



AVVISO PER LA SELEZIONE DEGLI STUDENTI NELL'AMBITO DEL PROGETTO PRIN AFAM 2024 "GAME DESIGN COME PRATICA CULTURALE TRASFORMATIVA" CODICE PROGETTO: PRINAFAM-00068 CUP ISIA PESCARA: G53C25000770001/CUP ACCADEMIA L'AQUILA: H53C25000730001

IL DIRETTORE

VISTA la legge n. 508 del 21 dicembre 1999, avente ad oggetto l'autonomia delle Istituzioni dell'Alta Formazione Artistica, Musicale e Coreutica;

VISTO lo Statuto dell'Accademia di Belle Arti dell'Aquila;

VISTO il Decreto Direttoriale n. 2214 del 24 dicembre 2024 del Ministero dell'Università e della Ricerca recante "Avviso per il finanziamento di progetti di ricerca di rilevante interesse nazionale (PRIN) predisposti da istituzioni AFAM statali e relativi a interventi di contrasto al disagio giovanile nonché a carattere di innovazione sociale su tematiche di rilevante interesse per il settore delle istituzioni (PRIN AFAM 2024)";

VISTO il Decreto Direttoriale n. 16508 del 20 ottobre 2025 relativo all'avvio delle attività progettuali e alle modalità di attuazione dei progetti finanziati nell'ambito del PRIN AFAM 2024;

VISTO il progetto "*Game Design come pratica culturale trasformativa*" presentato dall'I.S.I.A. di Pescara in partenariato con l'Accademia di Belle Arti di L'Aquila nell'ambito del PRIN AFAM 2024;

VISTA la nota del Ministero dell'Università e della Ricerca – Direzione Generale della ricerca, prot. n. 17345/2025, recante l'elenco dei progetti ammessi a finanziamento nell'ambito del

ABAQ



PRIN AFAM 2024, tra i quali il progetto codice PrinAFAM-00068, con contributo assegnato a favore dell'Istituto Superiore per le Industrie Artistiche di Pescara, in qualità di soggetto

capofila, pari a euro 136.589,00 e dell'Accademia di Belle Arti dell'Aquila, in qualità di partner, pari a euro 66.941,00, per un totale complessivo di euro 203.530,00;

RENDE NOTO

Che l'Accademia di Belle Arti – L'Aquila intende procedere alla selezione degli studenti che parteciperanno alle attività formative per la realizzazione del progetto di Ricerca "GAME DESIGN COME PRATICA CULTURALE TRASFORMATIVA" nell'ambito del PRIN AFAM 2024.

DESCRIZIONE E OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto, suddiviso in due parti, nasce da una riflessione sul "gioco".

La prima parte, attraverso dialoghi con professionisti, prenderà in analisi il "giocare a essere ...", un mettere in gioco le proprie parti,

anche quelle meno scontate e visibili, con il fine di incarnare nel corpo (nelle sue sensazioni, posture, movimenti) quello che è per noi il "cattivo", attraverso l'azione performativa.

Il laboratorio sarà esperienziale e gli strumenti utilizzati saranno attivazioni, giochi ed esercizi psico-corporei derivanti dalla 'approccio bioenergetico, con momenti di elaborazione individuale e collettiva dei contenuti emersi.

La seconda parte mira a trasformare l'intangibile - la grammatica gestuale emersa dalla prima parte - in una scultura generativa solida. Attraverso l'uso di tute di motion capture, l'incontro tra i corpi non sarà semplicemente filmato, ma mappato come una "nuvola di dati".

Gli obiettivi principali includono:

- Entrare in relazione con le diverse parti di sé attraverso la consapevolezza del proprio corpo e dell'incontro con il corpo dell'altro
- Riconoscere e dare forma a una propria grammatica gestuale
- Rendere tangibile l'invisibile: dare corpo alle tensioni emotive e fisiche del gioco.
- Sperimentazione Sinestetica: utilizzare le frequenze sonore e la voce dei partecipanti come input parametrico per determinare la texture e la densità della mesh 3D.

ABAQ



- **Manifattura Avanzata:** tradurre il "glitch digitale" in sculture fisiche tramite stampa 3D, ottenendo manufatti con caratteristiche tattili simili alla pietra o a crescite organiche.

VALORE FORMATIVO

La partecipazione offre agli studenti l'opportunità di confrontarsi con linguaggi diversificati, tecnologie d'avanguardia e metodologie di ricerca complesse. I partecipanti lavoreranno sulla "stratigrafia inversa", dove il movimento scava il volume digitale per creare un "monumento antropologico" del gesto e dell'incontro. L'esperienza permetterà di approfondire le grammatiche del gesto e della relazione e le dinamiche di game design applicate all'arte performativa.

REQUISITI E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Il progetto si rivolge agli studenti regolarmente iscritti all'Accademia di Belle Arti L'Aquila.

La partecipazione al progetto prevede il riconoscimento di 4 CFA. Il progetto prevede una durata di circa 70 ore, suddivise nelle seguenti fasi:

1. Documentazione e Ludoalfabetizzazione: Supporto alla creazione di schemi ludici e mappatura dei percorsi artistici: 30 ore
2. Analisi Relazionale e Psicologica: Studio del gesto e delle dinamiche di interazione: 20 ore
3. Motion Capture e Data Mapping: Gestione dei sensori e cattura dei vettori di movimento: 5 ore
4. Modellazione Generativa e Digital Manufacturing: Ottimizzazione dei modelli 3D e post-produzione dei materiali: 10 ore

INFORMAZIONI E SCADENZE

La selezione dei candidati sarà effettuata dalla commissione di progetto in base alla qualità dei profili e alla coerenza motivazionale.

La selezione avverrà sulla base della valutazione del curriculum di studi e delle motivazioni espresse nella lettera di candidatura.

ABAQ



Ministero
dell'Università
e della Ricerca



Le candidature dovranno pervenire entro il 30/04/2026 all'indirizzo email:
segreteria.studenti@abaq.it.

Per ulteriori informazioni è possibile contattare i docenti referenti del progetto presso le sedi dell'Accademia.

L'Aquila, 23/04/2026

Prot. 3762/A21

f.to Il Direttore
Prof. Marco Brandizzi

ABAQ

Via Leonardo da Vinci, 6/B - 67100 L'Aquila Tel. 0862/317360-80
e-mail: protocollo@abaq.it pec: protocollo.accademiabellearti.laquila@ecert.it Internet: www.abaq.it
Cod. Fiscale 80006960662 P. IVA 02119050660



ACCADEMIA DI BELLE ARTI L'AQUILA - L'AQUILA

Documento in allegato protocollato in data 23/04/2026

N° di Protocollo - 0003762 -

Oggetto: Avviso selezione studenti progetto PRIN

Data Documento:

Inserito da: Utenza 4215 (Segreteria Didattica)

Sottoclassificazione 1: A21

Sottoclassificazione 2:

Sottoclassificazione 3:

Sottoclassificazione 4:

Mittente\Destinatario: studenti

Mezzo invio\ricezione: sito

← Con Adobe Acrobat, apertura dell'allegato protocollato mediante
il tasto @ della barra a sinistra.

Per le versioni obsolete utilizzare il menu Documenti\Allegati file.

0003762	2026	23042026	2
N° prot.	Anno	Data	1: ent, 2: usc.

I dati saranno conservati e trattati con le garanzie di sicurezza previste dal
GDPR - Regolamento UE 2016/679