



università
iulm

IULM Milano

Via Carlo Bo 7, IULM 6, Sala dei 146

22 January, 3:00 pm - 6:30 pm

23 January, 10:00 am - 6:00 pm

Musical Multimedia in Contemporary Italy

CURATED BY

Stefano Lombardi Vallauri, Marco Spagnolo



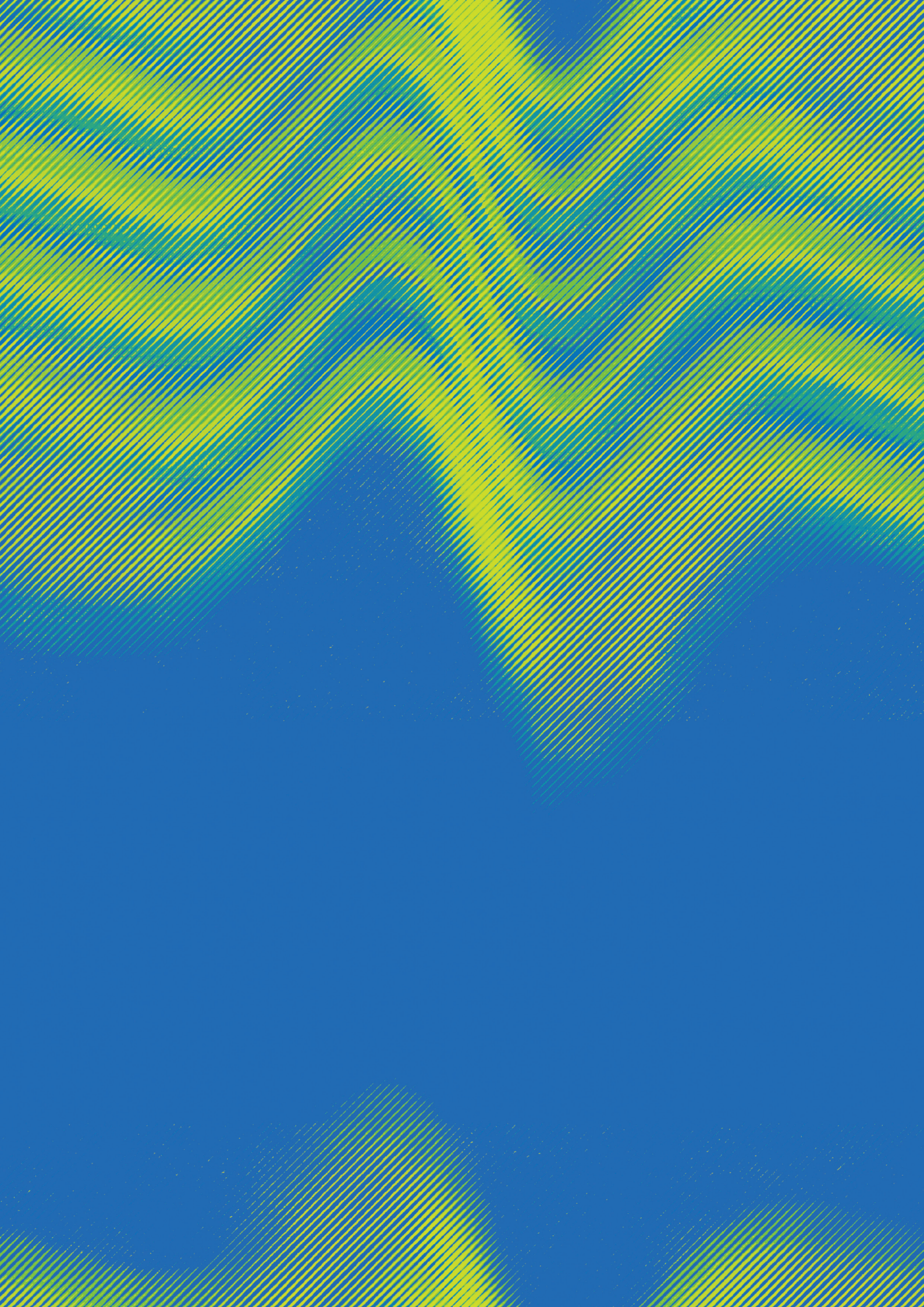
SISS | SOUNDING
IMAGES
SCREENING
SOUNDS

Supported by



In partnership with





Musical Multimedia in Contemporary Italy

Curated by **Stefano Lombardi Vallauri** and **Marco Spagnolo**
Conference Secretariat | **Silvia Velardi**

Contemporary musical composition, in its various orientations, is increasingly inclined to integrate into multimedia audiovisual works and projects, both through collaboration among artists with radically different skills and through the progressive convergence – also facilitated by the use of digital technologies – of the competencies of the sound author and the visual author within a single individual.

By multimedia musical creation we mean any work/operation/performance in which a musical and/or sonic layer and a technological visual layer (not necessarily, but typically screen-based) are present. This material configuration gives rise to the wide variety of contemporary audiovisual genres, articulated across multiple domains: narrative cinema, documentary cinema, musical productions for silent film, sound theatre, musical performances accompanied by video projections, video art, installation, music video, television advertising, television programs, web videos (across various platforms such as YouTube, TikTok, etc.), video games, and so forth.

Within this framework, the rich and extensive body of Italian audiovisual creation is particularly worthy of scholarly investigation, especially that which is situated within and around the AFAM (*Alta Formazione Artistica e Musicale*) network of Conservatories and Institutes of Music.

Both scholars and artists will take part in the discussion of this topic during the conference. The latter are invited to develop a reflection on their creative practice from an explicitly theoretical perspective. A portion of the contributions will also adopt a specific pedagogical focus, addressing the teaching of sound and music in audiovisual contexts across various Italian educational institutions (thus targeting composers, performers, sound designers, school students, and future teachers). Attention will also be devoted to the most recent technological and media developments, ranging from social media to new production techniques and extending to artificial intelligence.

The conference is organized within the framework of the NextGenerationEU project *Sounding Images – Screening Sounds (SISS)*, funded by the European Union through the Italian Ministry of Universities and Research. The project – aimed at fostering the internationalization of the AFAM sector – involves IULM University in partnership with the Trento Conservatory (lead institution), the Lecce Conservatory, and the Istituto Europeo di Design (IED) in Milan.

<https://sisproject.eu/>



Il multimedia musicale nell'Italia contemporanea

A cura di **Stefano Lombardi Vallauri** e **Marco Spagnolo**
Segreteria del convegno | **Silvia Velardi**

La composizione musicale contemporanea, nei suoi diversi orientamenti, è sempre più propensa a integrarsi in opere e progetti audiovisivi multimediali, sia mediante la collaborazione tra artisti che hanno competenze radicalmente distinte, sia per la progressiva convergenza – favorita anche dall'uso degli strumenti informatici – delle abilità dell'autore sonoro e dell'autore visuale in uno stesso individuo.

Per creazione musicale multimediale si intenda qualsiasi opera/operazione/performance in cui sono presenti uno strato musicale e/o sonoro e uno strato visivo tecnologico (non necessariamente ma tipicamente schermico). Tale costituzione materiale dà luogo alla varietà dei generi audiovisivi odierni, articolata in diversi ambiti: cinema narrativo, cinema documentario, produzioni musicali per il cinema muto, sound theatre, performance musicali accompagnate da proiezioni video, videoarte, installazione, videoclip, pubblicità televisiva, programmi televisivi, video per il web (sulle varie piattaforme: YouTube, TikTok...), videogiochi, ecc.

In questo quadro, è specialmente meritevole di approfondimento scientifico il ricco e vasto insieme costituito dalla creazione audiovisiva italiana, in particolare quella che trova sede dentro e intorno al circuito AFAM dei Conservatori e degli Istituti di musica.

Alla trattazione del tema, durante il convegno, partecipano sia studiosi che artisti. Questi ultimi sono invitati a sviluppare una riflessione sulla loro prassi creativa, in una prospettiva comunque teorica. Una parte degli interventi, inoltre, assumerà uno specifico focus didattico, concernente l'insegnamento sul suono e sulla musica nell'audiovisivo nelle diverse istituzioni formative italiane (rivolto pertanto a compositori, performer, sound designer, studenti di scuola e futuri insegnanti). L'attenzione dei contributi sarà anche dedicata ai più recenti sviluppi in campo tecnologico e mediale, spaziando dai social media alle nuove tecniche produttive fino all'intelligenza artificiale.

Il convegno si svolge nell'ambito del progetto NextGenerationEU "Sounding Images - Screening Sounds" (SISS) finanziato dall'Unione Europea tramite il Ministero italiano dell'Università e della Ricerca. Nel progetto – finalizzato alla internazionalizzazione degli AFAM – l'università IULM di Milano opera in partenariato con il Conservatorio di Trento (capofila del progetto), il Conservatorio di Lecce e l'Istituto Europeo di Design (IED) di Milano.

<https://sissproject.eu/>



Programme

Thursday, 22 January 2026

3:00 pm / Institutional greetings

3:30 pm

ENRICO PITOZZI (UNIVERSITY OF BOLOGNA)

The acoustic tragic: Notes on the theatre of sound

Del tragico acustico: Note sul teatro del suono

MARCO BISCARINI (ROVIGO CONSERVATORY)

The sonic environment as a compositional parameter

Ambiente sonoro come nuovo parametro compositivo

MASSIMO MARIANI (MILAN CIVIC SCHOOL)

**Training the contemporary composer/sound designer:
a cyclical pathway through language, technique and practice**

Formare il compositore/sound designer contemporaneo: un percorso ciclico tra linguaggio, tecnica e pratica

5:00 pm / Coffee break

5:30 pm

LEO IZZO (TRENTO CONSERVATORY)

Music for audiovisual media: experiences of composition and performance in schools

Musica per l'audiovisivo: esperienze di composizione e performance nella scuola

PIERANDREA VILLA (UNIVERSITY OF URBINO CARLO BO)

The Italian Conservatories on social media: a qualitative content typology

La presenza dei Conservatori italiani sui social media.
Una tipologia qualitativa



Friday, 23 January 2026

10:00 am

FRANCESCA GUCCIONE (ROVIGO CONSERVATORY, VICENZA CONSERVATORY)

The Sonic Atelier: forms of contemporary multimedia music creation

L'atelier del suono: forme della creazione musicale multimediale contemporanea

PIETRO DOSSENA (SASSARI CONSERVATORY)

Intermedial practices in collaborative contexts: the examples of *Traces* and *Veils*

Pratiche intermediali in contesti collaborativi: gli esempi di *Traces* e *Veils*

11:00 am / Coffee break

11:30 am

DANIELE FURLATI (ROVIGO CONSERVATORY)

Generative models in film music composition processes

Modelli generativi nei processi di scrittura della musica per film

GIOVANNI VERRANDO (LUGANO CONSERVATORY, MILAN CIVIC SCHOOL)

Meta-descriptors as the central axis of multimedia works

I meta-descrittori come asse centrale dell'opera multimediale

12:30 pm / Lunch break

3:00 pm

AGOSTINO DI SCIPIO (CONSERVATORY OF L'AQUILA)

Sound installations from an ecosystem perspective

Installazioni sonore in una prospettiva ecosistemica

ANDREA VALLE (UNIVERSITY OF TURIN)

The necessary sound. Arto fantasma: a project for the sonorisation of silent film

Il suono necessario. Arto fantasma: un progetto di sonorizzazione del film muto

MATTIA MERLINI (UNIVERSITY OF MILAN)

The Italian way to 'Japanese-ness': three eclectic musical tributes in recent Italian video games

La via italiana alla 'giapponesità': tre omaggi musicali eclettici in recenti videogiochi (di) italiani

4:30 pm / Concluding remarks

5:15 pm / A closing coffee



ENRICO PITOZZI (UNIVERSITY OF BOLOGNA)

The tragic acoustic: Notes on the theatre of sound

There are sounds that, although present, remain unheard, profoundly influencing the way we perceive the world. This presentation focuses on these sounds, whose power of impact is at the limit of perception, and aims to investigate the creative processes in the performing arts in light of their relationship with the dramaturgy of sound. The aim – analysing the work of Heiner Goebbels, Societas Raffaello Sanzio / Scott Gibbons, and Shiro Takatani / Ryuichi Sakamoto – is to focus on the *sound thinking* that the contemporary scene elaborates, moving away from the mere use of music as a corollary to images.

These forms of sound theatre – and *the sound image* that is their operating principle – are organised around a twofold process: first *intercepting* and then *converting* imperceptible forces, giving them a dramaturgical form and redefining the very notion of theatrical representation. This is where the core meaning lies, allowing us to speak of an *acoustic tragedy* as a way in which sound guides the perception of the audience, determining their interpretation of what appears on stage: in order to *see*, one must know *how to listen*.

MARCO BISCARINI (ROVIGO CONSERVATORY)

The sonic environment as a compositional parameter

In the wake of the 2021 David di Donatello Award for Giorgio Diritti's film *Volevo nascondermi*, my research has progressively focused on the investigation of compositional strategies that integrate the sonic environment – what is now commonly referred to as *Atmos* – as an autonomous parameter within the set of tools through which the composer conceives and structures a film score. Such an approach, observable in contemporary soundtracks such as *The Brutalist* and *Oppenheimer*, should not be understood as an entirely recent development. Rather, it is grounded in earlier practices that can be traced back to Ennio Morricone's Hollywood work in the late 1980s. It is from this historical and theoretical framework that the present reflection takes its departure.

MASSIMO MARIANI (MILAN CIVIC SCHOOL)

Training the contemporary composer/sound designer: a cyclical journey through language, technique and practice

This contribution presents a training model for contemporary composers and sound designers based on a cyclical teaching path that integrates language, technique and practice. Based on the experience of designing academic courses on sound for audiovisual media at the Civic Schools of Milan, the work questions the effectiveness of traditional teaching models, which are predominantly linear and vertical, highlighting their limitations in a sector characterised by rapid technological and linguistic evolution.

The proposed model assumes a recursive 'spiral' structure, in which linguistic and aesthetic skills, technical and technolo-



gical skills, and design practice are revisited several times throughout the training programme, with a progressive increase in complexity and awareness. The professional profile of reference is that of a hybrid figure, capable of critically analysing audiovisual language, mastering the tools of sound and music production and post-production, and operating effectively in real collaborative contexts, according to a *sound storytelling* perspective.

Finally, the contribution highlights the central role of self-training and interdisciplinary and inter-institutional collaborations as structural elements of the educational path. These practices, already tested in the academic field, not only anticipate the professional dynamics of the audiovisual sector, but also favour the construction of sustainable creative and productive networks, capable of continuing beyond the educational context and translating into concrete professional experiences.

LEO IZZO (TRENTO CONSERVATORY)

Music for audiovisual media: experiences of composition and performance in schools

Music teaching in lower secondary school is the only formalised music education in the Italian compulsory school cycle. What is commonly perceived as a leisure hour can instead become an extraordinary training ground for experimenting and developing innovative workshops for musical creation. The presentation will illustrate two ways of conceiving the relationship between music and audiovisual media and the related possibilities for teaching in lower secondary schools. Two types of activities will be illustrated: on the one hand, composition for cinema, and on the other, musical and visual improvisation through *live coding*, a performative practice in which music and visual effects are programmed in real time using a specific computer language. Educational programmes of this kind open up new methodological avenues in the teaching of visual and musical expression. The aim is to offer students a range of communicative and technical tools to express themselves creatively, independently and consciously. The synergy between the use of digital tools, cooperative work and performance activities allows students to overcome certain obstacles and provides them with greater awareness of specific communication techniques and codes. Furthermore, if well documented, these activities can be a starting point for educational reflection in the field of tertiary education in AFAM (Higher Education in Art, Music and Dance) and university courses in music pedagogy. Video recordings, student work and interactions with the teacher represent a valuable corpus of material for the analysis and study of teaching methodologies: a living, layered and complex subject from which new educational projects can be developed.

PIERANDREA VILLA (UNIVERSITY OF URBINO CARLO BO)

The Italian Conservatories on social media: a qualitative content typology

This paper aims to explore the relationship between Italian conservatories and the social media ecosystem. Specifically, it seeks to develop a typology of content associated with these institutions on YouTube and TikTok – platforms chosen for their



distinctive relationship with musical contexts – and identify which categories benefit from greater visibility and discoverability.

To achieve these goals, the term ‘conservatorio’ (in Italian) was used as both a keyword and a hashtag on both platforms. Content retrieved from the query was subsequently analysed, with results sorted by relevance and view count.

Recognising that algorithmically or quantitatively sorted query results may not capture all relevant practices and content types, the study integrates an inductive netnographic approach. This method involves extended and immersive, yet non-participatory, observation of the target community. This phase was further extended through a cross-platform strategy that facilitated the expansion of the sample. Specifically, artists associated with the Conservatory who have limited visibility on YouTube and TikTok were identified through SoundCloud, and their profiles on the two target platforms were then analysed.

The study identified three major categories of content, each with associated subcategories: *opinion/experience content*, in which users share personal experiences; *educational content*, relating to pedagogical and training aspects; and *strictly musical content*, focusing on musical performance and practice.

In the concluding phase of the study, YouTube’s Application Programming Interface (API) facilitated the identification of content categories that achieve higher visibility and discoverability, as well as the most represented channels (this phase was limited to YouTube due to the absence of an integrated API for TikTok).

FRANCESCA GUCCIONE (ROVIGO CONSERVATORY, VICENZA CONSERVATORY)

The Sonic Atelier: forms of contemporary multimedia music creation

The intervention stems from the intersection between my compositional practice and the field research conducted with *The Sonic Atelier*, a research platform curated and developed as an integral part of my AFAM doctoral project at the Conservatories of Rovigo and Vicenza. Structured as a space for dialectical exchange and projected into a constitutively international dimension, the project acts as a sounding board for current practices: through ‘artist-to-artist’ conversations, composers and producers from the global scene deconstruct their creative processes, providing an inside look at music-making in the contemporary multimedia ecosystem, including cinema, series, installations and the algorithmic cloud of digital music catalogues.

Through a cross-sectional reading of this corpus, the intervention aims to trace some possible histories and reconfigurations of contemporary musical work: in particular, the progressive overlapping and hybridisation of the boundaries between writing, sound design and post-production, a process that elevates the recording studio from a technical place to a compositional tool tout court. On the one hand, certain aesthetic trajectories of contemporary *film scoring* will emerge, and on the other, a critical reflection on technology, understood not as a neutral tool but as an environment that contributes to redesigning the forms of listening and the very conditions of the imagination. In this light, *The Sonic Atelier* is presented not as a simple archive, but as a cartography in the making: a research hub where institutional training dialogues with the fluidity of global practices, opening up a space where composers, creatives and scholars can recognise themselves no longer as separate actors, but as part of the same ecology of artistic production.



PIETRO DOSSENA (SASSARI CONSERVATORY)

Intermedial practices in collaborative contexts: the examples of *Traces* and *Veils*

The presentation consists of a series of reflections on my artistic practice, with reference to two recent works, *Traces* (2023) and *Veils* (2025). Both are collaborative performances in which an acoustic instrument (the clarinet in *Traces*, the violin in *Veils*) interacts with electronic sounds produced by a modular synthesiser and with a video generated in real time and projected onto a screen.

The reflection focuses on some examples of intermedial relationships, shown through audiovisual documentation, recounted as personal memories of different performances, or visualised within the video processing software. The examples provided are described and analysed, also drawing on theoretical and methodological approaches such as Lars Elleström's notion of intermediality and Nicholas Cook and Charles Forceville's studies on multimodal metaphor. The cross-relationships between media, the blurring or breaking down of the usual boundaries that distinguish them, the possible intersections and similarities, as well as the reciprocal mappings of attributes and characteristics, represent not only objects of observation for analytical purposes, but also useful conceptual tools from a compositional and co-creative point of view, which can also be applied in the educational context of music conservatories.

.....

DANIELE FURLATI (ROVIGO CONSERVATORY)

Generative models in film music composition processes

This presentation offers a historical, analytical and educational reflection on the "generative" relationship between compositional techniques of the past and film music from the beginning of cinema history to the present day. Starting from an analysis of historical procedures, it will illustrate some strategies for generating and transforming musical material. Particular attention will be paid to the processes of variation of individual parameters and other practices of decomposition and recombination, which allow the identification of controllable and replicable structures similar, in some ways, to those of an AI-assisted context. One section will be devoted to the compositional techniques of certain composers, including Bernard Herrmann, Nino Rota, Riz Ortolani, Ryūichi Sakamoto and Ennio Morricone. The presentation, based on the speaker's teaching materials, aims to offer an operational framework that compares historical tools and analytical techniques in current compositional practice with the aim of acquiring an ever-greater awareness in the management of each individual musical parameter in any generative process.



GIOVANNI VERRANDO (LUGANO CONSERVATORY, MILAN CIVIC SCHOOL)

Meta-descriptors as the central axis of multimedia works

Every author of multimedia and transdisciplinary musical works is faced with the issue of coherence between the different components and disciplines involved in the creation of the work. Whether the final result stems from co-creation or is the fruit of a single creative mind, it remains essential to construct a central axis of the work around which the technical and aesthetic content revolves.

Meta-descriptors are possible elements of a compositional practice that aims to establish a common working territory for the various disciplines and ensure the overall coherence of the work. They constitute a second level of the compositional process, which is based on the analysis of sound descriptors. The first level coincides precisely with the analysis of simple descriptors, often represented by a single verbal element or numerical data: the numerical scales with which we organise them correspond to a range of values that describes the *nuances* of our perception. The second level is that of the meta-descriptor, a set that encompasses several simple descriptors. A meta-descriptor can combine elements from different disciplines: timbre descriptors, image descriptors, textual elements and so on, constructing a system of relationships that gives life to the final object.

Ultimately, meta-descriptors are nothing more than one possible face of that act of synthesis that has always characterised artistic and musical creation. Here, they well represent that transdisciplinary and multimedia domain that holds together musical and non-musical elements, thus building a bridge between the world of musical creation and the social context.

AGOSTINO DI SCIPIO (CONSERVATORY OF L'AQUILA)

Sound installations from an ecosystem perspective

From a historical and aesthetic point of view, various practices of 'sound art' can be traced back to conceptual art or, in any case, to original practices of visual art. However, in certain cases, it is possible to see them instead as a derivation of peculiar forms of musical experimentation that have, in a relatively short time, gained their own expressive and operational autonomy. In the author's personal experience, musical research and experimentation find compositional necessity in a specific practice of sound installation art. In this contribution, I will review specific experiences, both recent and less recent, in which the design and implementation of original 'performance *assemblages*' coincides with the creation of installations that listen to background noise (internal or external environment) as their main constructive element, according to a creative practice that does not presuppose an ontological distinction between performative-concert forms and installation-exhibition forms. Some food for thought will be devoted to the non-decisive but inevitable and 'residual' dimension of the visual aspects of 'performance *assemblages*' in whose systemic dynamics various agents are related primarily in the phenomenological domain of sound, based on an anti-reductionist concept of sound as a relational event.



ANDREA VALLE (UNIVERSITY OF TURIN)

The necessary sound. Arto fantasma: a project for the sonorisation of silent film

Film before sound was never truly silent. It was, in fact, a fully audiovisual spectacle. Indeed, silent film structurally incorporated accompanying music (and sometimes also sound), but this was performed live. The crucial difference with sound film therefore concerns what might be called 'performance': from this perspective, silent film constitutes a kind of midpoint between theatrical performance and sound cinema. Furthermore, silent films rarely featured specifically composed music, typically entrusting the musical commentary to the extemporaneous performer present in the venue. Since 2018, the Arto fantasma project has been dedicated to the live sonorisation of silent films, collaborating regularly with the National Cinema Museum of Turin within initiatives born at the University of Turin. Arto fantasma employs a working method in the analysis phase that aims to interpretively highlight the film's textual organisation. In the composition phase, techniques belonging to contemporary music as well as to the jazz/rock domain are utilised, with a structural reliance on improvisation. Arto fantasma has a variable geometry structure and, around a largely stable core of musicians, is open to including others. From the live performance perspective, it has made use of various synchronisation technologies (conduction, click track) as well as expanded instruments (physical computing). The contribution, starting from some theoretical indications, intends to discuss the project's working methods and present some results.

MATTIA MERLINI (UNIVERSITY OF MILAN)

The Italian way to 'Japanese-ness': three eclectic musical tributes in recent Italian video games

Italian video game production has never been particularly rich at the high end of the international market, but it has managed to cultivate a fairly substantial and varied undergrowth of small to medium-sized productions with a certain consistency. Recently, perhaps thanks to the first examples of government efforts to support local production and various co-production dynamics in place, several productions in which Italy is involved in various capacities have achieved a certain national and sometimes even international resonance. This presentation will examine three notable titles released in 2022: *Vampire Survivors*, *Soulstice* and *Mario + Rabbids: Sparks of Hope* – respectively an *indie* production directed by an Italian working abroad and destined for huge success, a totally indigenous 'double A' production and a co-production developed in Italy with the support of major multinationals. Considering the work done on the soundtracks created respectively by Daniele Zandara and Filippo Vicarelli (*Vampire Survivors*), Francesco Libralon and Lorenzo Scagnolari (*Soulstice*), and an Anglo-Japanese team of composers (*Mario + Rabbids*), we will highlight examples of mediation between Western production and aesthetic-ludic models rooted in Japan. Music, in fact, is a leading interpreter of that Japanese heritage which, for various reasons and with different approaches, is thematised by the video games in question. Particular emphasis will be placed on the role and methods of enhancing one of the most characteristic aspects of Japanese video game music, namely its stylistic eclecticism.



Profiles

Marco Biscarini (b. Bologna, 1965) is an Italian composer whose output spans concert music, theatre, and opera. His work has received international awards and prestigious commissions. Since 2005 he has been deeply engaged in film music, making his cinematic debut with *Il vento fa il suo giro* by Giorgio Diritti. He has received numerous major recognitions, including the BFB Award 2010 for Best Original Score for *L'uomo che verrà*; a David di Donatello nomination (2010) for *Un giorno devi andare*; a Ciak d'Oro nomination (2013) for Best Original Score for *Volevo nascondermi*; and a Golden Globe (Italy) nomination (2020) for Best Original Score. In 2020, he was awarded the David di Donatello for Best Sound for *Volevo nascondermi* (dir. Giorgio Diritti). In 2024, he won the Beijing International Film Festival Award for Best Original Score for *La morte è un problema dei vivi* by Teemu Nikki. In 2019, he composed the score for *L'Agnello* by Mario Piredda. Since 2005, Biscarini has directed Modulab, a studio devoted to research in sound and music for cinema. Since 2012, he has been Professor of Composition for Music Applied to Images at the Rovigo Conservatory. For a complete filmography, see: https://www.imdb.com/name/nm2080437/?ref_=fn_al_nm_1.

Agostino Di Scipio is a composer, scholar, and professor of Electroacoustic Music Composition at the Conservatory of L'Aquila, where he is also head of the Doctoral Programme in Musical Artistic Research. For an overview of his musical and research contributions, see <https://www.agostinodiscipio.it> and <https://orcid.org/0000-0001-7953-9508>.

Pietro Dossena is a composer, multimedia artist and PhD in Musicology with a thesis on Erik Satie's compositional processes. Awarded the Prix Luigi Russolo 'for innovation in composition' and numerous other competitions, he is a tenured professor at the Conservatory of Sassari. His recent projects include the video *Cyanotype* (2025) in collaboration with Matteo Tundo, commissioned by the Divertimento Ensemble, best short film at the International Music Film & Video Festival URTI-canti and selected at the MA/IN Matera, ArteScienza Roma and Sound/Image Greenwich festivals; *Traces* (2023), a performance for augmented clarinet, modular synthesiser and real-time video, created with Riccardo Acciarino and presented in Zurich, Locarno, Istanbul, Milan, Miami and Trieste.

Daniele Furlati is a composer, pianist and teacher of composition for applied music at the Francesco Venezzese Conservatory in Rovigo. He graduated in composition, piano and band instrumentation. He studied with Ennio Morricone and Sergio Miceli at the Accademia Musicale Chigiana in Siena, where he obtained two diplomas of merit. He has composed music for films and is co-author of the award-winning *Il vento fa il suo giro*, *L'uomo che verrà* (2009; Ennio Morricone Award, David di Donatello nomination), *Un giorno devi andare* (2013; Ciak d'Oro 2013 Best Soundtrack nomination), *Volevo nascondermi* (2020). He orchestrated and adapted Teo Usuell's music for the film *Italia K2. Riprese by Mario Fantin*, presented at the 35th edition of the *Il Cinema Ritrovato* Festival. He collaborates with the Cineteca di Bologna, accompanying silent films on the piano at national and international festivals. His most recent commissions for silent film scores include *My Cousin* (2024) and *Il bacillo dell'amore* (2025), composed for the Modena Belcanto Festival. For the theatre, he has composed the opera *Asteroido Lindgren (ognuno ha la sua stella)* (2007), the melologue *Novelle fatte al piano* and the opera *I Salvatori della Mezzanotte* (2023).

Francesca Guccione is an Italian composer and violinist. Her practice moves between contemporary music, electronics and experimentation, with a constant focus on the relationship between sound and image and hybrid forms between in-



strumental writing and studio work. She is a PhD student at the Conservatory of Rovigo, in agreement with the Conservatory of Vicenza, where she is developing a research project dedicated to the integration of writing for acoustic instruments and *studio-based* composition, investigating how digital processes can become a structural part of compositional thinking, form and the transmissibility of works.

In 2021, he released his debut album *Muqataea* on the French label Whales Records, under the artistic direction of cellist and composer Giovanni Sollima. In 2022, he released the EP *Utopia Aerial View*, produced in collaboration with Moog Music and presented live at Superbooth 22 in Berlin. His second studio album, *The Geometry of Time*, was released in 2024 on the Berlin label Neue Meister, part of the EDEL group together with Berlin Classics, with a third album planned for 2026 on the same label.

His music has been presented in various European contexts, including the National Museum in Warsaw and the Colosseum in Berlin, where he presented *Euphonia* as the opening act for Hans-Joachim Roedelius' concert. In the field of cinema, he has participated in productions such as the films by Polish director Michał Kwieciński, *Filip* (2023) and *Chopin, Chopin!* (2025), in collaboration with composer Robot Koch.

As part of a PRIN project, he has also conducted research on the poetics and music of Icelandic composer Jóhann Jóhannsson, presenting academic contributions and publishing official arrangements of his songs, including *Good Night, Day!*, *Flight from the City* and *A Sparrow Alighted upon Our Shoulder*.

Leo Izzo holds a PhD in musicology (University of Bologna). His publications cover various aspects of 20th-century music, such as film music, the history of jazz and musical avant-garde movements. His most recent study concerns the genesis of Edgard Varèse's *Poème électronique* (*Computer Music Journal*). He taught music for 25 years in secondary school, promoting workshop-based teaching through digital technology. Since 2024, he has been teaching historical subjects related to jazz, popular music and electroacoustic music at the conservatory in Trento.

Massimo Mariani is a sound designer, composer and music producer with extensive experience, particularly in the field of cinema. With dozens of award-winning productions at major international festivals, he has worked in various areas of audio, from post-production for audiovisuals to music consulting. His awards include the Government of Canada Award for a research project on multichannel audio and several composition awards. He has been teaching for many years at the Civica Scuola di Musica 'Claudio Abbado' and the Civica Scuola di Cinema 'Luchino Visconti' in Milan. In addition to coordinating the Sound and Applied Music courses, he has actively contributed to the preparation of study plans for the transition to the AFAM and MIUR degree courses, which have now been running for several years.

Mattia Merlini is an independent researcher active in the field of music for audiovisuals and *popular music* studies. He holds two master's degrees, in musicology and philosophy, and is about to defend his doctoral thesis at the University of Milan, focusing on forms of musical eclecticism in video game music from a transnational, transmedia and transgenerational Japanese perspective. He currently teaches philosophy and humanities at a secondary school in South Tyrol, a province where he is also active as a composer of music for local independent film projects.

Enrico Pitozzi is a Full Professor at the Department of Arts at the University of Bologna. He has taught at the universities of Venice (IUAV) and Padua and has been a *visiting professor* at the universities of Paris, Montréal, Valencia and Frankfurt. He is the coordinator of the Master's Degree in 'Music and Theatre Disciplines' at the University of Bologna. Together with



Ermanna Montanari, he directs the 'Malagola' international vocal centre founded in Ravenna (UBU Special Prize 2022). He is a member of the Scientific Committee for Performing Arts of the Emilia-Romagna Region and of the evaluation committee for FRQ research projects - Fonds de recherche du Québec (Quebec, Canada). His recent publications include: *Bodysoundscape. Perception, movement and audiovisual developments in contemporary dance*, in Yael Kaduri, *The Oxford Handbook of Sound and Image in Western Art*, (Oxford University Press, 2016); with Ermanna Montanari - *Cellula. Anatomia dello spazio scenico* (Quodlibet, 2021); *Del tragico acustico. Un'indagine sul teatro del suono* (Sigaretten 2024).

Andrea Valle is an associate professor at the University of Turin, where he teaches Audiovisual and Media, Audio and Multimedia, Media Semiotics at DAMS and Communication Sciences. He holds a PhD in Semiotics and works in the fields of semiotics, media and sound and music computing. He is a member of the VEP-Virtual Electronic Poem research project, which has been working on reconstructing Edgard Varèse's *Poème électronique* in virtual reality. He is active in the field of music as a bassist and composer, with a particular interest in algorithmic composition and physical computing. In particular, in the field of performance, he has collaborated with Marcel·lí Antúñez Roca (2010-2019). With Mauro Lanza, he composed the cycle *Systema naturae* (2012-2017).

Giovanni Verrando, composer, first studied piano in France and then composition at the Milan Conservatory. From 1993 to 1997, he studied and worked at IRCAM in Paris. He has won several international awards, including the Silver Lion at the Venice Biennale in 2011 as founder of the RepertorioZero collective. He has received commissions from numerous European institutions and his works have been performed by prestigious symphony and chamber ensembles at major international festivals in Europe, Asia and America. He has published two books and several essays on the subject of new violin making and, more recently, on the relationship between music and multimedia. He teaches at the Conservatorio della Svizzera Italiana and the Scuola Civica 'Claudio Abbado' in Milan, and has taught at the Sibelius Academy in Helsinki.

Pierandrea Villa obtained his PhD in Film and Media Studies in 2023. In the same year, he participated in the research project *Mediamorphosis: Transmediality and Intersemiotic Translation in the Age of Convergence*. Since 2024, he has been a post-doctoral fellow at the University of Urbino Carlo Bo, where he collaborates on the project *Wokelt: Investigating Representation, Inclusivity and Social Responsibility in RAI's Fictional Audiovisual Productions (2015-2022)*. His main research interests include critical studies of the Internet, platform studies, and Diversity, Equity and Inclusion (DEI) policies in the media. He regularly lectures and holds seminars at the IULM University in Milan, the Carlo Bo University of Urbino, and the Parthenope University of Naples. Since 20 , he has been a member of the scientific committee of *Emerging Series Journal*, where he is also editor-in-chief. In the same year, he became a member of the PNRR Orientation Course for high schools, *Media Education and Diversity: Audiovisual Media in Support of a Culture of Differences*.



ENRICO PITOZZI (UNIVERSITÀ DI BOLOGNA)

Del tragico acustico: Note sul teatro del suono

Ci sono suoni che, seppur presenti, dimorano inascoltati, qualificando in maniera profonda il nostro modo di percepire il mondo. A questi suoni, il cui potere d'incisione è al limite della percezione, si rivolge questo intervento che intende indagare i processi creativi nelle arti dal vivo alla luce del loro rapporto con la drammaturgia del suono. L'obiettivo – analizzando l'opera di Heiner Goebbels, Societas Raffaello Sanzio / Scott Gibbons, e Shiro Takatani / Ryuichi Sakamoto – è quello di mettere a fuoco il *pensiero sonoro* che la scena contemporanea elabora, allontanandosi dal mero utilizzo della musica come corollario alle immagini.

Queste forme di teatro del suono – e l'*immagine sonora* che ne è il principio operativo – si organizzano intorno ad un processo duplice: *intercettare* prima e *convertire* poi forze impercettibili, per dare loro una forma drammaturgica, ridefinendo la nozione stessa di rappresentazione a teatro. È qui che risiede il nucleo di senso che permette di parlare di un *tragico acustico* come modo attraverso il quale il suono orienta la percezione degli spettatori e delle spettatrici, determinando la lettura di ciò che appare in scena: per poter *vedere* è necessario saper *ascoltare*.

MARCO BISCARINI (ROVIGO CONSERVATORY)

Ambiente sonoro come nuovo parametro compositivo

Dopo il premio David di Donatello 2021 per il film *Volevo nascondermi* di Giorgio Diritti, la mia ricerca si è progressivamente orientata all'esplorazione delle possibilità compositive attraverso l'integrazione del parametro dell'ambiente sonoro – quello che oggi definiremmo *Atmos* – tra gli strumenti con cui il compositore progetta la colonna sonora. Questo tipo di approccio, che si può osservare in colonne sonore come quelle di *The Brutalist* e *Oppenheimer*, affonda le sue radici in esperienze lontane, risalendo al periodo hollywoodiano di Ennio Morricone alla fine degli anni Ottanta. Da qui prende avvio il mio ragionamento.

MASSIMO MARIANI (SCUOLA CIVICA DI MILANO)

Formare il compositore/sound designer contemporaneo: un percorso ciclico tra linguaggio, tecnica e pratica

Il contributo presenta un modello formativo per il compositore e il sound designer contemporaneo fondato su un percorso didattico ciclico che integra linguaggio, tecnica e pratica. A partire dall'esperienza di progettazione dei corsi accademici sul suono per l'audiovisivo presso le Scuole Civiche di Milano, il lavoro mette in discussione l'efficacia dei modelli didattici tradizionali, prevalentemente lineari e verticali, evidenziandone i limiti rispetto a un settore caratterizzato da rapida evoluzione tecnologica e linguistica.

Il modello proposto assume una struttura ricorsiva 'a spirale', in cui le competenze linguistiche ed estetiche, quelle tecnico-tecnologiche e la pratica progettuale vengono attraversate più volte lungo il percorso formativo, con un progressivo



aumento di complessità e consapevolezza. Il profilo professionale di riferimento è quello di una figura ibrida, capace di analizzare criticamente il linguaggio audiovisivo, di padroneggiare gli strumenti della produzione e post-produzione sonora e musicale, e di operare efficacemente in contesti collaborativi reali, secondo una prospettiva di *sound storytelling*.

Il contributo evidenzia infine il ruolo centrale dell'autoformazione e delle collaborazioni interdisciplinari e inter-istituzionali come elementi strutturali del percorso didattico. Tali pratiche, sperimentate già in ambito accademico, non solo anticipano le dinamiche professionali del settore audiovisivo, ma favoriscono la costruzione di reti creative e produttive sostenibili, capaci di proseguire oltre il contesto formativo e di tradursi in concrete esperienze professionali.

LEO IZZO (CONSERVATORIO DI TRENTO)

Musica per l'audiovisivo: esperienze di composizione e performance nella scuola

L'insegnamento di Musica nella scuola secondaria di primo grado costituisce l'unico momento di educazione musicale formalizzata nel ciclo della scuola dell'obbligo italiana. Quella che nell'opinione comune è percepita come un'ora di svago può diventare invece una straordinaria palestra per sperimentare e sviluppare laboratori innovativi per la creazione musicale. L'intervento illustrerà due modi di concepire il rapporto tra musica e audiovisivo e le relative possibilità di azione didattica nella scuola secondaria di primo grado. Saranno illustrati due tipi di attività: da un lato la composizione per il cinema, e dall'altro l'improvvisazione musicale e visuale attraverso il *live coding*, una pratica performativa in cui musica e effetti visivi sono programmati in tempo reale attraverso un linguaggio informatico specifico. Percorsi didattici di questo tipo aprono nuove strade metodologiche nell'ambito della didattica dell'espressione visiva e musicale. L'obiettivo è offrire agli studenti e alle studentesse una serie di strumenti comunicativi e tecnici per esprimersi in modo creativo, autonomo e consapevole. La sinergia tra uso degli strumenti digitali, lavoro cooperativo e attività performativa permette di superare alcuni ostacoli e fornisce agli studenti e alle studentesse una maggior consapevolezza in merito a tecniche e codici comunicativi specifici. Inoltre queste attività, se ben documentate, possono costituire il punto di partenza per la riflessione didattica nell'ambito dell'istruzione terziaria dei corsi AFAM e universitari di Pedagogia musicale. Le riprese video, gli elaborati degli studenti e le interazioni col docente rappresentano un valido corpus di materiali per l'analisi e lo studio delle metodologie didattiche: una materia viva, stratificata e complessa, a partire dalla quale è possibile elaborare nuove progettualità educative.

PIERANDREA VILLA (UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI URBINO CARLO BO)

La presenza dei Conservatori italiani sui social media. Una tipologia qualitativa

Lo scopo di questo intervento è definire il rapporto tra i Conservatori italiani e l'ecosistema dei social media. Nello specifico, l'obiettivo è tracciare una tipologia dei contenuti legati a questi istituti su YouTube e TikTok – piattaforme scelte per la loro particolare relazione con i contesti musicali – e identificare quali categorie godono di maggiore visibilità e *discoverability*. Per raggiungere questi scopi, il termine "conservatorio" è stato utilizzato sia come parola chiave sia come hashtag su entrambe le piattaforme, per poi analizzare i contenuti restituiti dalla query, ordinati per pertinenza e numero di visualizzazioni.



Al fine di intercettare contenuti che non rientrerebbero nell'ordinamento quantitativo o algoritmico dei risultati della query, lo studio integra un approccio *netnografico induttivo*, basato sull'osservazione prolungata e immersiva – ma non partecipativa – della community oggetto di studio. Questa fase è stata supportata da una strategia *cross-platform* che ha permesso di estendere ulteriormente il campione osservato. Nello specifico, attraverso SoundCloud sono stati individuati artisti legati al Conservatorio che godono di una visibilità limitata su Youtube e TikTok, per poi analizzare i loro profili sulle due piattaforme target.

Dallo studio sono emerse tre macrocategorie di contenuti, con relative sottocategorie: *contenuti di opinione/esperienza*, in cui gli utenti condividono vissuti personali; *contenuti educativi*, relativi ad aspetti pedagogici e formativi; e *contenuti strettamente musicali*, incentrati sull'esecuzione e sulla pratica musicale.

Nell'ultima fase della ricerca, sfruttando l'API (Application Programming Interface) di YouTube, è stato possibile determinare sia quali tipi di contenuto godono di maggiore visibilità e *discoverability*, sia i canali che compaiono con maggiore frequenza (questa fase riguarda esclusivamente YouTube, in quanto TikTok non dispone attualmente di un'API integrata).

.....

FRANCESCA GUCCIONE (CONSERVATORIO DI ROVIGO, CONSERVATORIO DI VICENZA)

L'atelier del suono: forme della creazione musicale multimediale contemporanea

L'intervento nasce dall'intersezione tra la mia prassi compositiva e l'indagine sul campo condotta con *The Sonic Atelier*, una piattaforma di ricerca curata e sviluppata come parte integrante del mio progetto di dottorato AFAM presso i Conservatori di Rovigo e di Vicenza. Strutturato come spazio di confronto dialettico e proiettato in una dimensione costitutivamente internazionale, il progetto agisce come cassa di risonanza delle pratiche attuali: attraverso la conversazione "da artista ad artista", compositori e producer della scena globale decostruiscono i propri processi creativi, restituendo uno sguardo interno sul fare musica nell'ecosistema multimediale contemporaneo, tra cinema, serialità, installazioni e la nuvola algoritmica dei cataloghi musicali digitali.

Attraverso una lettura trasversale di questo corpus, l'intervento intende tracciare alcune possibili riconfigurazioni del lavoro musicale contemporaneo: in particolare, la progressiva sovrapposizione e ibridazione dei confini tra scrittura, sound design e post-produzione, un processo che eleva lo studio di registrazione da luogo tecnico a strumento compositivo tout court. Emergeranno, da un lato, alcune traiettorie estetiche del *film scoring* odierno e, dall'altro, una riflessione critica sulla tecnologia, intesa non come strumento neutrale ma come ambiente che contribuisce a ridisegnare le forme dell'ascolto e le condizioni stesse dell'immaginario. In quest'ottica, *The Sonic Atelier* viene presentato non come semplice archivio, ma come cartografia in divenire: un nodo di ricerca in cui la formazione istituzionale dialoga con la fluidità delle pratiche globali, aprendo uno spazio in cui compositori, creativi e studiosi possano riconoscersi non più come attori separati, ma come parte di una stessa ecologia della produzione artistica.



PIETRO DOSSENA (CONSERVATORIO DI SASSARI)

Pratiche intermediali in contesti collaborativi: gli esempi di *Traces* e *Veils*

La presentazione consiste in una serie di riflessioni sulla mia pratica artistica, con riferimento ai due lavori recenti *Traces* (2023) e *Veils* (2025). Si tratta, in entrambi i casi, di performance collaborative, nelle quali uno strumento acustico (il clarinetto in *Traces*, il violino in *Veils*) interagisce con i suoni elettronici prodotti da un sintetizzatore modulare e con un video generato in tempo reale e proiettato su uno schermo.

La riflessione si focalizza su alcuni esempi di relazioni intermediali, mostrati tramite documentazioni audiovisive, raccontati come ricordi personali di diverse performance, o visualizzati all'interno del software per l'elaborazione video. Gli esempi proposti vengono descritti e analizzati, avvalendosi anche di approcci teorici e metodologici come la nozione di intermedialità in Lars Elleström e gli studi sulla metafora multimodale in Nicholas Cook e Charles Forceville. Le relazioni incrociate tra i media, la sfumatura o l'abbattimento degli abituali confini che li contraddistinguono, le possibili intersezioni e somiglianze, così come le reciproche mappature di attributi e caratteristiche, rappresentano non solo oggetti di osservazione a fini analitici, ma anche utili strumenti concettuali dal punto di vista compositivo e co-creativo, applicabili anche nel contesto didattico dei Conservatori di musica.

DANIELE FURLATI (CONSERVATORIO DI ROVIGO)

Modelli generativi nei processi di scrittura della musica per film

L'intervento propone una riflessione di taglio storico, analitico e didattico sul rapporto 'generativo' tra tecniche compositive del passato e musica per film dall'inizio della storia del cinema fino a oggi. A partire dall'analisi di procedure storiche, si mostreranno alcune strategie di generazione e trasformazione del materiale musicale. Particolare attenzione verrà dedicata ai processi di variazione dei singoli parametri e ad altre pratiche di scomposizione e ricombinazione, che permettono di individuare strutture controllabili e replicabili simili, per certi versi, a quelle di un contesto assistito dall'IA. Una sezione sarà riservata alle tecniche compositive di alcuni compositori, fra i quali Bernard Herrmann, Nino Rota, Riz Ortolani, Ryūichi Sakamoto e Ennio Morricone. L'intervento, fondato sulle dispense didattiche del relatore, intende offrire un quadro operativo che metta a confronto strumenti storici e tecniche analitiche nella pratica compositiva attuale con il fine di acquisire una sempre maggiore consapevolezza nella gestione di ogni singolo parametro musicale in qualunque processo generativo.



GIOVANNI VERRANDO (CONSERVATORIO DI LUGANO, SCUOLA CIVICA DI MILANO)

I meta-descrittori come asse centrale dell'opera multimediale

Ogni autore e autrice di opere musicali multimediali e transdisciplinari si trova ad affrontare il tema della coerenza fra le diverse componenti e discipline coinvolte nella realizzazione dell'opera. Sia che il risultato finale scaturisca da una co-creazione, o sia esso il frutto di un'unica mente creativa, rimane essenziale costruire un asse centrale dell'opera intorno al quale far ruotare i contenuti, tecnici ed estetici.

I meta-descrittori sono possibili elementi di una prassi compositiva che vuole fondare un territorio di lavoro comune alle varie discipline e assicurare una coerenza globale dell'opera. Essi costituiscono un secondo livello di quel processo compositivo che si appoggia all'analisi dei descrittori del suono. Il primo livello coincide precisamente con l'analisi dei descrittori semplici, spesso rappresentati da un singolo elemento verbale o da un dato numerico: le scale numeriche, con le quali li organizziamo, corrispondono a una gamma di valori che descrive le *nuances* della nostra percezione. Il secondo livello è quello del meta-descrittore, un insieme che ingloba più descrittori semplici. Un meta-descrittore può accorpere elementi provenienti da discipline diverse: descrittori timbrici, descrittori dell'immagine, elementi testuali e così via, costruendo un sistema di relazioni che dà vita all'oggetto finale.

In fondo, i meta-descrittori non sono che un possibile volto di quell'atto di sintesi che da sempre caratterizza la creazione artistica e musicale. Essi, qui, ben rappresentano quel dominio transdisciplinare e multimediale che tiene insieme elementi musicali e non musicali, gettando così un ponte fra il mondo della creazione musicale e il contesto sociale.

AGOSTINO DI SCIPIO (CONSERVATORIO DELL'AQUILA)

Installazioni sonore in una prospettiva ecosistemica

Sul piano storico ed estetico, diverse pratiche di "sound art" vengono ricondotte ad esperienze di arte concettuale o comunque a pratiche originali di arte visiva. Tuttavia, in certi casi, è possibile vederle invece come deriva di forme peculiari di sperimentazione musicale che hanno conquistato, in un tempo piuttosto breve, una loro autonomia espressiva e operativa. Nella personale esperienza dell'autore, ricerca e sperimentazione musicale trovano necessità compositiva in una specifica pratica di arte sonora installativa. In questo contributo passerò in rassegna specifiche esperienze, più e meno recenti, in cui la progettazione e la messa in opera di originali 'dispositivi performativi' coincide con la realizzazione di installazioni che ascoltano il rumore di fondo (ambiente interno o esterno) come principale elemento costruttivo, secondo una pratica creativa che non premette una distinzione ontologica tra forme performativo-concertistiche e forme appunto installativo-espositive. Alcuni spunti di riflessione saranno dedicati alla dimensione, non decisiva ma inevitabile e 'residuale', degli aspetti visivi di dispositivi performativi nella cui dinamica sistemica vari agenti sono messi in relazione innanzitutto nel dominio fenomenologico del suono, in base a un concetto anti-riduzionistico di suono come evento relazionale.



ANDREA VALLE (UNIVERSITÀ DI TORINO)

Il suono necessario. Arto fantasma: un progetto di sonorizzazione del film muto

Il film prima del sonoro non è mai stato muto. Si tratta infatti di una forma spettacolare pienamente audiovisiva. Infatti, il film muto prevedeva strutturalmente una musica di accompagnamento (e alcune volte anche del suono), ma questa veniva realizzata dal vivo. La differenza cruciale con il film sonoro concerne perciò quella che si potrebbe chiamare "performance": da questo punto di vista, il film muto costituisce una sorta di punto medio tra la rappresentazione teatrale e il cinema sonoro. Inoltre, il film muto raramente prevedeva una musica specificamente composta, tipicamente affidando il commento musicale all'esecutore estemporaneo presente nella sala.

Dal 2018 il progetto Arto fantasma si dedica alla sonorizzazione dal vivo di film muti, collaborando stabilmente con il Museo Nazionale del Cinema di Torino all'interno di iniziative nate in seno all'Università di Torino. Arto fantasma prevede un metodo di lavoro in fase di analisi che mira a evidenziare interpretativamente l'organizzazione testuale del film. In fase di composizione, vengono utilizzate tecniche che appartengono alla musica contemporanea ma anche all'ambito jazz/rock, con un ricorso strutturale all'improvvisazione. Arto fantasma ha un assetto a geometria variabile e intorno a un nucleo largamente stabile di musicisti è aperto a includerne altri. Nella circostanza del live, fa uso di diverse tecnologie di sincronizzazione (*conduction, click track*) e anche di strumenti espansi (*physical computing*). Il contributo, a partire da alcune indicazioni teoriche, intende discutere i metodi di lavoro del progetto e presentare alcuni risultati.

MATTIA MERLINI (UNIVERSITÀ STATALE DI MILANO)

La via italiana alla 'giapponesità': tre omaggi musicali eclettici in recenti videogiochi (di) italiani

La produzione videoludica italiana non è mai stata particolarmente ricca ai livelli alti del mercato internazionale, ma ha saputo coltivare con una certa costanza un sottobosco di produzioni medio-piccole piuttosto nutrito e variegato. Di recente, complici forse anche i primi esempi di sforzi governativi a supporto della produzione autoctona e varie dinamiche di co-produzione in atto, diverse produzioni in cui l'Italia è a vario titolo coinvolta hanno ottenuto una certa risonanza nazionale e talora anche internazionale. In questo intervento saranno presi in esame tre titoli di rilievo usciti nel 2022: *Vampire Survivors*, *Soulstice* e *Mario + Rabbids: Sparks of Hope* - rispettivamente una produzione *indie* diretta da un italiano fuori sede e destinata a un enorme successo, una produzione "doppia A" totalmente autoctona e una co-produzione sviluppata in Italia col supporto di multinazionali di rilievo. Considerando il lavoro svolto sulle colonne sonore realizzate rispettivamente da Daniele Zandara e Filippo Vicarelli (*Vampire Survivors*), Francesco Libralon e Lorenzo Scagnolari (*Soulstice*), e un team anglo-nipponico di compositori (*Mario + Rabbids*), verranno messi in evidenza altrettanti esempi di mediazione tra la realtà produttiva occidentale e modelli estetico-ludici radicati invece in Giappone. La musica, infatti, si rende interprete di primo piano di quell'eredità nipponica che, per diverse ragioni e con atteggiamenti diversi, viene tematizzata dai videogiochi in questione. Particolare enfasi verrà rivolta al ruolo e alle modalità di valorizzazione di uno degli aspetti più caratteristici della musica per videogiochi nipponica, ovvero il suo eclettismo stilistico.



Profili

Marco Biscarini, compositore, è nato a Bologna nel 1965. Ha scritto musica da concerto, da teatro e opera, vincendo premi internazionali e ricevendo prestigiose commissioni. Lavora intensamente nel cinema dal 2005, dopo l'esordio col film *Il vento fa il suo giro* di Giorgio Diritti. Ha ricevuto importanti riconoscimenti, tra i quali: BFB 2010, miglior colonna sonora, per *L'uomo che verrà*; finalista ai David di Donatello 2010, per *Un giorno devi andare*; finalista ai Ciak D'oro 2013, miglior colonna sonora, per *Volevo nascondermi*; finalista ai Globi d'Oro 2020, miglior colonna sonora; David di Donatello nel 2020, miglior suono, per *Volevo Nascondermi* di Giorgio Diritti; vincitore del Beejing Film Festival nel 2024, per la colonna sonora di *La morte è un problema dei vivi* di Teemu Niki. Nel 2019 ha scritto la colonna sonora per *L'Agnello* di Mario Piredda. Dal 2005 porta avanti il progetto Modulab, uno studio dedicato alla ricerca del suono e della musica per il cinema. Inoltre dal 2012 è Docente di Composizione per la musica applicata alle immagini presso il Conservatorio di Rovigo. Per la sua completa filmografia, cfr. https://www.imdb.com/name/nm2080437/?ref_=fn_al_nm_1.

Agostino Di Scipio è compositore, studioso, docente di Composizione Musicale Elettroacustica al Conservatorio di L'Aquila, dove è anche responsabile del programma di Dottorato in Ricerca Artistica Musicale. Per una rassegna dei suoi contributi musicali e di ricerca, si veda <https://www.agostinodiscipio.it> e <https://orcid.org/0000-0001-7953-9508>.

Pietro Dossena è compositore, artista multimediale e dottore di ricerca in Musicologia con una tesi sui processi compositivi di Erik Satie. Premiato al Prix Luigi Russolo "per l'innovazione nella composizione" e in numerosi altri concorsi, è docente di ruolo al Conservatorio di Sassari. Tra i suoi progetti recenti figurano il video *Cyanotype* (2025) in collaborazione con Matteo Tundo, commissionato dal Divertimento Ensemble, miglior cortometraggio all'International Music Film & Video Festival UR-Ticanti e selezionato ai festival MA/IN Matera, ArteScienza Roma e Sound/Image Greenwich; *Traces* (2023), performance per clarinetto aumentato, sintetizzatore modulare e video in tempo reale, creata con Riccardo Acciarino e presentata a Zurigo, Locarno, Istanbul, Milano, Miami e Trieste.

Daniele Furlati è compositore, pianista e docente di Composizione per la musica applicata presso il Conservatorio "Francesco Venezze" di Rovigo. Si è diplomato in Composizione, Pianoforte e Strumentazione per banda. Ha studiato con Ennio Morricone e Sergio Miceli presso l'Accademia Musicale Chigiana di Siena, dove ha conseguito due diplomi di merito. Ha composto musica per film ed è coautore dei pluripremiati *Il vento fa il suo giro*, *L'uomo che verrà* (2009; Premio Ennio Morricone, nomination David di Donatello), *Un giorno devi andare* (2013; nomination Ciak d'Oro 2013 Migliore Colonna Sonora), *Volevo nascondermi* (2020). Ha orchestrato e adattato la musica di Teo Uselli per il film *Italia K2. Riprese di Mario Fantin* presentato alla XXXV edizione del Festival *Il Cinema Ritrovato*. Collabora con la Cineteca di Bologna, accompagnando al pianoforte pellicole del cinema muto in festival nazionali e internazionali. Tra le sue commissioni più recenti di partiture per il cinema muto figurano *My Cousin* (2024) e *Il bacillo dell'amore* (2025), composte per il Modena Belcanto Festival. Per il teatro ha composto l'opera lirica *Asteroido Lindgren (ognuno ha la sua stella)* (2007), il melologo *Novelle fatte al piano* e l'opera lirica *I Salvatori della Mezzanotte* (2023).



Francesca Guccione è una compositrice e violinista italiana. La sua pratica si muove tra musica contemporanea, elettronica e sperimentazione, con un'attenzione costante al rapporto tra suono e immagine e alle forme ibride tra scrittura strumentale e lavoro in studio. È dottoranda presso il Conservatorio di Rovigo, in convenzione con il Conservatorio di Vicenza, dove sviluppa un percorso di ricerca dedicato all'integrazione tra scrittura per strumenti acustici e composizione *studio-based*, indagando come i processi digitali possano diventare parte strutturale del pensiero compositivo, della forma e della trasmissibilità delle opere.

Nel 2021 pubblica l'album d'esordio *Muqataea* per l'etichetta francese Whales Records, con la direzione artistica del violoncellista e compositore Giovanni Sollima. Nel 2022 segue l'EP *Utopia Aerial View*, realizzato in collaborazione con Moog Music e presentato dal vivo al Superbooth 22 di Berlino. Il suo secondo album in studio, *The Geometry of Time*, esce nel 2024 per l'etichetta berlinese Neue Meister, parte del gruppo EDEL insieme a Berlin Classics, con un terzo album previsto nel corso del 2026 per la medesima etichetta.

La sua musica è stata presentata in diversi contesti europei, tra cui il National Museum di Varsavia e il Colosseum di Berlino, dove ha presentato *Euphonia* in apertura al concerto di Hans-Joachim Roedelius. In ambito cinematografico partecipa a produzioni quali i film del regista polacco Michał Kwieciński, *Filip* (2023) e *Chopin, Chopin!* (2025), in collaborazione con il compositore Robot Koch.

Nell'ambito di un progetto PRIN, ha inoltre condotto una ricerca sulla poetica e sulle musiche del compositore islandese Jóhann Jóhannsson, presentando contributi in ambito accademico e pubblicando arrangiamenti ufficiali di suoi brani, tra cui *Good Night, Day!*, *Flight from the City* e *A Sparrow Alighted upon Our Shoulder*.

Leo Izzo è dottore di ricerca in musicologia (Università di Bologna). Le sue pubblicazioni toccano vari aspetti della musica del Novecento, come la musica per film, la storia del jazz e le avanguardie musicali. Il suo studio più recente riguarda la genesi del *Poème électronique* di Edgard Varèse (*Computer Music Journal*). Ha insegnato musica per 25 anni nella scuola secondaria di primo grado promuovendo una didattica laboratoriale attraverso il digitale. Dal 2024 insegna discipline storiche relative a jazz, popular music e musica elettroacustica al conservatorio di Trento.

Massimo Mariani è un sound designer, compositore e produttore musicale, con una vasta esperienza soprattutto nel campo cinematografico. Con decine di realizzazioni premiate nei principali festival internazionali, ha lavorato in vari ambiti dell'audio, dalla post-produzione per l'audiovisivo alla consulenza musicale. Tra i suoi riconoscimenti figurano il Government of Canada Award per un progetto di ricerca su l'audio multicanale e diversi premi di composizione. È da molti anni docente presso la Civica Scuola di Musica "Claudio Abbado" e la Civica Scuola di Cinema "Luchino Visconti" di Milano. Oltre a coordinare i corsi di Suono e di Musica Applicata, ha contribuito attivamente alla preparazione dei piani di studio per il passaggio ai corsi di laurea AFAM e MIUR ora attivi da diversi anni.

Mattia Merlini è un ricercatore indipendente attivo nel campo della musica per audiovisivi e degli studi sulla *popular music*. Possiede due lauree magistrali, in musicologia e filosofia, ed è imminente la discussione della sua tesi di dottorato presso l'Università degli Studi di Milano, incentrata sulle forme dell'eclittismo musicale nella musica videoludica in un'ottica transnazionale, transmediale e transgenerazionale giapponese. Attualmente insegna filosofia e scienze umane presso una scuola secondaria in Alto Adige, provincia in cui è anche attivo come compositore di musica per progetti cinematografici indipendenti locali.



Enrico Pitozzi è Professore ordinario presso il Dipartimento delle Arti dell'Università di Bologna. Ha insegnato nelle università di Venezia (IUAV) e Padova ed è stato *visiting professor* presso le università di Parigi, Montréal, Valencia e Francoforte. È coordinatore della Laurea Magistrale in "Discipline della Musica e del teatro" dell'Università di Bologna. Dirige, con Ermanna Montanari, il centro internazionale di vocalità «Malagola» fondato a Ravenna (Premio speciale UBU 2022). È membro del Comitato Scientifico per lo Spettacolo della Regione Emilia-Romagna e del comitato di valutazione dei progetti di ricerca FRQ - Fonds de recherche du Québec (Québec, Canada). Tra le sue pubblicazioni recenti ricordiamo: *Bodysoundscape. Perception, movement and audiovisual developments in contemporary dance*, in Yael Kaduri, *The Oxford Handbook of Sound and Image in Western Art*, (Oxford University Press, 2016); con Ermanna Montanari - *Cellula. Anatomia dello spazio scenico* (Quodlibet, 2021); *Del tragico acustico. Un'indagine sul teatro del suono* (Sigaretten 2024).

Andrea Valle è professore associato presso l'Università di Torino, dove insegna Audivisione e media, Audio e multimedia, Semiotica dei media presso il DAMS e Scienze della Comunicazione. Dottore di ricerca in Semiotica, si occupa di semiotica, media e sound and music computing. È membro del progetto di ricerca VEP-Virtual Electronic Poem, che si è occupato di ricostruire in realtà virtuale il *Poème électronique* di Edgard Varèse. È attivo in ambito musicale come bassista e compositore, con particolare interesse alla composizione algoritmica e al physical computing. In particolare, in ambito performativo ha collaborato con Marcel-Í Antúnez Roca (2010-2019). Con Mauro Lanza ha composto il ciclo *Systema naturae* (2012-2017).

Giovanni Verrando, compositore, ha studiato dapprima il pianoforte in Francia e poi la composizione al Conservatorio di Milano. Dal 1993 al 1997 ha studiato e lavorato all'IRCAM di Parigi. Ha ottenuto diversi premi internazionali, tra i quali, nel 2011, il Leone d'argento della Biennale di Venezia come fondatore del collettivo RepertorioZero. Ha ricevuto commissioni da numerose istituzioni europee e i suoi lavori sono stati eseguiti da prestigiose formazioni sinfoniche e cameristiche nei principali festival internazionali, in Europa, Asia e America. Ha pubblicato due libri e diversi saggi sul tema della nuova liuteria e, più recentemente, sul rapporto fra musica e multimedialità. Insegna al Conservatorio della Svizzera Italiana e alla Scuola Civica "Claudio Abbado" di Milano, e ha insegnato alla Sibelius Academy di Helsinki.

Pierandrea Villa ha conseguito il dottorato in Film and Media Studies nel 2023. Nello stesso anno ha partecipato al progetto di ricerca *Mediamorphosis: Transmediality and Intersemiotic Translation in the Age of Convergence*. Dal 2024 è post-doc fellow presso l'Università di Urbino Carlo Bo, dove collabora al progetto *Wokelt: Investigating Representation, Inclusivity and Social Responsibility in RAI's Fictional Audiovisual Productions (2015-2022)*. I suoi principali interessi di ricerca riguardano gli studi critici su Internet, gli studi sulle piattaforme e le politiche di Diversity, Equity e Inclusion (DEI) nei media. Tiene regolarmente lezioni e seminari presso l'Università IULM di Milano, l'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo e l'Università Parthenope di Napoli. Dal 2025 fa parte del comitato scientifico di *Emerging Series Journal*, di cui è anche caporedattore. Nello stesso anno è diventato membro del Corso di Orientamento PNRR per le scuole superiori, *Media Education and Diversity: Audiovisual Media in Support of a Culture of Differences*.

