



TUTT'ALTRA MUSICA

Dall'audiotattile un paradigma per tutte le musiche

Atti del Convegno Nazionale | Sala Convegni Confartigianato Imprese
Roma, 17 maggio 2025

a cura di
Alfonso Lombardi

ALBERTO FIORELLI MIRCO BESUTTI CLAUDIO ANGELERI
VINCENZO CAPORALETTI MASSIMO FEDELI PAOLO DAMIANI
PAOLO TOMBOLESI ALFONSO LOMBARDI SUSANNA PASTICCI
RAFFAELE POZZI MICHELE MASSIMO PONTORIERO
FRANCESCO BAGNARIOL RENATO ROLLA DANIELA MUNDA WANG LI

Tutt'altra musica

Dall'audiotattile un paradigma
per tutte le musiche

Atti del Convegno Nazionale
Sala Convegni Confartigianato Imprese
Roma, 17 maggio 2025

a cura di
Alfonso Lombardi

NeoClassica

Promosso da
Co.Sm.O – Coordinamento delle Scuole Musicali del Lazio



Con il sostegno di

AIdSM

Associazione Italiana
delle Scuole di Musica

AIdSM – Associazione Italiana delle Scuole di Musica



Confartigianato Imprese

ANCoS

ANCoS APS – Associazione Nazionale Comunità Sociali e Sportive



ANSJ – Associazione Nazionale Scuole Jazz e musiche audiotattili

Alfonso Lombardi (a cura di)

TUTT'ALTRA MUSICA.

DALL'AUDIOTATTILE UN PARADIGMA PER TUTTE LE MUSICHE

ISBN: 978-88-9374-096-8

Prima edizione: Dicembre 2025

©NEOCLASSICA SRL, 2025

Via Latina, 110 – 00179 Roma

www.neo-classica.com • info@neo-classica.com

Vietata la vendita

Distribuito su licenza Creative Commons BY-NS-SA



Sommario

Nota del curatore	7
Abstract	9
Introduzione	11
Relatori	14

ATTI DEL CONVEGNO – TRASCRIZIONE INTEGRALE RIVEDUTA

Alberto Fiorelli	16
Mirco Besutti	17
Claudio Angeleri	19
Vincenzo Caporaletti	22
Massimo Fedeli	26
Paolo Damiani	28
Paolo Tombolesi	29
Alfonso Lombardi	30
Susanna Pasticci	33
Raffaele Pozzi	38
Michele Massimo Pontoriero	40
Francesco Bagnariol	43
Renato Rolla	44
Daniela Munda	46
Wang Li	48
Considerazioni finali	50
Bibliografia	51

DANIELA MUNDA

Formatore delle musiche audiotattili e didattica museale: un'esperienza di apprendimento creativo

Il presente contributo ha come obiettivo quello di integrare il ruolo di Formatore delle musiche audiotattili all'interno di contesti interdisciplinari, in particolare prestando specifica attenzione alla didattica musicale all'interno degli istituti afferenti al patrimonio culturale. La figura del musicista audiotattile è versatile per sua natura (compositore, *performer*, produttore, ecc.) e trova nel Formatore un valido punto di riferimento in grado di coinvolgere e collaborare con diverse discipline curriculari.

La ricerca su cui si basa il presente lavoro inerisce alla didattica musicale negli istituti culturali, con specifico riguardo alla realizzazione di laboratori sonori. Nei contesti museali, talvolta, gli operatori deficitano di competenze musicali, riconducendo tali esperienze ad attività principalmente ludiche, e condizionandone così il potenziale formativo. Dunque, è d'uopo che l'operatore museale venga supportato da questa nuova figura capace di garantire una progettazione strutturata ed efficace. La *mission*³⁴ del museo è sostanzialmente quella di stimolare il bambino attraverso attività che incentivino la creatività, l'espressione e il desiderio di conoscenza. Per cui, rafforzare il legame tra il bambino e il mondo della musica attraverso laboratori sonori, si rivela una pratica virtuosa all'interno di tali contesti.

La Teoria delle musiche audiotattili applicata nei contesti museali

La Teoria delle musiche audiotattili (TMA)³⁵ può essere applicata a diversi curricula, in quanto si fonda su una visione che trascende i confini della disciplina musicale, assumendo un carattere interdisciplinare. Tale peculiarità la distingue da prassi didattiche consolidate, poiché introduce concetti originali come l'*estemporizzazione*, l'*autografia musicale*, la *continuous pulse* o l'*interplay*, i quali favoriscono i processi cognitivi e creativi; tale approccio rappresenta un efficace strumento per raggiungere obiettivi didattico-esperienziali a vari livelli.

La TMA può essere implementata sia in istituti museali con collezioni musicali sia in musei di altra natura, in quanto tale approccio è in grado di operare partendo da qualsiasi tipologia di patrimonio culturale per realizzare attività educative.

³⁴ La *mission* si fonda sulla definizione di museo stabilita dall'International Council of Museums (ICOM). Cfr. ICOM-Italia, Definizione di museo, <https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo/> (consultato il 28 ottobre 2025)

³⁵ Per un approfondimento sui principi cardine della Teoria delle musiche audiotattili, cfr. Vincenzo CAPORALETTI, *Teoria delle musiche audiotattili: una introduzione*, Lucca, Libreria Musicale Italiana, 2022; ID, «Audiotattile», in *Enciclopedia Treccani della Musica Contemporanea*, vol. 1, Istituto della Enciclopedia Italiana Treccani, Roma, 2025, pp. 203-4.

Un caso di studio: il Museo Ittico di San Benedetto del Tronto

Il progetto qui proposto riguarda un laboratorio sonoro realizzato nel Museo Ittico, situato nel Polo Museale Museo del Mare di San Benedetto del Tronto. L'obiettivo principale, concordato assieme alla direttrice dell'istituto, era quello di favorire nei bambini di età prescolare e scolare la conoscenza delle specie ittiche esposte. Inoltre, si è resa necessaria una progettazione che tenesse conto del non secondario problema dato dall'impossibilità dei pesci di emettere suoni, delegando tale funzione ai dispositivi interni all'azione didattica.

La progettazione dell'attività si è articolata in tre momenti complementari. La fase introduttiva si è svolta attraverso la lettura di un racconto ambientato nel museo, incentrato su un tonnetto che, rifugiandosi dentro la struttura, incontra le diverse specie acquatiche. La narrazione, arricchita da episodi coinvolgenti – come una band di squali rock – e supportata da un video generato con l'intelligenza artificiale, ha stimolato l'immaginazione dei bambini e incrementato il coinvolgimento. La fase centrale del laboratorio si è concentrata nella propedeutica musicale, durante la quale i bambini hanno inventato e riprodotto i versi immaginari dei pesci, creando paesaggi sonori (*soundscape*)³⁶ attraverso l'utilizzo della voce, del corpo e strumenti di riciclo. Escogitando suoni e ritmi senza istruzioni prescrittive, hanno simulato l'ambiente marino e urbano, nonché quello museale. Un'attività particolarmente significativa è stata la simulazione di un branco di pesci in movimento, in cui i discenti, autoregolandosi e mimando suoni, sperimentavano in maniera diretta concetti chiave della TMA come la continuous pulse. L'esperienza si è conclusa con una visita guidata al museo, durante la quale i bambini hanno dimostrato di riconoscere le specie ittiche menzionate nella narrazione iniziale, rievocando spontaneamente i suoni inventati nel laboratorio. Questo processo di semantizzazione sonora si è rivelato efficace nel consolidare l'apprendimento in forma esperienziale e l'acquisizione di essenziali competenze musicali.

Un episodio rilevante del caso di studio ha riguardato una bambina di dieci anni di nome G., che aveva interrotto le lezioni di pianoforte dopo pochi mesi, a causa di un approccio esclusivamente visivo e centrato sulla partitura. Grazie a questo percorso ludico e corporeo, ha ritrovato l'entusiasmo e il desiderio di sperimentare attraverso la musica, dimostrando come l'ausilio dei concetti basilari della TMA possa contribuire nel riattivare dinamiche motivazionali sopite e aprire nuove prospettive operative. Pertanto, l'esperienza condotta presso il Museo Ittico mostra come la figura del Formatore delle musiche audiotattili sia funzionale a nuove connessioni interdisciplinari in eterogenei contesti museali. Il suono diviene in tal modo veicolo di apprendimento, interazione e inclusione sociale, nonché strumento per l'acquisizione di competenze multiple.

La registrazione integrale di questa relazione è disponibile su YouTube al seguente link:
https://youtu.be/_Svshe_BYjw

³⁶ Cfr. Raymond Murray SHAFER, *Il paesaggio sonoro*, Milano, Lim-Ricordi, 2022.