

COME USARE SUNO

Guida pratica a *Suno* per chi scrive
canzoni, non prompt



COME USARE SUNO

GUIDA PRATICA A SUNO PER CHI SCRIVE CANZONI,
NON PROMPT

CARLO D'ANGIÒ

© CARLO D'ANGIÒ 2026

È vietata la riproduzione anche parziale dei contenuti di questo libro. Tutti i diritti sono riservati, inclusi quelli di traduzione, di memorizzazione elettronica e di adattamento totale o parziale con qualsiasi tecnologia. La riproduzione dei contenuti di questo libro richiede autorizzazione scritta dell'autore.

INDICE

Smetti di sperare, inizia a dirigere	vii
1. I due campi: dove vive ogni cosa	1
2. Le nove voci del suono	5
3. Le prime trenta parole	11
4. Dare forma alla canzone	15
5. La voce prima di tutto	22
6. Il negativo che protegge	26
7. I tre cursori	30
8. Un esempio, smontato	34
9. Il musicista sei tu	39
Carlo D'Angiò	43

SMETTI DI SPERARE, INIZIA A DIRIGERE

C'è un momento, quando si comincia con Suno, in cui ci si comporta tutti allo stesso modo. Si scrive qualcosa come "una canzone blues triste", si preme genera, e si aspetta. Esce qualcosa. A volte è sorprendente, più spesso è generico — una traccia educata, levigata, senza spigoli, che potrebbe essere di chiunque. E allora si riprova. Si cambia una parola, si aggiunge "emozionante", si toglie "triste", si rilancia. Si va avanti così, a tentoni, sperando che la volta buona esca il pezzo che avevamo in testa.

Ho fatto anch'io questo errore, e voglio dirti subito qual è. Non è scrivere prompt brutti. È trattare Suno come una slot machine invece che come un musicista.

Quando entri in uno studio di registrazione con un musicista di sessione — uno bravo, di quelli che hanno suonato su cento dischi — non gli dici "fammi qualcosa di triste" e poi speri. Gli dici in che tonalità, a che velocità, con quale grana di suono. Gli dici se vuoi la chitarra in primo piano o sullo sfondo, se la stanza deve sentirsi grande o intima, se la

voce deve essere pulita o consumata. Lui esegue. E se quello che torna non è giusto, non ricominci da zero pregando: cambi *una* indicazione e gli chiedi di rifare. È un dialogo, non una lotteria.

Suno è esattamente questo. È un musicista di sessione che non ti ha mai incontrato, che non conosce la canzone che hai in testa, e che ha bisogno che tu gliela descriva nella sua lingua. Tutto il resto di questa guida serve a una cosa sola: insegnarti quella lingua. Non per farti diventare un tecnico — non lo sono nemmeno io — ma per metterti nella posizione di chi dà istruzioni precise invece di sperare in un colpo di fortuna.

C'è una differenza che voglio mettere in chiaro fin da ora, perché regge tutto il resto. Si parla tanto di "prompt", e la parola stessa porta fuori strada. Fa pensare a una formula magica, a una sequenza di parole-chiave da indovinare. Ma tu non stai cercando l'incantesimo giusto. Stai scrivendo un *brief* — lo stesso che daresti a un arrangiatore in carne e ossa. La differenza non è cosmetica. Chi cerca l'incantesimo continuerà a tentare combinazioni a caso per sempre. Chi scrive un brief sa cosa vuole, lo dice con ordine, e quando qualcosa non torna sa esattamente quale leva muovere. Questa guida è per i secondi.

E qui sta il punto che mi preme di più, perché è il cuore del modo in cui lavoro. Usare Suno non ti rende meno autore. Al contrario. La canzone — la storia che racconta, l'emozione che porta, il motivo per cui esiste — quella è tua e resta tua. Suno non scrive la tua canzone. La *suona*. Fa il lavoro che in un altro tempo avrebbe fatto una band in

SMETTI DI SPERARE, INIZIA A DIRIGERE

studio: prende la tua idea e le dà un corpo sonoro. Ma l'idea, la direzione, il gusto di dire "no, non così, più scuro, più lento, togli quella chitarra" — quello sei tu, e nessuno strumento te lo può togliere. Anzi: più impari a dirigere, più la tua mano si sente nel risultato.

Nelle pagine che seguono andiamo per gradi. Prima capiamo *dove* mettere le cose — perché Suno ha due campi di testo diversi e quasi tutti i problemi nascono dal confonderli. Poi impariamo a descrivere il suono come si descrive a un musicista: la grana, lo spazio, la voce. Poi vediamo perché le prime parole che scrivi contano più di tutte le altre messe insieme. E via così, fino a smontare insieme un esempio completo, riga per riga, per vedere il metodo all'opera.

Non serve che tu sappia di musica più di quanto già sai. Serve solo che tu smetta di pregare la macchina e cominci a dirigerla. La differenza tra le due cose è tutta qui dentro.

In una riga: Suno non è una slot machine da implorare, è un musicista di sessione da dirigere — e tu resti l'autore.