

Produzione culturale

# CONSERVATORIO STATALE DI MUSICA

## “LUIGI CHERUBINI” – FIRENZE

### BANDO DI SELEZIONE

#### Residenza Artistica

#### SonicForge – Laboratorio di Musica e Arti Immersive

PR FSE + Toscana 2021/2027

**Attività PAD 1.A.4 – Interventi innovativi per favorire la crescita professionale di giovani musicisti**

#### IL DIRETTORE

VISTO che la Regione Toscana, con Decreto Dirigenziale n. 8352 del 18/04/2025 e ss.mm.ii, ha approvato l'Avviso pubblico “Interventi innovativi per favorire la crescita professionale di giovani musicisti di musica popolare e di musica classica (Toscana 100+100 Band&Orchestra) – Residenze Artistiche Musicali (RAM)” a valere sul Programma Regionale FSE+ 2021–2027;

VISTO che il Conservatorio Statale di Musica “Luigi Cherubini”, in qualità di soggetto capofila, ha presentato il progetto “SonicForge – Laboratorio di Musica e Arti Immersive”, in partenariato con ISIA Firenze – Istituto Superiore per le Industrie Artistiche e Associazione Culturale IUBAL Arezzo;

VISTO che il progetto è stato ammesso a finanziamento nell'ambito del PR FSE+ Toscana 2021–2027 – Attività PAD 1.A.4, come da graduatoria di merito approvata dalla Regione Toscana;

CONSIDERATI i principi generali di programmazione del PR FSE+ 2021–2027, in materia di rispetto dei diritti fondamentali e conformità alla Carta dei Diritti Fondamentali dell'Unione Europea, nonché dei principi di pari opportunità, non discriminazione, integrazione della prospettiva di genere e accessibilità per le persone con disabilità;

CONSIDERATO che il progetto prevede la realizzazione di una Residenza Artistica Musicale articolata in una fase di selezione dei destinatari, una fase di residenza formativa intensiva e una fase di restituzione pubblica dei risultati artistici;

CONSIDERATO che si rende necessario procedere alla selezione pubblica dei partecipanti alla Residenza Artistica SonicForge;

#### DECRETA

l'emanazione del seguente bando di selezione.

*Progetto approvato con n. 26760 del 22/12/2025 e finanziato con Decreto Dirigenziale n. 3393 del 20.02.2026 della Regione Toscana, a valere sull'Avviso pubblico “Interventi innovativi per favorire la crescita professionale di giovani musicisti di musica popolare e di musica classica (Toscana*

*100+100 Band&Orchestra) – Residenze Artistiche Musicali (RAM)” del PR Toscana FSE+ 2021/2027 – Attività 1.a.4., CUP: G41D25002330002; con Cod. prog.: S.I. FSE: 324581. Enti attuatori: Conservatorio di Musica Luigi Cherubini Firenze, in partenariato con ISIA Firenze – Istituto Superiore per le Industrie Artistiche e Associazione Culturale IUBAL Arezzo.*

La Residenza artistica musicale è finanziata con il sostegno dell'Unione Europea dal PR FSE+ 2021/2027 Regione Toscana e rientra nell'ambito di Giovanisi ([www.giovanisi.it](http://www.giovanisi.it)), il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani.

### Art. 1 – Oggetto della selezione

È indetta una selezione pubblica per l'ammissione alla **Residenza Artistica “SonicForge – Laboratorio di Musica e Arti Immersive”**, promossa dal Conservatorio Statale di Musica “Luigi Cherubini” di Firenze, in partenariato con:

- ISIA Firenze – Istituto Superiore per le Industrie Artistiche
- Associazione Culturale IUBAL Arezzo

### Art. 2 – Finalità e descrizione della residenza

La Residenza Artistica “**SonicForge – Laboratorio di Musica e Arti Immersive**” è un intervento di **formazione non formale** e di **attività laboratoriale intensiva**, finalizzato alla crescita professionale di giovani musicisti attraverso un modello integrato che unisce sperimentazione artistica, innovazione tecnologica e produzione culturale. L'intervento è realizzato in conformità all'Avviso PR FSE+ Toscana 2021–2027 Attività PAD 1.A.4 approvato con D.D. n. 8352 del 18/04/2025 e ss.mm.ii. e non comporta il rilascio di titoli di studio, crediti formativi accademici o qualifiche professionali.

Il progetto nasce in risposta alla trasformazione del settore musicale in Toscana, caratterizzato da una consolidata tradizione accademica e produttiva ma anche dalla necessità di rafforzare:

- competenze trasversali e interdisciplinari;
- capacità di integrazione tra musica e tecnologie immersive;
- competenze progettuali, organizzative e di gestione della carriera artistica;
- opportunità di inserimento nel sistema culturale e creativo regionale.

La Residenza si sviluppa come percorso intensivo e continuativo, fondato sulla dimensione laboratoriale e collaborativa, e integra:

- formazione musicale avanzata;
- sound design e drammaturgia sonora;
- interaction design;
- applicazioni di realtà aumentata e realtà virtuale (AR/VR);
- grafica generativa e installazioni interattive;
- documentazione audiovisiva e costruzione di portfolio digitali;
- elementi di progettazione culturale e orientamento professionale.

Le attività si articolano in lezioni teoriche, laboratori pratici, mentoring e produzione artistica, con un forte orientamento alla co-creazione e al lavoro interdisciplinare tra musicisti e professionisti del

design e delle tecnologie immersive, grazie alla collaborazione tra Conservatorio “Luigi Cherubini”, ISIA Firenze e l’Associazione IUBAL di Arezzo.

Elemento distintivo dell’intervento è la formula della **residenza intensiva**, che consente ai partecipanti di vivere un’esperienza continuativa di apprendimento non formale, produzione e collaborazione artistica, rafforzando competenze tecniche, progettuali e relazionali.

La durata complessiva del progetto è pari a **12 mesi**, comprensivi della fase di selezione, della realizzazione della residenza artistica intensiva e delle attività di restituzione pubblica.

La fase centrale è costituita dalla **Residenza Artistica intensiva**, della durata complessiva di **75 giorni**, per un totale di **450 ore di attività**.

La residenza è articolata in 15 moduli intensivi, prevalentemente di 5 giorni consecutivi, con alcune variazioni nella fase finale Performing Arts.

Ogni modulo prevede attività laboratoriali intensive quotidiane e si concentra su specifici ambiti di sperimentazione artistica e tecnologica (formazione musicale avanzata, sound design, interaction design, tecnologie immersive, drammaturgia sonora, documentazione audiovisiva, progettazione culturale).

A ciascun modulo di 5 giorni farà seguito un intervallo organizzativo, al termine del quale inizierà il modulo successivo, sempre della durata di 5 giorni consecutivi, secondo il calendario riportato nel presente allegato. Gli intervalli tra i moduli rientrano nella programmazione complessiva dell’intervento e non costituiscono sospensione del percorso formativo.

La residenza si svolgerà presso il Centro Interculturale “Don G. Torelli” – San Pancrazio, Comune di Bucine (Arezzo).

La **frequenza e la permanenza residenziale presso la struttura ospitante sono obbligatorie** per tutta la durata dei moduli calendarizzati. L’obbligo di frequenza si intende nel rispetto della soglia minima prevista all’Art. 5 ai fini del riconoscimento dell’indennità.

La dimensione residenziale costituisce elemento essenziale del progetto, in quanto funzionale a:

- garantire continuità e intensità del lavoro laboratoriale;
- favorire la collaborazione interdisciplinare tra musicisti e professionisti del design e delle tecnologie immersive;
- sostenere processi di co-creazione artistica;
- rafforzare competenze tecniche, progettuali e relazionali attraverso la convivenza professionale.

La mancata presenza nei periodi previsti dai moduli potrà comportare l’esclusione dal percorso, secondo quanto disciplinato nel presente bando.

**La partecipazione a tutte le attività è gratuita. I costi di residenza sono a carico del progetto.**

**Descrizione dettagliata dell’articolazione dei moduli didattici, dei loro contenuti e dei periodi di residenza sono illustrati nell’allegato A.**

### Art. 3 – Numero dei partecipanti

Il numero massimo dei partecipanti ammessi è fissato in:

## n. 25 giovani musicisti

È garantito il rispetto dei principi di:

- parità di genere
- non discriminazione
- inclusione e accessibilità.

### Art. 4 – Destinatari e requisiti di ammissione

Possono presentare domanda di partecipazione coloro che, alla data di scadenza del presente avviso, siano in possesso dei seguenti requisiti:

1. **età compresa tra 18 e 35 anni;**
2. **residenza o domicilio in Toscana;**
3. **possesso di diploma di istruzione secondaria di secondo grado;**
4. **condizione occupazionale** rientrante in una delle seguenti categorie:
  - disoccupati;
  - inoccupati;
  - inattivi;
  - occupati che intendono avviare un'attività imprenditoriale o di lavoro autonomo nel settore musicale<sup>1</sup>.

I requisiti sopra indicati devono essere posseduti alla data di scadenza del termine per la presentazione delle domande e mantenuti, ove applicabile, per tutta la durata della partecipazione al progetto.

La partecipazione al progetto comporta l'impegno a frequentare le attività previste dal percorso di residenza artistica musicale secondo il calendario stabilito dal soggetto attuatore.

### Verifica dei requisiti

Il possesso dei requisiti di ammissione sarà verificato dal soggetto attuatore prima dell'avvio delle attività, sulla base della documentazione presentata dai candidati in fase di domanda.

In particolare:

- i requisiti anagrafici, di residenza o domicilio e di titolo di studio saranno attestati mediante **dichiarazione sostitutiva ai sensi del DPR 445/2000;**
- la condizione occupazionale sarà dichiarata dal candidato nella domanda di partecipazione;
- il soggetto attuatore potrà effettuare **controlli sulla veridicità delle dichiarazioni rese**, anche richiedendo eventuale documentazione integrativa.

In caso di accertata mancanza dei requisiti richiesti o di dichiarazioni non veritiere, il candidato sarà escluso dalla selezione o, se già ammesso, potrà essere escluso dal percorso formativo.

---

<sup>1</sup>I candidati che svolgono attività lavorativa possono essere considerati in stato di disoccupazione qualora il reddito annuo presunto non superi euro 8.500 per lavoro subordinato o euro 5.500 per lavoro autonomo, ai sensi della normativa vigente in materia di stato di disoccupazione.

## Art. 5 – Indennità e condizioni economiche

Ai sensi dell'Avviso pubblico PR FSE+ Toscana 2021–2027 – Attività 1.a.4 “Interventi innovativi per favorire la crescita professionale di giovani musicisti di musica popolare e di musica classica (Toscana 100+100 Band&Orchestra) – Residenze Artistiche Musicali (RAM)”, è prevista l'erogazione ai partecipanti di una **Borsa di Residenza (daily allowance) pari a euro 25,00 per ciascun giorno di effettiva presenza.**

La **daily allowance** è riconosciuta quale contributo forfettario destinato a sostenere i costi connessi alla permanenza dei partecipanti durante il periodo di Residenza Artistica Musicale.

Il diritto all'erogazione dell'indennità è subordinato al rispetto di una **frequenza minima pari al 70% delle giornate complessivamente previste dal calendario della Residenza.**

In caso di assenze prolungate o reiterate che compromettano il regolare svolgimento del percorso, l'Ente attuatore può disporre l'esclusione dal progetto, previa comunicazione formale all'interessato.

La liquidazione dell'indennità avverrà esclusivamente sulla base delle presenze effettivamente risultanti dai registri ufficiali del progetto.

Il mancato raggiungimento della soglia minima del 70% comporta la decadenza dal diritto alla corresponsione dell'indennità.

La partecipazione alla Residenza Artistica:

- non configura rapporto di lavoro subordinato, autonomo o parasubordinato;
- non determina obblighi previdenziali o assistenziali;
- non comporta l'instaurazione di alcun rapporto contrattuale di natura lavorativa con l'ente attuatore o con i partner di progetto;
- la partecipazione al Progetto di residenza Sonic Forge è incompatibile con la partecipazione contemporanea ad altri progetti di residenza artistica FSE 2026/27.

## Art. 6 – Modalità e termini di presentazione della domanda

La domanda di partecipazione dovrà pervenire entro il giorno 10 maggio 2026 alle ore 12.00 mediante:

- invio all'indirizzo e-mail: [sonicforge@consfi.it](mailto:sonicforge@consfi.it)

La domanda dovrà essere redatta utilizzando il modello Allegato B e corredata da:

- curriculum vitae aggiornato;
- portfolio artistico (facoltativo);
- copia documento di identità;
- eventuali certificazioni linguistiche (per i richiedenti stranieri) o artistiche.

## Art. 7 – Modalità di selezione

La selezione avverrà mediante:

1. verifica del possesso dei requisiti formali;
2. valutazione del curriculum e del portfolio artistico;

3. prova pratica;
4. colloquio motivazionale.

La Commissione attribuirà un punteggio massimo di 100 punti così ripartito:

- Curriculum e portfolio: max 40 punti
- Prova pratica: max 30 punti
- Colloquio motivazionale: max 30 punti

Le selezioni dei candidati si svolgeranno il giorno **21 maggio 2026** presso il Conservatorio “L. Cherubini” di Firenze in Sede Centrale, Piazza delle Belle Arti n. 2 ore 10.00. I candidati verranno avvisati via e-mail dell’orario e/o dell’eventuale modifica della data di selezione.

### Art. 8 – Commissione esaminatrice

La Commissione sarà nominata dal Direttore del Conservatorio ed è composta da esperti e Docenti di settore:

- rappresentanti e segretario verbalizzante del Conservatorio Luigi Cherubini;
- rappresentanti di ISIA Firenze;
- rappresentanti dell’Associazione IUBAL.

### Art. 9 – Graduatoria

L’elenco dei partecipanti ammessi alla residenza sarà pubblicato sul sito istituzionale del Conservatorio e dei Partner di progetto.

In caso di rinuncia o decadenza di un candidato ammesso, si procederà allo scorrimento della graduatoria fino alla copertura dei posti disponibili.

### Art. 10 – Obblighi dei partecipanti

I candidati ammessi dovranno:

- confermare l’accettazione entro 3 giorni dalla pubblicazione della graduatoria;
- garantire la frequenza alle attività previste e la permanenza nei periodi di attività presso la sede scelta dal progetto nel Comune di Bucine;
- partecipare agli eventi pubblici di restituzione;
- rispettare il regolamento interno della residenza.

### Art. 11 – Trattamento dei dati personali

I dati personali forniti con le domande di partecipazione al bando saranno trattati nel rispetto del diritto alla protezione dei dati personali e dei diritti alla tutela della riservatezza e dell’identità personale, di cui al GDPR - Regolamento Generale sulla Protezione dei dati Personali (Regolamento UE 2016/679 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016), Decreto Legislativo 10 agosto 2018, n. 101. I dati saranno trattati esclusivamente per gli adempimenti connessi all’esecuzione del presente bando.

Il Conservatorio è il titolare dei dati personali forniti dai candidati.

### **Art. 12 – Responsabile del procedimento**

Ai sensi della legge 7 agosto 1990, n. 241, il Responsabile del procedimento relativo al presente bando è la Dott.ssa Sonya Tronci, Direttrice di Ragioneria del Conservatorio di Musica “L. Cherubini” di Firenze.

Eventuali richieste di informazioni o chiarimenti potranno essere inviate al seguente recapito:

e-mail: [sonicforge@consfi.it](mailto:sonicforge@consfi.it)

### **Art. 13 – Pubblicazione**

Il presente bando è pubblicato sul sito istituzionale del Conservatorio di Musica “Luigi Cherubini” e sui siti dei partner di progetto.

### **Art. 14 – Clausola di salvaguardia**

Il Conservatorio si riserva la facoltà di modificare, sospendere o revocare il presente bando per motivi di interesse pubblico o a seguito di disposizioni della Regione Toscana, senza che ciò comporti diritti o pretese da parte dei candidati.

### **Art. 15 – Proprietà intellettuale e utilizzo delle opere**

Le opere artistiche e i materiali realizzati dai partecipanti nell’ambito della Residenza restano di proprietà degli autori, ai sensi della normativa vigente in materia di diritto d’autore.

Con la partecipazione al progetto, i partecipanti concedono al Conservatorio “Luigi Cherubini” e ai partner una licenza d’uso gratuita e non esclusiva per finalità istituzionali, didattiche, di ricerca, documentazione e comunicazione del progetto, senza limiti territoriali.

Sarà sempre garantita la citazione degli autori nelle forme compatibili con le modalità di utilizzo.

I partecipanti autorizzano inoltre la realizzazione e l’utilizzo di riprese audio, video e fotografiche effettuate durante le attività della Residenza per finalità di documentazione e promozione istituzionale.

Firenze, 10 aprile 2026

IL DIRETTORE

Prof. Giovanni Pucciarmati

## ALLEGATO A

# SonicForge

## Laboratorio di Musica e Arti Immersive

Residenza Artistica Musicale

Conservatorio Statale di Musica Luigi Cherubini, Firenze

In partnership con: ISIA Firenze · Associazione Culturale IUBAL Arezzo

### 1 · Opportunità e benefici per i partecipanti

SonicForge è una residenza artistica intensiva e completamente gratuita, finanziata dalla Regione Toscana nell'ambito del Programma Regionale FSE+ 2021–2027. Seleziona 25 giovani musicisti tra i 18 e i 35 anni, residenti o domiciliati in Toscana, per un percorso di 75 giorni e 450 ore di formazione non formale orientata alla crescita professionale nel settore musicale e culturale.

+	Partecipazione completamente gratuita — zero costi di iscrizione
+	Alloggio e vitto per tutta la durata dei 75 giorni di residenza
+	Borsa di residenza: € 25/giorno per ogni giorno di presenza effettiva
+	Accesso ad attrezzature professionali e software (Max/MSP, Ableton, Unity, Pro Tools, Touchdesigner, etc)
+	Visite formative: Conservatorio Cherubini (Sala Buonomore), Studio di registrazione professionale, visite a teatri
+	Portfolio digitale individuale e certificazione finale
+	Tre eventi pubblici di restituzione: Teatro di Bucine · Sala Buonomore (Conservatorio Cherubini, Firenze) · Salone Vasariano (Arezzo) · Teatro di San Pancrazio
+	Il Conservatorio e i partner si riservano di proporre opportunità di collaborazione lavorativa ai giovani formati nell'ambito del progetto FSE+, per attività legate alle istituzioni del partenariato
+	Incontri con professionisti affermati del settore

## 2 · Struttura del percorso

Durata totale	Ore di formazione	Numero di moduli
<b>75 giorni di residenza effettiva</b>	<b>450 ore non formali FSE+</b>	<b>15 moduli intensivi da 5 giorni</b>

### Sede residenziale

Centro Interculturale “Don G. Torelli” di San Pancrazio, Comune di Bucine (Arezzo). La frequenza e la permanenza residenziale sono obbligatorie per tutta la durata dei moduli calendarizzati.

### Cinque aree tematiche interdisciplinari

- **Musica & Impresa Creativa**
- **Musica & Tecnologie Immersive (Elettronica · AI · AR/VR)**
- **Musica & Performing Arts**
- **Musica & Well-Being**
- **Musica & Community Engagement**

### Impostazione didattica modulare

Ogni modulo segue una progressione in tre livelli:

- Livello 1 — Introduzione teorica e fondamenti
- Livello 2 — Laboratorio pratico-intensivo
- Livello 3 — Produzione artistica e restituzione

Attività trasversali lungo l'intera residenza: mentoring individuale e di gruppo, project coaching su CV, portfolio e pitch, documentazione audiovisiva, piattaforma web per la valorizzazione dei risultati.

## 3 · Innovazione interdisciplinare

SonicForge integra la formazione musicale classica e crossover con elettronica, intelligenza artificiale sonora, realtà virtuale e aumentata, sound design e drammaturgia sonora. Il risultato è un profilo professionale capace di operare nel mercato culturale contemporaneo, dove la convergenza tra musica e tecnologie immersive rappresenta una competenza sempre più richiesta.

La collaborazione strutturale tra Conservatorio Luigi Cherubini, ISIA Firenze e Associazione IUBAL Arezzo garantisce la compresenza di tre linguaggi — musica, design e comunità — all'interno di ciascun modulo formativo.

### Visite formative e networking professionale

- Conservatorio Cherubini, Firenze (Sala Buonumore) — masterclass, jam session interdisciplinari e concerto finale di restituzione
- Studio di registrazione professionale (Firenze/Arezzo) — sessioni pratiche e coaching in produzione audio
- Teatro di Bucine — prove performative e performance site-specific con la comunità locale
- Centro Interculturale Don G. Torelli di San Pancrazio, Bucine (Arezzo) — sede della residenza e delle prove finali; la performance comunitaria è parte del Modulo 12 (Community Engagement) la comunità il lavoro artistico compiuto
- Salone Vasariano, Arezzo — evento di restituzione pubblica in uno spazio storico della città
- Networking con teatri, festival e operatori culturali toscani negli eventi di restituzione

## 4 · Arte, memoria e rigenerazione del territorio

La scelta di San Pancrazio come sede della residenza non è casuale né puramente logistica. Il 29 giugno 1944, in questo borgo del Comune di Bucine, le truppe naziste perpetrarono una delle stragi più gravi della Toscana: 71 civili furono trucidati in poche ore. Il Centro Interculturale “Don Torelli” sorge in questo stesso territorio, come presidio di memoria e di vita culturale.

SonicForge sceglie consapevolmente di portare la creazione artistica in questo luogo, non per sovrascrivere la memoria ma per abitarla con rispetto. La musica, le arti immersive e la co-creazione collettiva diventano strumenti di rigenerazione: 25 giovani musicisti che vivono, lavorano e producono in un territorio segnato dalla storia contribuiscono a restituirgli vitalità e presenza.

Il progetto si inserisce così in una dimensione più ampia di quella formativa: è un atto culturale che connette passato e futuro, che trasforma uno spazio di memoria in uno spazio di creazione. Le performance finali, in particolare quella al Teatro di San Pancrazio, restituiranno alla comunità locale il lavoro artistico compiuto durante la residenza, in un dialogo aperto tra arte contemporanea e radici del territorio.

### Le sedi delle performance finali (Performing Arts)

---

- Sala Buonumore, Conservatorio Luigi Cherubini — Firenze
- Salone Vasariano — Arezzo
- Teatro di Bucine — Bucine (AR)
- Teatro di San Pancrazio — San Pancrazio, Comune di Bucine (AR)

## 5 · Calendario dei moduli

I moduli si svolgono prevalentemente su 5 giorni consecutivi su un periodo complessivo che va dal 18 giugno 2026 al 26 febbraio 2027. I moduli Performing Arts (13, 14, 15) si svolgono nella fase finale del percorso, dopo il completamento di tutte le altre aree tematiche.

Orientamento iniziale: 18/06/2026. Restituzioni finali: 24–26/02/2027.

1	18/06 – 22/06/2026	Musica & Impresa Creativa	Liv. 1	30
2	09/07 – 13/07/2026	Musica & Impresa Creativa	Liv. 2	30
3	23/07 – 27/07/2026	Musica & Impresa Creativa	Liv. 3	30
4	10/09 – 14/09/2026	Musica & Tecnologie Immersive	Liv. 1	30
5	24/09 – 28/09/2026	Musica & Tecnologie Immersive	Liv. 2	30
6	08/10 – 12/10/2026	Musica & Tecnologie Immersive	Liv. 3	30
7	22/10 – 26/10/2026	Musica & Well-Being	Liv. 1	30
8	05/11 – 09/11/2026	Musica & Well-Being	Liv. 2	30
9	26/11 – 30/11/2026	Musica & Well-Being	Liv. 3	30
10	17/12 – 21/12/2026	Musica & Community Engagement	Liv. 1	30
11	07/01 – 11/01/2027	Musica & Community Engagement	Liv. 2	30
12	21/01 – 25/01/2027	Musica & Community Engagement	Liv. 3	30
13	04/02 – 09/02/2027	Musica & Performing Arts	Liv. 1	36
14	18/02 – 20/02/2027	Musica & Performing Arts	Liv. 2	18
15	21/02 – 26/02/2027	Musica & Performing Arts	Liv. 3	36

## 6 · Piano di studio — Docenti e focus didattici

SonicForge si sviluppa in piena coerenza con l'evoluzione del mercato del lavoro musicale contemporaneo, che richiede figure professionali sempre più ibride e pluricompetenti. Il musicista del presente non è solo interprete: è comunicatore digitale, imprenditore creativo, sound designer, facilitatore comunitario, artista interdisciplinare. Le cinque aree tematiche del percorso rispondono direttamente a questi nuovi profili emergenti, fornendo competenze concrete e spendibili per tracciare prospettive di lavoro innovative, dall'autoimpiego alla collaborazione con istituzioni culturali, dall'industria tecnologica al terzo settore.

Mod.	Area	Liv.	Docente	Focus didattico
1	<b>Impresa Creativa</b>	1	Claudia del Re (esterno)	Diritto, norme, basi di sostenibilità professionale, strumenti contrattuali
2	<b>Impresa Creativa</b>	2	Giulia Reali (ISIA)	Produzione contenuti, strategie di comunicazione e mercato digitale
3	<b>Impresa Creativa</b>	3	Luca Benni (est.) Raffaella Coletti (est.)	Business plan, posizionamento, coaching portfolio/CV/pitch
4	<b>Tecnologie Immersive</b>	1	Giovanni De Stefano (ISIA)	Interaction design, avvio pratico alle performance immersive (AR/VR/elettronica)

Mod.	Area	Liv	Docente	Focus didattico
5	Tecnologie Immersive	2	Fabio Bressan (esterno)	AI & musica, sound coding, live coding — consolidamento avanzato
6	Tecnologie Immersive	3	Damiano Meacci (Conservatorio)	Sound design, prototipi audio/visivi interattivi — chiusura delle basi tecniche
7	Well-Being	1	Amalia Egle Gentile (esterno)	Health Humanities, cornice teorica ed etica delle arti nella cura
8	Well-Being	2	Francesco Saverio Pavone (esterno)	Neuroscienze della percezione sonora; neuro concerto con sensori; meditazione sonora e sostituzione sensoriale
9	Well-Being	3	Raffaele Schiavo (esterno)	Basi teoriche della musicoterapia; laboratori applicati in ospedali, scuole e centri di riabilitazione
10	Community Engagement	1	Sara Ubaldini (esterno)	Sinestesia applicata: colore, suono e segno come linguaggio multisensoriale; co-progettazione site-specific con la comunità
11	Community Engagement	2	Alessandra Garosi (esterno)	Co-creazione musicale tra culture diverse; facilitazione di processi collettivi con comunità non-specialistiche
12	Community Engagement	3	Marco Tognetti (ISIA)	Produzione site-specific, documentazione e output finali
13	Performing Arts	1	Andrea Fumelli (esterno) Dimitri Scarlato (Cons.)	Registrazione e produzione audio: DAW, campionatori, mix e mastering; amplificazione live - Composizione interdisciplinare, drammaturgia del suono
14	Performing Arts	2	Dimitri Frosali (est.)	Corpo, voce e drammaturgia scenica per lo spettacolo finale
15	Performing Arts	3	Fumelli A. · Scarlato · Frosali - F. Bressan (est)	Prove e performance interdisciplinare: musica, suono, teatro e multimedia

## 6b · Descrizione dettagliata dei moduli

### Impresa Creativa

*Competenze imprenditoriali e manageriali per costruire una carriera musicale sostenibile nel mercato contemporaneo.*

#### Modulo 1 · Impresa Creativa · Livello 1

*Docente: Claudia del Re (esterno)*

##### Obiettivi formativi

- Comprendere il quadro normativo della professione musicale in Italia e UE
- Conoscere gli strumenti di tutela: SIAE, diritto d'autore, neighbouring rights
- Identificare le forme contrattuali più comuni: ingaggio, cessione diritti, licenze

##### Attività didattiche

- Seminari su normativa fiscale, previdenziale e contrattuale per musicisti

- Analisi di casi reali: contratti tipo, clausole critiche, tutela legale
- Simulazione di negoziazione contrattuale con operatori culturali

#### Output attesi

*Check-list personale per gestione amministrativa; schema di autovalutazione contrattuale.*

## Modulo 2 · Impresa Creativa · Livello 2

*Docente: Giulia Reali (ISIA)*

#### Obiettivi formativi

- Progettare strategie di comunicazione digitale per musicisti
- Produrre contenuti visivi e multimediali di qualità professionale
- Gestire presenza online, social media e brand identity

#### Attività didattiche

- Laboratorio di produzione: foto promo, video teaser, grafiche social
- Analisi di casi studio: strategie di comunicazione di artisti emergenti
- Progettazione campagna di lancio per un progetto musicale reale

#### Output attesi

*Kit comunicazione (foto, video, grafiche); piano editoriale social; mini-campagna digitale.*

## Modulo 3 · Impresa Creativa · Livello 3

*Docenti: Luca Benni (esterno) Raffaella Coletti (esterna) IN CO-DOCENZA*

#### Obiettivi formativi

- Definire il proprio posizionamento artistico e di mercato
- Costruire un business plan realistico per progetti musicali
- Sviluppare strategie di autopromozione, networking e rapporti con agenzie e promotori

#### Attività didattiche

- Workshop su business model canvas applicato alla musica
- Coaching individuale su CV artistico, bio, portfolio e pitch
- Esercitazioni pratiche: elevator pitch, presentazione a festival ed enti

#### Output attesi

*Business plan personale; CV artistico aggiornato; pitch presentation.*

## Tecnologie Immersive

*Integrazione di tecnologie digitali, sound design, interaction design e intelligenza artificiale nella pratica musicale.*

## Modulo 4 · Tecnologie Immersive · Livello 1

*Docente: Giovanni De Stefano (ISIA)*

#### Obiettivi formativi

- Progettare esperienze musicali immersive con AR/VR
- Integrare performance dal vivo con dispositivi digitali e proiezioni
- Sviluppare competenze di regia visiva e multimediale

#### Attività didattiche

- Workshop su strumenti di interaction design: TouchDesigner, Unity
- Co-creazione di performance audiovisiva con mapping e proiezioni
- Sviluppo di prototipi AR/VR con contenuti musicali

**Output attesi**

*Performance audiovisiva interattiva; prototipo AR/VR testato; documentazione progettuale.*

**Modulo 5 · Tecnologie Immersive · Livello 2**

*Docente: Fabio Bressan (esterno)*

**Obiettivi formativi**

- Esplorare applicazioni di intelligenza artificiale nella composizione e improvvisazione
- Sviluppare competenze di live coding e algoritmi generativi
- Finalizzare output tecnologici per la restituzione pubblica

**Attività didattiche**

- Seminari su AI per musica: generazione, armonizzazione, assistenza compositiva
- Laboratorio di live coding: SuperCollider, Sonic Pi, TidalCycles
- Rifinitura e integrazione dei prototipi sviluppati nei moduli precedenti

**Output attesi**

*Composizione o performance con AI; sistema di live coding funzionante; installazione/performance finale.*

**Modulo 6 · Tecnologie Immersive · Livello 3**

*Docente: Damiano Meacci (Conservatorio)*

**Obiettivi formativi**

- Acquisire competenze di base in Max/MSP, Pure Data o software equivalenti
- Comprendere i principi di sintesi, campionamento e spazializzazione
- Progettare installazioni sonore interattive

**Attività didattiche**

- Laboratorio tecnico: programmazione audio in Max/MSP o Pd
- Sperimentazione con sensori, input gestuali e mapping audio-video
- Prototipazione rapida di installazione audio-visiva interattiva

**Output attesi**

*Prototipo funzionante di installazione sonora interattiva; documentazione tecnica.*

**Well-Being**

*Musica applicata al benessere psico-fisico, neuroscienze, musicoterapia e pratiche di inclusione sociale.*

**Modulo 7 · Well-Being · Livello 1**

*Docente: Amalia Egle Gentile (esterno)*

**Obiettivi formativi**

- Conoscere il campo delle Health Humanities e il ruolo delle arti nel sistema sanitario
- Sviluppare competenze relazionali ed etiche per il lavoro in contesti di fragilità
- Realizzare un intervento musicale concreto in contesto reale o simulato

**Attività didattiche**

- Seminari su Health Humanities, arte e cura, narrazione e vulnerabilità
- Training su ascolto empatico, gestione gruppi, supervisione clinica
- Progettazione e realizzazione di intervento musicale pilota (es. residenza anziani)

**Output attesi**

*Intervento musicale realizzato e documentato; relazione critico-riflessiva; video testimonianze.*

## Modulo 8 · Well-Being · Livello 2

*Docente: Francesco Saverio Pavone (esterno)*

### Obiettivi formativi

- Approfondire i meccanismi neuroscientifici della percezione musicale: come il cervello elabora ritmo, armonia, memoria ed emozioni, e come queste conoscenze orientano la progettazione di esperienze musicali per il benessere
- Progettare setting e protocolli per applicazioni musicali in contesti specifici: anziani, bambini, ambienti ad alto stress, con attenzione alla misurabilità degli effetti
- Integrare strumenti tecnologici di biofeedback e registrazione fisiologica come supporto alla progettazione e alla valutazione di interventi musicali applicati

### Attività didattiche

- Workshop su neuroscienze applicate alla musica: ritmo e sincronizzazione motoria, armonia e risposta emotiva, memoria musicale e plasticità cerebrale, con riferimento diretto alla ricerca sperimentale di Pavone su percezione e consapevolezza
- Progettazione partecipata di sessioni musicali per contesti specifici: i partecipanti costruiscono protocolli di intervento per anziani, bambini e ambienti di stress, definendo obiettivi, durata, repertorio e modalità di osservazione
- Sperimentazione con tecnologie di biofeedback: utilizzo di sensori bio-fisiologici durante l'ascolto e l'esecuzione musicale, lettura collettiva dei dati, discussione su come integrare la misurazione fisiologica nella progettazione di interventi musicali evidence-based

### Output attesi

*Protocollo di sessione musicale applicata (con destinatari, obiettivi, struttura e strumenti definiti); report su sperimentazione biofeedback; scheda di osservazione degli effetti fisiologici durante l'intervento musicale.*

## Modulo 9 · Well-Being · Livello 3

*Docente: Raffaele Schiavo (esterno)*

### Obiettivi formativi

- Acquisire le basi teoriche della musicoterapia nei suoi principali modelli di riferimento (Nordoff-Robbins, GIM, approccio recettivo e attivo)
- Comprendere il ruolo del musicista-facilitatore in contesti applicati: ospedali, hospice, strutture per anziani, scuole, centri di riabilitazione
- Sviluppare competenze pratiche per la conduzione di laboratori musicali in ambienti non-convenzionali

### Attività didattiche

- Seminari di introduzione alla musicoterapia: storia, modelli teorici, ambiti di applicazione clinica ed educativa
- Laboratorio pratico: progettazione e conduzione di sessioni musicali per destinatari con bisogni specifici (disabilità, fragilità cognitiva, contesti pediatrici)
- Visita e osservazione guidata presso una struttura ospedaliera o socio-sanitaria convenzionata, con incontro con professionisti attivi nel settore
- Simulazioni di laboratorio didattico applicato in contesto scolastico e comunitario

### Output attesi

*Progetto di laboratorio musicale applicato (con destinatari, obiettivi, setting e materiali definiti); relazione critica sull'esperienza osservativa; portfolio di strumenti e repertori utilizzabili in contesti di cura e didattica.*

## Community Engagement

*Musica come strumento di partecipazione, coesione sociale, rigenerazione comunitaria e citizenship attiva.*

**Sara Ubaldini — designer, ricercatrice e progettista interdisciplinare**

## Modulo 10 · Community Engagement · Livello 1

*Docente: Sara Ubaldini (esterno)*

### Obiettivi formativi

- Acquisire una metodologia di lettura di un luogo come sistema percettivo integrato: colore, luce, texture, suono ambientale e simbolismo storico come punto di partenza per la progettazione di interventi site-specific
- Comprendere i principi della sinestesia applicata — la relazione strutturale tra colore e suono — come strumento operativo per la progettazione di eventi multimediali coerenti
- Sviluppare competenze per progettare interventi site-specific che integrino linguaggio visivo, sonoro e spaziale in un sistema comunicativo unitario accessibile a un pubblico non-specialistico

### Attività didattiche

- Seminario sul metodo CMF (Colore, Materiali, Finiture) come grammatica dello spazio: leggere un luogo attraverso armonia cromatica, ritmo delle superfici, timbro dei materiali e dinamica della luce
- Laboratorio di analisi sensoriale di San Pancrazio: uscita nel territorio per costruire una mappa percettiva del borgo — palette cromatica, texture, qualità della luce, suoni ambientali, segni e simboli dello spazio pubblico
- Workshop sulla sinestesia applicata: partendo dal colore, esplorare le corrispondenze strutturali tra dimensione visiva e sonora — saturazione, frequenza, finitura, dinamica — come strumento per progettare eventi in cui suono e immagine si amplificano a vicenda
- Co-progettazione dell'intervento site-specific: tradurre la mappa sensoriale del borgo in un progetto per la comunità, definendo spazi, palette visiva, materiali e relazioni colore-suono. Base per il Modulo 12

### Output attesi

*Mappa sensoriale di San Pancrazio (cromatica, materica, sonora); vocabolario visivo-sonoro del progetto (palette, texture, corrispondenze colore-suono); progetto-pilota dell'intervento site-specific con definizione di spazi, linguaggi integrati e modalità di coinvolgimento della comunità.*

## Modulo 11 · Community Engagement · Livello 2

*Docente: Alessandra Garosi (esterno)*

### Obiettivi formativi

- Comprendere come un percorso musicale personale possa aprirsi all'incontro con l'altro, altre culture, altri linguaggi, altri pubblici, senza perdere identità artistica
- Sviluppare competenze di co-creazione musicale in contesti eterogenei, partendo dall'ascolto profondo come pratica fondamentale
- Acquisire strumenti metodologici per facilitare processi creativi collettivi con comunità non-specialistiche, anche in contesti internazionali o multiculturali

### Attività didattiche

- Seminario esperienziale: Alessandra condivide con i partecipanti episodi concreti del proprio percorso, dall'incontro con i musicisti aborigeni in Australia alla costruzione di repertori crossover con Harmonia Ensemble, come casi studio di ascolto, adattamento e co-creazione
- Laboratorio pratico di improvvisazione aperta: tecniche per avviare processi musicali collettivi con partecipanti di diversa provenienza e formazione
- Workshop su facilitazione musicale in contesti comunitari: come costruire fiducia, gestire differenze di competenza, trasformare la diversità in risorsa creativa
- Simulazione con la comunità di San Pancrazio: progettazione e conduzione di una sessione musicale partecipativa con gli abitanti del territorio, con supervisione e debriefing

### Output attesi

*Sessione comunitaria condotta e documentata; toolkit metodologico personale con tecniche di facilitazione adattabili a contesti diversi; riflessione scritta sul rapporto tra identità artistica individuale e apertura alla co-creazione collettiva.*

## Modulo 12 · Community Engagement · Livello 3

Docente: Marco Tognetti (ISIA)

### Obiettivi formativi

- Coordinare un evento musicale site-specific con e per la comunità locale
- Documentare processo e risultati con strumenti multimediali
- Valorizzare l'impatto sociale e culturale del progetto comunitario

### Attività didattiche

- Finalizzazione di performance/concerto partecipativo con gli abitanti di San Pancrazio
- Allestimento evento pubblico negli spazi del borgo: piazza, chiesa, auditorium
- Produzione documentario partecipativo: video, foto, testimonianze con supporto ISIA

### Output attesi

Evento comunitario realizzato; documentario multimediale; report d'impatto sociale.

## Performing Arts e Performances finali

Dimensione performativa interdisciplinare: musica in dialogo con teatro, danza, drammaturgia e arti visive.

## Modulo 13 · Performing Arts · AUDIO – 6 giorni

Docente: Andrea Fumelli (esterno) - 3 giorni

### Obiettivi formativi

- Comprendere il funzionamento della catena audio: dalla sorgente sonora al prodotto finito
- Acquisire competenze operative in registrazione, editing, mix e mastering con DAW professionali
- Gestire sistemi di amplificazione live e impianti audio per contesti performativi

### Attività didattiche

- Laboratorio DAW: registrazione multitraccia, editing audio, elaborazione e processing del suono (EQ, compressione, effetti)
- Esercitazioni su campionatori: creazione di librerie sonore, layering, trigger in esecuzione live
- Workshop su mix, mastering e PA: bilanciamento dei livelli, panoramica, processing finale per distribuzione digitale e live; amplificazione e sistema PA per performance dal vivo

### Output attesi

Traccia audio registrata, editata e masterizzata; patch DAW funzionante per performance live; documentazione tecnica del setup audio.

Docente: Dimitri Scarlato (Conservatorio) - 3 giorni

### Obiettivi formativi

- Sviluppare linguaggi compositivi che integrano musica, parola, movimento
- Costruire drammaturgie sonore originali per progetti scenici
- Collaborare con artisti di altre discipline in processi creativi condivisi

### Attività didattiche

- Analisi di opere interdisciplinari: Cage, Wilson, Castellucci, Sciarrino
- Co-creazione con performer: sviluppo di partiture aperte e strutture improvvisative
- Prove intensive per costruzione di materiale sonoro drammaturgicamente strutturato

### Output attesi

Partitura/struttura compositiva interdisciplinare; materiale audio-video di processo.

## Modulo 14 · Performing Arts · TEATRO – Fase C perf. 3 giorni

Docenti: Dimitri Frosali (esterno) - 3 giorni

### Obiettivi formativi

- Acquisire consapevolezza del corpo come strumento espressivo primario nella performance musicale
- Sviluppare l'uso del suono e voce in contesti scenici: proiezione, colore, presenza e relazione con il suono strumentale
- Comprendere i principi dell'impianto scenico: spazio, luce, posizione, movimento e relazione con il pubblico
- Costruire una drammaturgia della performance: struttura narrativa, tensione scenica, climax e chiusura

### Attività didattiche

- Laboratorio sul corpo in scena: tecniche di presenza scenica, consapevolezza posturale, relazione tra gesto e suono
- Esercitazioni sulla voce parlata e cantata in contesto performativo: proiezione, ritmo, pausa, silenzio
- Workshop sull'impianto scenico: lettura e progettazione dello spazio, posizionamento dei performer, gestione della luce come elemento drammaturgico
- Costruzione collettiva della drammaturgia dello spettacolo finale: struttura, partiture gestuali, indicazioni di regia

### Output attesi

Partitura drammaturgica dello spettacolo finale con indicazioni di regia, gestualità, uso dello spazio e della voce; performance pubblica realizzata nelle tre sedi con piena consapevolezza scenica; diario di lavoro individuale sul percorso corpo-voce-scena

## Modulo 15 · Performing Arts · PERFORMANCES 3 giorni di prove + 3 giorni concerti

Docenti: Andrea Fumelli · Dimitri Scarlato · Dimitri Frosali · Fabio Bressan | prove e performance

### Obiettivi formativi

- Integrare le competenze acquisite nei moduli 13, 14 e 5 di Fabio Bressan sulle tecnologie immersive, in un progetto performativo unitario che unisce audio, composizione, corpo e drammaturgia
- Costruire e provare uno spettacolo interdisciplinare originale capace di essere replicato in tre sedi diverse con allestimenti differenti
- Sviluppare la capacità di lavorare in ensemble multiprofessionale sotto la guida di quattro docenti con linguaggi complementari

### Attività didattiche

PROVE - 3 giorni con i 4 docenti

- Prove intensive con i 25 partecipanti guidate dai quattro docenti simultaneamente: Fumelli cura il suono e l'amplificazione live, Scarlato la struttura compositiva e le partiture, Frosali la drammaturgia scenica e la gestione del corpo e della voce, Bressan l'integrazione tecnologica e le parti elettroniche
- Allestimento tecnico progressivo: costruzione del setup audio (mixer, PA, monitor, sorgenti digitali), prove luci, posizionamento dei performer nello spazio
- Prove generali con struttura completa: scaletta, entrate, uscite, transizioni, gestione degli imprevisti in scena

PERFORMANCES — 3 giorni di concerti (2h prove + 4h concerto per ogni giorno)

- Performance 1 — Sala Buonumore, Conservatorio Luigi Cherubini, Firenze: restituzione pubblica in contesto istituzionale con presenza di operatori culturali e stampa
- Performance 2 — Teatro di Bucine (AR): performance site-specific con pubblico locale e comunità del territorio
- Performance 3 — Salone Vasari, Arezzo: performance in spazio storico con pubblico cittadino e stakeholder regionali

### Output attesi

Performance interdisciplinare completa realizzata nelle tre sedi con allestimento professionale; video documentativo di ciascuna replica; portfolio individuale del percorso performativo con note di scena, riflessione critica e materiali prodotti durante la residenza; certificazione finale di partecipazione al progetto FSE+.

## 7 · Nuove professioni nella musica

SonicForge si sviluppa in piena coerenza con la trasformazione in atto nel settore musicale contemporaneo. La digitalizzazione, l'intelligenza artificiale, le tecnologie immersive e la crescente domanda di musica applicata a contesti sociali e terapeutici stanno ridisegnando il profilo del musicista professionale del XXI secolo. Non basta più saper suonare: occorre saper progettare, comunicare, collaborare con artisti di altre discipline, muoversi con competenza nei mercati digitali e nei contesti comunitari.

**Le cinque aree tematiche di SonicForge tracciano altrettante traiettorie professionali emergenti, concrete e richieste dal mercato culturale:**

- Music entrepreneur — il musicista che gestisce la propria carriera come impresa creativa, con competenze di business plan, comunicazione digitale, diritto d'autore e relazione con agenzie e promotori
- Sound designer e music technologist — il musicista che integra elettronica, AI sonora, live coding e realtà virtuale/aumentata nella propria pratica creativa e performativa
- Music & wellness practitioner — il musicista che opera in contesti sanitari, terapeutici e di benessere, con solide basi nelle neuroscienze musicali e nelle pratiche di musicoterapia
- Community musician e cultural facilitator — il musicista che progetta e conduce laboratori partecipativi, lavora con comunità non specialistiche e usa la musica come strumento di coesione sociale e rigenerazione territoriale
- Performing artist interdisciplinare — il musicista che dialoga con teatro, danza, arti visive e drammaturgia, capace di costruire produzioni sceniche originali in collaborazione con artisti di altri linguaggi

SonicForge non forma musicisti generici: forma professionisti capaci di operare in ecosistemi culturali complessi, di rispondere a committenze diverse, istituzioni, festival, aziende, enti sociali e di creare lavoro per se stessi e per altri. È questa la scommessa formativa del progetto, e la ragione per cui ciascun modulo è orientato non solo all'acquisizione di competenze ma alla produzione di output reali e spendibili.

## 8 · Descrizione dettagliata dei moduli

### Area 1 · Musica e Impresa Creativa

Competenze imprenditoriali e manageriali per costruire una carriera musicale sostenibile nel mercato contemporaneo.

#### Modulo 1 · Diritto, norme e tutela del musicista

*Docente: Claudia del Re (esterno)*

**Obiettivi:** comprendere il quadro normativo della professione musicale in Italia e UE; conoscere gli strumenti di tutela (SIAE, diritto d'autore, neighbouring rights); identificare le forme contrattuali più comuni (ingaggio, cessione diritti, licenze).

**Attività:** seminari su normativa fiscale, previdenziale e contrattuale; analisi di casi reali con contratti tipo e clausole critiche; simulazione di negoziazione contrattuale con operatori culturali.

**Output:** check-list personale per gestione amministrativa; schema di autovalutazione contrattuale.

## Modulo 2 · Produzione contenuti e strategie di comunicazione

*Docente: Giulia Reali (ISIA)*

Obiettivi: progettare strategie di comunicazione digitale per musicisti; produrre contenuti visivi e multimediali di qualità professionale; gestire presenza online, social media e brand identity.

Attività: laboratorio di produzione (foto promo, video teaser, grafiche social); analisi di casi studio su artisti emergenti; progettazione di una campagna di lancio per un progetto musicale reale.

**Output: kit comunicazione completo (foto, video, grafiche); piano editoriale social; mini-campagna digitale.**

## Modulo 3 · Business plan e posizionamento professionale

*Docente: Luca Benni (esterno)*

Obiettivi: definire il proprio posizionamento artistico e di mercato; costruire un business plan realistico per progetti musicali; sviluppare strategie di autopromozione e rapporti con agenzie e promotori.

Attività: workshop su business model canvas applicato alla musica; coaching individuale su CV artistico, bio, portfolio e pitch; esercitazioni pratiche di elevator pitch e presentazione a festival e enti.

**Output: business plan personale; CV artistico aggiornato; pitch presentation di 3 minuti.**

## Area 2 · Tecnologie Immersive

---

Integrazione di tecnologie digitali, sound design, interaction design e intelligenza artificiale nella pratica musicale.

### Modulo 4 · Interaction design e performance immersive

*Docente: Giovanni De Stefano (ISIA)*

Obiettivi: progettare esperienze musicali immersive con AR/VR; integrare performance dal vivo con dispositivi digitali e proiezioni; sviluppare competenze di regia visiva e multimediale.

Attività: workshop su TouchDesigner e Unity; co-creazione di performance audiovisiva con mapping e proiezioni; sviluppo di prototipi AR/VR con contenuti musicali.

**Output: performance audiovisiva interattiva; prototipo AR/VR testato; documentazione progettuale.**

### Modulo 5 · AI, sound coding e output avanzati

*Docente: Fabio Bressan (esterno)*

Obiettivi: esplorare applicazioni di intelligenza artificiale nella composizione e improvvisazione; sviluppare competenze di live coding e algoritmi generativi; finalizzare output tecnologici per la restituzione pubblica.

Attività: seminari su AI per musica (generazione, armonizzazione, assistenza compositiva); laboratorio di live coding con SuperCollider, Sonic Pi, Tidal Cycles; integrazione dei prototipi sviluppati nei moduli precedenti.

**Output: composizione o performance con AI; sistema di live coding funzionante; installazione/performance finale.**

### Modulo 6 · Sound design e audio interattivo

*Docente: Damiano Meacci (Conservatorio)*

Obiettivi: acquisire competenze di base in Max/MSP, Pure Data o equivalenti; comprendere i principi di sintesi, campionamento e spazializzazione; progettare installazioni sonore interattive.

Attività: laboratorio tecnico di programmazione audio in Max/MSP; sperimentazione con sensori, input gestuali e mapping audio-video; prototipazione rapida di installazione audio-visiva interattiva.

**Output: prototipo funzionante di installazione sonora interattiva; documentazione tecnica.**

### Area 3 · Musica e Well-Being

---

Musica applicata al benessere psico-fisico, neuroscienze, musicoterapia e pratiche di inclusione sociale.

#### Modulo 7 · Health Humanities e cornice teorica

*Docente: Amalia Egle Gentile (esterno)*

Obiettivi: conoscere il campo delle Health Humanities e il ruolo delle arti nel sistema sanitario; sviluppare competenze relazionali ed etiche per il lavoro in contesti di fragilità; realizzare un intervento musicale concreto in contesto reale o simulato.

Attività: seminari su Health Humanities, arte e cura, narrazione e vulnerabilità; training su ascolto empatico, gestione gruppi e supervisione clinica; progettazione e realizzazione di intervento musicale pilota (es. residenza anziani).

**Output: intervento musicale realizzato e documentato; relazione critico-riflessiva; video testimonianze.**

#### Modulo 8 · Neuroscienze e progettazione di pratiche

*Docente: Francesco Pavone (esterno)*

Obiettivi: approfondire i meccanismi neuroscientifici della percezione musicale; progettare setting e protocolli per applicazioni musicali al benessere; integrare strumenti tecnologici di biofeedback e registrazione fisiologica.

Attività: workshop su neuroscienze applicate (ritmo, armonia, memoria, emozioni); progettazione partecipata di sessioni musicali per anziani, bambini, contesti di stress; sperimentazione con tecnologie di biofeedback.

**Output: protocollo di sessione musicale evidence-based; report su sperimentazione biofeedback.**

#### Modulo 9 · Laboratorio pratico-musicale e musicoterapia

*Docente: Raffaele Schiavo (esterno)*

Obiettivi: comprendere i fondamenti teorici della musica applicata al benessere; conoscere le principali pratiche (musicoterapia, sound healing, mindfulness sonora); sperimentare tecniche di ascolto consapevole e produzione sonora per il benessere.

Attività: seminari su neuroscienze della musica ed effetti psico-fisiologici del suono; pratiche introduttive di meditazione sonora, improvvisazione terapeutica e ascolto profondo; analisi di casi in contesti ospedalieri, carcerari e comunitari.

**Output: diario di pratica personale; mappa concettuale su musica e benessere.**

### Area 4 · Musica e Community Engagement

---

Musica come strumento di partecipazione, coesione sociale, rigenerazione comunitaria e cittadinanza attiva.

#### Modulo 10 · Laboratori partecipativi e progettazione comunitaria

*Docente: Sara Ubaldini (esterno)*

**Obiettivi formativi:** Acquisire una metodologia di lettura di un luogo come sistema percettivo integrato: colore, luce, texture, suono ambientale e simbolismo storico come punto di partenza per la progettazione di interventi site-specific — Comprendere i principi della sinestesia applicata — la relazione strutturale tra colore e suono — come strumento operativo per la progettazione di eventi multimediali coerenti — Sviluppare competenze per progettare interventi site-specific che integrino linguaggio visivo, sonoro e spaziale in un sistema comunicativo unitario accessibile a un pubblico non-specialistico

**Attività didattiche:** seminario sul metodo CMF (Colore, Materiali, Finiture): leggere un luogo attraverso armonia cromatica, ritmo delle superfici, timbro dei materiali e dinamica della luce, Laboratorio sensoriale a San Pancrazio: mappa percettiva del borgo (palette, texture, luce, suoni, segni) e workshop sulla sinestesia applicata, corrispondenze strutturali colore-suono per progettare eventi in cui visivo e sonoro si amplificano a vicenda, Co-progettazione dell'intervento site-specific: tradurre la mappa sensoriale in progetto per la comunità, definendo spazi, palette visiva, materiali e relazioni colore-suono. Base per il Modulo 15

**Output attesi:** *mappa sensoriale di San Pancrazio (cromatica, materica, sonora) e vocabolario visivo-sonoro del progetto (palette, texture, corrispondenze colore-suono). Progetto-pilota dell'intervento site-specific: spazi, linguaggi integrati e modalità di coinvolgimento della comunità.*

### **Modulo 11 · Facilitazione, co-creazione e metodologie di engagement**

*Docente: Alessandra Garosi (esterno)*

**Obiettivi:** sviluppare competenze di facilitazione e gestione di processi creativi collettivi; utilizzare strumenti di co-creazione accessibili e inclusivi; costruire relazioni di fiducia con comunità non specialistiche.

**Attività:** workshop su tecniche di facilitazione (circle songs, body percussion, improvvisazione collettiva); training su ascolto attivo, mediazione e gestione conflitti; sessioni pilota con abitanti di San Pancrazio (bambini, anziani, famiglie).

**Output:** *sessioni di laboratorio comunitario documentate; toolkit metodologico personale.*

### **Modulo 12 · Produzione site-specific e restituzione finale**

*Docente: Marco Tognetti (ISIA)*

**Obiettivi:** realizzare un evento musicale site-specific con e per la comunità locale; documentare processo e risultati con strumenti multimediali; valorizzare l'impatto sociale e culturale del progetto comunitario.

**Attività:** finalizzazione di performance/concerto partecipativo con gli abitanti di San Pancrazio; allestimento evento pubblico negli spazi del borgo (piazza, chiesa, auditorium); produzione documentario partecipativo (video, foto, testimonianze) con supporto ISIA.

**Output:** *evento comunitario realizzato; documentario multimediale; report d'impatto sociale.*

## **Area 5 · Musica e Performing Arts**

---

Dimensione performativa interdisciplinare: musica in dialogo con teatro, danza, drammaturgia e arti visive.

### **Modulo 13 · Performing Arts**

*Docente: Andrea Fumelli*

**Obiettivi:** comprendere il funzionamento della catena audio dalla sorgente sonora al prodotto finito; acquisire competenze operative in registrazione, editing, mix e mastering con DAW professionali; gestire sistemi di amplificazione live e impianti PA per contesti performativi.

**Attività:** laboratorio DAW con registrazione multitraccia, editing e processing del suono (EQ, compressione, effetti); esercitazioni su campionatori, creazione di librerie sonore e trigger in esecuzione live; workshop su mix, mastering e gestione del sistema PA live per performance.

**Output:** traccia audio registrata, editata e masterizzata; patch DAW funzionante per il live; documentazione tecnica del setup audio.

*Docente: Dimitri Scarlato*

**Obiettivi:** sviluppare linguaggi compositivi che integrano musica, parola e movimento in un progetto scenico; costruire una drammaturgia sonora originale con struttura narrativa, tensione, climax e chiusura; analizzare e applicare modelli di composizione interdisciplinare contemporanea.

**Attività:** analisi di opere di riferimento — Cage, Wilson, Castellucci, Sciarrino — con focus sulla relazione tra forma musicale, spazio e corpo; co-creazione di partiture aperte e strutture improvvisative adattabili alle tre sedi; costruzione dell'architettura sonora dello spettacolo finale con transizioni e relazione tra suono elettronico e live.

**Output:** partitura/struttura compositiva interdisciplinare per lo spettacolo finale; materiale audio-video di processo; note di composizione per le prove congiunte.

## Modulo 14 · Performing Arts

*Docente:*

*Dimitri*

*Frosali*

**Obiettivi:** acquisire consapevolezza del corpo come strumento espressivo primario nella performance musicale; sviluppare l'uso della voce in contesti scenici — proiezione, colore, presenza e relazione con il suono strumentale; comprendere i principi dell'impianto scenico — spazio, luce, posizione e movimento; costruire la drammaturgia dello spettacolo finale con struttura narrativa, tensione scenica e partiture gestuali.

**Attività:** laboratorio sul corpo in scena con tecniche di presenza scenica, consapevolezza posturale e relazione gesto-suono; esercitazioni sulla voce parlata e cantata in contesto performativo — proiezione, ritmo, pausa e silenzio come elementi drammaturgici; workshop sull'impianto scenico con progettazione dello spazio, posizionamento dei performer e gestione della luce; costruzione collettiva della drammaturgia dello spettacolo finale con indicazioni di regia.

**Output:** partitura drammaturgica dello spettacolo con indicazioni di regia, gestualità, uso dello spazio e della voce; diario di lavoro individuale sul percorso corpo-voce-scena.

## Modulo 15 · Performing Arts

*Docenti: Dimitri Frosali, Dimitri Scarlato, Andrea Fumelli, Fabio Bressan*

**Obiettivi:** integrare le competenze dei moduli 13, 14 in un progetto performativo unitario che unisce produzione audio, composizione scenica, corpo e drammaturgia; costruire e provare uno spettacolo interdisciplinare replicabile nelle tre sedi; lavorare in ensemble multiprofessionale sotto la guida di quattro docenti con linguaggi complementari; presentare il lavoro al pubblico con piena consapevolezza scenica, tecnica e critica.

**Attività:** 3 giorni di prove congiunte. Prove intensive con i 25 partecipanti guidate simultaneamente dai quattro docenti, Fumelli cura suono e amplificazione live, Scarlato la struttura compositiva e le partiture, Frosali la drammaturgia scenica e la gestione del corpo e della voce, Bressan l'integrazione tecnologica e le parti elettroniche; allestimento tecnico progressivo con costruzione del setup audio,

prove luci e posizionamento dei performer; prove generali con struttura completa, scaletta, transizioni e gestione degli imprevisti in scena.

Attività: 3 giorni di concerti: replica dello spettacolo al Teatro di Bucine con il pubblico del territorio; concerto-performance alla Sala Buonomore del Conservatorio Cherubini di Firenze in contesto istituzionale; performance al Salone Vasari di Arezzo con pubblico cittadino e stakeholder regionali. Ogni giornata prevede 2 ore di prove tecniche e 4 ore di performance.

**Output: performance interdisciplinare realizzata nelle tre sedi con allestimento professionale; video documentativo di ciascuna replica; portfolio individuale del percorso con note di scena e riflessione critica; certificazione finale di partecipazione.**

## 9 · Opportunità post-residenza

Il Conservatorio Luigi Cherubini e i partner del progetto, ISIA Firenze e Associazione IUBAL Arezzo, si riservano la facoltà di proporre spazi di collaborazione lavorativa ai giovani musicisti formati nell'ambito del percorso FSE+, per attività connesse alle istituzioni del partenariato. Tale possibilità è rimessa alla libera valutazione di ciascun ente, in funzione delle proprie esigenze organizzative e artistiche, e non costituisce impegno contrattuale né garanzia di assunzione.

- Collaborazione a progettazione e ad eventi e concerti del Conservatorio
- Supporto alla produzione di contenuti multimediali e documentazione
- Collaborazioni artistiche in progetti interdisciplinari
- Tutoraggio peer-to-peer per le edizioni successive della residenza

*Le eventuali collaborazioni sono rimesse alla libera iniziativa del Conservatorio e dei partner, nel rispetto delle rispettive esigenze istituzionali. Non costituiscono obbligo contrattuale né garanzia di assunzione derivante dalla partecipazione al progetto FSE+.*

## ALLEGATO B

### SCHEDA DI ISCRIZIONE FSE+

#### SCHEDA DI ISCRIZIONE PARTECIPANTI ADULTI

(SCRIVERE IN STAMPATELLO)

A cura dell'Ente Attuatore	Ammesso inizio <input type="checkbox"/>	Ammesso dopo l'inizio <input type="checkbox"/>
TITOLO DELL'INTERVENTO _____		
MATRICOLA <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
ENTE ATTUATORE _____		

\_\_I\_\_ sottoscritto/a \_\_\_\_\_  
 nato/a il (gg/mm/aaaa) \_\_/\_\_/\_\_\_\_ a (Comune) \_\_\_\_\_  
 (Provincia) (\_\_\_\_) (Stato) \_\_\_\_\_  
 Codice fiscale

CONSAPEVOLE DELLE RESPONSABILITÀ E DELLE PENE STABILITE DALLA LEGGE PER FALSE ATTESTAZIONI E MENDACI DICHIARAZIONI, SOTTO LA SUA PERSONALE RESPONSABILITÀ (ARTT. 48-76 D.P.R. 28/12/2000, N°445)

#### DICHIARA

di essere di sesso: M F; di avere cittadinanza \_\_\_\_\_; di risiedere in via/piazza \_\_\_\_\_ n° \_\_\_\_\_ Comune \_\_\_\_\_ CAP \_\_\_\_\_  
 Provincia \_\_\_\_\_ n° tel. \_\_\_\_\_ n° cell. \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

(da compilare se la residenza è diversa dal domicilio)

- di essere domiciliato in via/piazza \_\_\_\_\_ n° \_\_\_\_\_  
 Comune \_\_\_\_\_ CAP \_\_\_\_\_  
 Provincia \_\_\_\_\_ n° tel. \_\_\_\_\_

1.1. per quanto riguarda gli indicatori comuni di output:

- **di essere nella seguente condizione occupazionale:**
  - OCCUPATO** (compresi i lavoratori autonomi, anche chi ha occupazione saltuaria/atipica e chi è in C.I.G. ordinaria o assegno ordinario FIS, FSBA o altri fondi)
  - DISOCCUPATO** (chi ha perso il lavoro, chi non ha mai lavorato, non studia e cerca lavoro, chi ha cessato un contratto a tempo determinato, chi è in C.I.G. straordinaria o assegno di solidarietà FIS, FSBA o altri fondi)
  - INATTIVO** (casalinga/o, ritirato/a dal lavoro, inabile al lavoro, in servizio civile, in altra condizione diversa da studente)
  - STUDENTE**
- se DISOCCUPATO indicare di essere disoccupato da:
  - meno di 6 mesi  6 a 11 mesi  12 a 24 mesi  oltre 24 mesi

- **di essere in possesso del titolo di studio di:**
  - Licenza elementare/Attestato di valutazione finale
  - Licenza media /Avviamento professionale
  - Titolo di istruzione secondaria di II grado (scolastica o formazione professionale) che non permette l'accesso all'università (qualifica di istituto professionale, licenza di maestro d'arte, abilitazione all'insegnamento nella scuola materna, attestato di qualifica professionale e diploma professionale di Tecnico (iefp), Qualifica professionale regionale di I livello (post-obbligo, durata => 2 anni)
  - Diploma di istruzione secondaria di II grado che permette l'accesso all'università
  - Qualifica professionale regionale post-diploma, certificato di specializzazione tecnica superiore (IFTS)
  - Diploma di tecnico superiore (ITS)
  - Laurea di I livello (triennale), diploma universitario, diploma accademico di I livello (AFAM)
  - Laurea magistrale/specialistica di II livello, diploma di laurea del vecchio ordinamento (4-6 anni), diploma accademico di II livello (AFAM o di conservatorio, accademia di belle arti, accademia d'arte drammatica o di danza, ISIA vecchio ordinamento)
  - Titolo di dottore di ricerca
  - Nessun titolo

1.2. per quanto riguarda gli altri indicatori comuni di output:

- **di appartenere a una delle seguenti categorie:**
  - Persona con disabilità<sup>2</sup>
  - Cittadino/a di paesi terzi<sup>3</sup>
  - Partecipante di origine straniera<sup>4</sup>
  - Appartenente a minoranze a rischio esclusione<sup>5</sup>
  - Persona senzatetto o persone colpite da esclusione abitativa<sup>6</sup>

<sup>2</sup>Definizioni:

*Invalidi civili maggiorenni con invalidità certificata superiore al 67%, invalidi civili minorenni, cittadini con indennità di accompagnamento, cittadini con certificazione ai sensi dell'articolo 3, comma 1 e 3, legge 5 febbraio 1992, n. 104, ciechi civili, sordi civili, invalidi e inabili ai sensi della legge 12 giugno 1984, n. 222, invalidi sul lavoro con invalidità certificata pari o superiore al 34%, invalidi sul lavoro con diritto all'assegno per l'assistenza personale e continuativa o con menomazioni dell'integrità psicofisica, inabili alle mansioni ai sensi della legge 11 aprile 1955, n. 379, del d.p.r. 29 dicembre 1973, n. 1092 e del d.p.r. 27 luglio 2011, n. 171, e inabili ai sensi dell'articolo 13, legge 8 agosto 1991, n. 274 e dell'articolo 2, legge 8 agosto 1995, n. 335, cittadini titolari di trattamenti di privilegio ordinari e di guerra, cittadini privi di certificazione che presentano una minorazione fisica, psichica o sensoriale, stabilizzata o progressiva, che è causa di difficoltà di apprendimento, di relazione o di integrazione lavorativa e tale da determinare un processo di svantaggio sociale o di emarginazione)*

<sup>3</sup> *Persona che non è cittadino dell'Unione, compresi gli apolidi e le persone con cittadinanza indeterminata*

<sup>4</sup> *Cittadini degli Stati membri dell'UE che erano cittadini di un paese terzo e che sono diventati cittadini dell'UE attraverso il processo di naturalizzazione in uno degli Stati membri dell'UE*

<sup>5</sup> *Persone appartenenti a popolazioni, tra i quali Rom, Sinti e altri sottogruppi, fatti oggetto di una specifica forma di discriminazione e razzismo (definito "antiziganismo") e gruppi di persone con caratteristiche personali che le rendono soggette a discriminazione, quali la comunità LGBT+)*

<sup>6</sup> *Persone che vivono dove capita e in alloggi di emergenza, persone che vivono in alloggi per i senzatetto, nei rifugi per donne, in alloggi per gli immigrati, persone che sono state dimesse dagli istituti e persone che beneficiano di un sostegno di lungo periodo perché senzatetto, persone che vivono in situazioni di locazioni a rischio, sotto la minaccia di sfratto o di violenza, persone che vivono in condizioni abitative inadeguate; persone che vivono in alloggi non idonei, abitazioni non convenzionali, ad esempio in roulotte senza un adeguato accesso ai servizi pubblici come l'acqua, l'elettricità, il gas o in situazioni di estremo sovraffollamento, persone inserite in progetti di Housing First /Housing Led per le quali è ancora attiva la presa in carico da parte servizi sociali territoriali.*

- Partecipanti provenienti da zone rurali
- Nessuna delle precedenti

...I sottoscritti... dichiara infine di essere a conoscenza che l'accettazione della presente domanda è subordinata all'effettuazione del corso e al raggiungimento del numero di allievi previsto o, in caso di soprannumero, di essere oggetto di una selezione.

- **allegato n. come richiesto dal bando di ammissione.**

DATA \_\_/\_\_/\_\_\_\_

FIRMA DEL RICHIEDENTE

.....

### **Informativa della Regione Toscana agli interessati ai sensi del Regolamento UE n. 679/2016 "Regolamento Generale sulla protezione dei dati"**

Ai sensi dell'articolo 13 del Reg. UE/679/2016 La informiamo che i dati personali, che raccogliamo – soltanto in caso di controllo a campione – per le finalità di monitoraggio, comunicazione, controllo e archiviazione, previste dalla L.R. 32 del 26 luglio 2002 e sue successive modificazioni e dai Regolamenti Comunitari del Fondo Sociale Europeo Plus, saranno trattati in modo lecito, corretto e trasparente.

A tal fine le facciamo presente che:

1. La Regione Toscana- Giunta regionale è il titolare del trattamento (dati di contatto: P.zza duomo 10 - 50122 Firenze, pec [regionetoscana@postacert.toscana.it](mailto:regionetoscana@postacert.toscana.it)).
2. Il conferimento dei Suoi dati, che saranno trattati dal personale autorizzato con modalità manuale e/o informatizzata, è obbligatorio e il loro mancato conferimento preclude la partecipazione alle attività.
3. I dati raccolti non saranno oggetto di comunicazione a terzi, se non per obbligo di legge e non saranno oggetto di diffusione.
4. I dati acquisiti in esecuzione del presente atto potranno essere comunicati ad organismi, anche dell'Unione europea o nazionali, direttamente o attraverso soggetti appositamente incaricati, ai fini dell'esercizio delle rispettive funzioni di controllo sulle operazioni che beneficiano del sostegno del FSE+.
5. I Suoi dati saranno conservati nel Sistema Informativo FSE e presso gli uffici del Responsabile del procedimento Settore "Spettacolo dal vivo e riprodotto". Festival. Promozione della cultura musicale. Politiche per lo sport" per il tempo necessario alla conclusione del procedimento stesso, saranno poi conservati agli atti in conformità alle norme sulla conservazione della documentazione amministrativa.
6. Lei ha il diritto di accedere ai dati personali che La riguardano, di chiederne la rettifica, la limitazione o la cancellazione se incompleti, erranei o raccolti in violazione della legge, nonché di opporsi al loro trattamento per motivi legittimi rivolgendo le richieste al Responsabile della protezione dei dati . I dati di contatto del Responsabile della Protezione dei dati sono i seguenti: [urp\\_dpo@regione.toscana.it](mailto:urp_dpo@regione.toscana.it).
7. Può inoltre proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali, seguendo le indicazioni riportate sul sito dell'Autorità di controllo (<http://www.garanteprivacy.it/>)