recupero dei vocaboli di interesse specifico la cui completezza deve essere scrupolosamente controllata e adeguata, possibilmente da esperti di dominio. In casi come il presente, tuttavia, la curatela può risultare ancora largamente incompleta.

processo di *spotting* come *scoring assistant*; Young non ha un ruolo diretto nella redazione del documento, ma è importante riferire che partecipa al processo in qualità di compositore. La sola descrizione bibliografica non sarebbe in grado di dar conto di queste informazioni. Mentre nella strutturazione del *data model* è parso opportuno trattare le date effettive di svolgimento del processo come dato interstiziale (o, in termini informatici, come reificazione della relazione), la schermata relativa ai processi permette di definire un'organizzazione gerarchica (di inclusione) o temporale (di sequenzialità), tra processi: possiamo dunque specificare che un sotto-processo fa parte di un processo più generale; o che il processo di *spotting* “segue”, come in questo caso, il processo che, esclusivamente nel contesto locale dello studio di Young, è denominato *pre-spotting*.

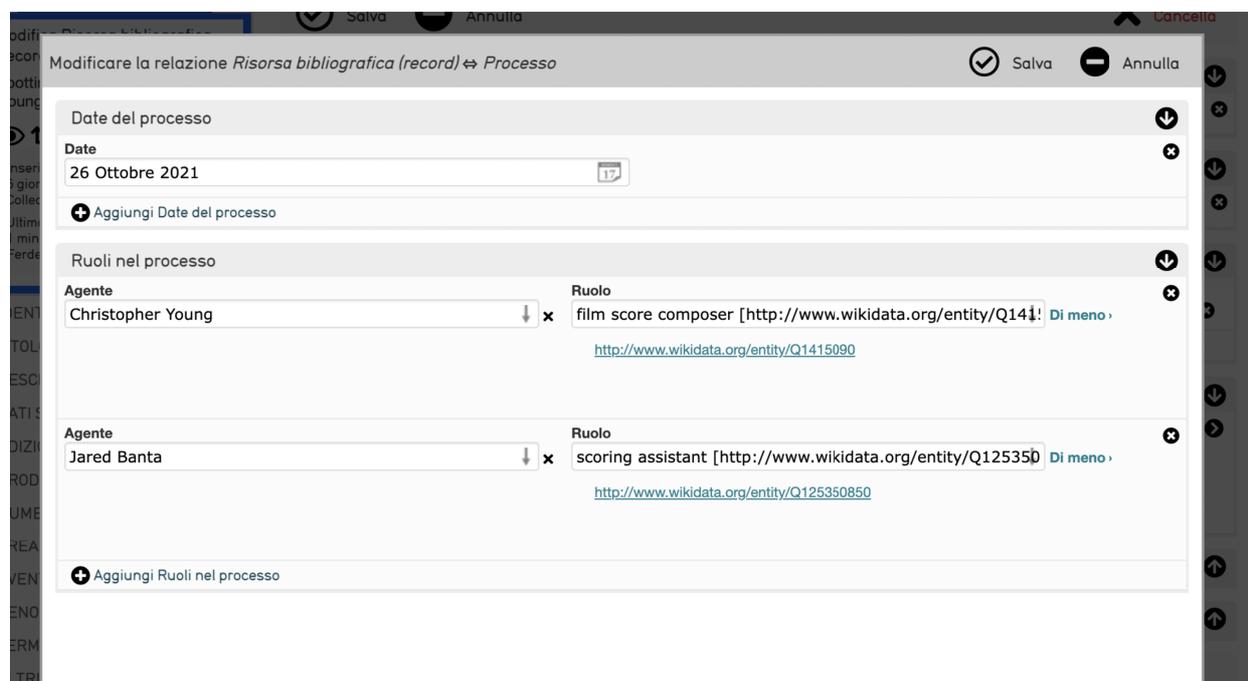


Fig. 4: I metadati interstiziali della relazione risorsa-processo.

Discussione

Si è già detto come il resoconto qui presentato – oltre a costituire il primo momento di restituzione di un progetto di ricerca tutt’ora in corso – non intenda, alla luce dei limiti metodologici evidenziati in apertura, proporre generalizzazioni sui processi compositivi del *mainstream* hollywoodiano contemporaneo. Né è tantomeno possibile, allo stato di elaborazione del presente progetto, avanzare astrazioni sull’intera attività compositiva di Christopher Young. I numerosi e accorati racconti del compositore e dei suoi collaboratori,

raccolti a più riprese durante la ricerca, hanno acuito l'impressione che il nostro viaggio ci avesse portato in maniera del tutto fortuita ad assistere, da una posizione privilegiata, alla fine di un'era nel percorso artistico, professionale e personale del compositore e all'inizio di una nuova fase creativa. Questo cambiamento è intensamente simbolizzato dalla definitiva chiusura dello studio di Culver City e dall'inaugurazione di uno spazio di lavoro domestico presso l'abitazione del compositore, diretta conseguenza dell'ampia rivoluzione estetica e produttiva di cui si è detto nelle battute introduttive di questo scritto. Più volte Young manifesta di fronte a noi e ai suoi collaboratori la sensazione di aver visto scomparire definitivamente un sistema produttivo che aveva il suo zenit artistico ed emozionale nelle fasi dello *spotting* e della *recording session*, durante le quali si raggiungeva la massima cristallizzazione delle tensioni sociali e creative di un progetto e che oggi, nei casi analizzati, abbiamo visto essere drasticamente ridimensionate. A questo sentimento di rammarico fa da paradossale contrappeso l'incessante impegno del compositore a voler continuare a gestire un intricato gomitolo di impegni e progetti paralleli, *conditio sine qua non* per poter mantenere il proprio posto nel network sociale produttivo contemporaneo. Nel mutato panorama, che ora vogliamo riassumere qui brevemente, alcuni nodi sembrano acquistare un'importanza centrale per l'indagine:

- ◆ *Processi paralleli*. La gestione simultanea di lavorazioni parallele, pur non rappresentando di per sé una novità, è oggi resa più complessa dai mutamenti produttivi legati alla digitalizzazione dei processi, che rendono i confini temporali della lavorazione del film certamente più labili. Tanto più nei progetti che abbiamo avuto modo di seguire, sprovvisti, anche per via dell'incerta situazione sanitaria, di date distributive sicure. La continua richiesta di riscritture e aggiustamenti (*Abyzou*), unita al ripetuto slittamento di appuntamenti importanti della lavorazione (*The Piper*), hanno certamente determinato il sovrapporsi di fasi delicate della lavorazione dei tre progetti. Non abbiamo poi potuto, per ragione di spazio, restituire un'impressione di quella che è l'immensa galassia di attività, incontri, lezioni, appuntamenti, inviti, conferenze, che il compositore affronta quotidianamente. La scrittura e la produzione della musica, in questo contesto, è solo un piccolo tassello di un mosaico complesso di attività che concorrono a costruire l'immagine pubblica del compositore;

- ◆ *Centralità del team di collaboratori.* L'importanza dei collaboratori nella gestione dell'attività quotidiana del compositore è un ulteriore nodo centrale e non solo per via dei problemi pratici ed etici che la natura sempre più collaborativa e la progressiva auralizzazione dei processi di produzione presenta. Il *team* che abbiamo conosciuto si configura come una sorta di famiglia *sui generis*, i cui vari membri operano armonicamente, seguendo spesso regole non scritte, fornendo un sostegno psicologico al compositore, costantemente alla ricerca di riscontri circa il buon funzionamento della macchina produttiva e dell'efficacia del materiale composto;
- ◆ *Sovrabbondanza e stratificazione delle fonti.* Abbiamo visto quale sia l'entità del materiale preparatorio prodotto da Young e dal suo *team* per ogni progetto: soltanto la musica che il compositore realizza nella fase di avviamento di *The Autopsy* supera la durata del film (circa ottanta minuti tra *demo*, *study* e versioni alternative, poi scartate, dei primi *cue* per un film che ne dura poco più di cinquanta) e quasi raddoppia quella dell'*underscore* vero e proprio. Tanto più Young deve rinunciare ad approcci di scrittura "tradizionali", delegando il lavoro "pratico" sulla musica ai propri collaboratori, tanto più aumenta la mole di materiale musicale preparatorio. Questa condizione propone inoltre un paradosso: la nuova documentalità digitale presenta da un lato una crescita esponenziale delle fonti (si pensi ad esempio ai *backup* e ai salvataggi temporanei che rendono conto dello stato di avanzamento di ogni brano su ognuna delle DAW, o anche solo alla documentazione del processo creativo nelle *voice memo*) le quali diventano, dall'altro, materiali sempre più effimeri e di difficile accesso (per ragioni di privatezza, diciamo così, e di difficoltà di accesso alla macchina compositiva, ma anche, in prospettiva, per ragioni di rapida obsolescenza di formati, supporti e di *setup* difficilmente riproducibili in un contesto esterno).
- ◆ *Auralizzazione.* Si è detto, la scrittura è progressivamente marginalizzata in un contesto nel quale lo stimolo iniziale è in gran parte aurale, in parte passa per una gestione complessa che unisce lavoro tattile e visuale (*sequencer* e DAW) a feedback di tipo aurale (*audit* tra *programmer* e compositore e tra compositore e *filmmakers*), proponendo nuove specializzazioni per ognuno dei dispositivi medialti coinvolti. Limitiamoci qui in conclusione a una suggestione sulla sorgente del processo creativo e alla stessa voce del compositore – il *grammelot* di cui si è detto, certamente tra i nodi

più interessanti emersi dall'osservazione:²⁹ è una voce che ora incarna stabilmente le funzioni precedentemente assunte dallo *sketch* su carta, e che compendia, mediante il ricorso a diversi parametri vocali, codici di genere e stilemi del compositore (o stilemi nati dal rapporto tra compositore e i suoi *programmer*, nella bottega collaborativa del *team* musicale). Certamente questo nuovo *milieu* visuale-tattile-aurale può essere l'alba di una nuova *koinè* e di una nuova (con) fusione tra musica e immagine.

A pensarla con Ong, Havelock o McLuhan, è il tempo in cui l'aedo torna a far vibrare il suo verso nel potere dell'acustico. E si riprende la sua Odissea.

²⁹ Non è certo un caso isolato né si tratta di un fenomeno che si possa ascrivere alla sola transizione digitale. Possiamo però affermare che la transizione digitale abbia reso queste "eccezioni" più frequenti e in certa misura stabili. Sonny Kompanek elencava così, non senza ironia, le varie tipologie di materiali ricevute nella sua carriera di orchestratore: «In qualità di orchestratore, mi è stato chiesto di creare *cues* cinematografiche a partire da quanto segue: 1. Canticchiare, grugnire, fischiare e/o battere i piedi; 2. Una descrizione di una scena di 30 secondi da una singola parola - "caos"; 3. Quattro battute di melodia e la richiesta di "riempire" la musica per una *cue* orchestrale di quattro minuti; 4. Una *texture* di un inno a quattro voci da trasformare in una *cue* d'azione devastante, vorticoso e roboante, simile a *Guerre Stellari*; 5. "Fa' qualcosa di tre minuti simile a *Musica per archi, percussioni e celesta* di Bartók"; 6. "Fa' una nuova *cue* dalla precedente, ma forse più simile a ..."; 7. Un file MIDI da "riempire" (aggiunto a) come sequenza, inviato via e-mail al compositore per aggiunte senza che fosse neppure mai scritto su carta - "orchestrazione elettronica"; 8. Un demo di pianoforte, che prima trascrivo e poi arrangio; 9. Uno schizzo di due o tre righe con istruzioni drammaturgiche.» (ed. or. «as an orchestrator, I have been asked to create film cues from the following: 1. Humming, grunting, whistling, and/or the stamping of feet; 2. A single-word description of a scene - "chaos" - for 30 seconds; 3. Four bars of melody and a request to "fill out" the music for a four-minute, full-orchestra cue; 4. A four-voice hymn texture to be made into a thrashing, swirling, and bombastic Star Wars-type action cue; 5. "Do something like Bartok's 'Music for Strings Percussion & Celesta' for three minutes; 6. "Make a new cue from the previous one, but maybe more like ..."; 7. A MIDI file to be "filled out" (added to) as a sequence, e-mailed back to the composer for additions without it ever being put on paper - "electronic orchestration"; 8. A piano demo, which I first transcribe, then arrange; 9. A two to three-line sketch with dramatic words of instruction») (S. KOMPANEK, *From Score to Screen*, cit., pp. 4-5).

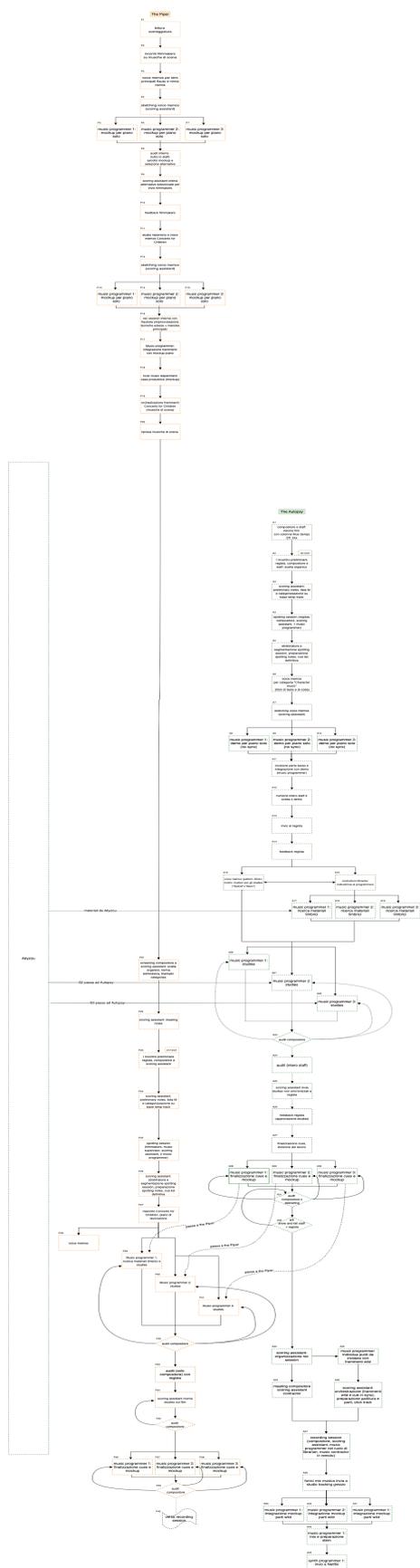


Fig. 5: Rappresentazione in diagramma di flusso dei processi compositivi analizzati. In arancione sono rappresentati i nodi di *The Piper*, in verde quelli di *The Autopsy*. Le linee tratteggiate dei riquadri indicano i passaggi cui non abbiamo assistito direttamente e che sono stati ricostruiti con l'ausilio delle fonti, del compositore e dei suoi collaboratori; le linee piene indicano gli episodi cui abbiamo potuto assistere durante il nostro periodo di osservazione sul campo. I passaggi di risorse umane da progetto a progetto sono rappresentati da linee tratteggiate.

NOTA

Circa gli esempi, in conformità alle norme editoriali l'autore ha verificato, sotto la propria responsabilità, che le riproduzioni non sono coperte da diritti o, in caso contrario, ha ottenuto dai detentori dei diritti l'assenso alla pubblicazione.