

Dipartimento di **DiCODA**
Diploma Accademico di secondo livello
in
**Exhibition design e valorizzazione
museale**

Museografia
(nuovosad) AFAM088 DESIGN DEGLI AM-
BIENTI - **ABVPA64** – 125 ore 10 CFA
a.a. 2025-2026

Professoressa
Mariafrancesca "Agnese" Giglia



Titolare di Design (ABPR 17)
(nuovosad) AFAM088 DESIGN DEGLI AMBIENTI

Posta elettronica istituzionale: mariafrancesca.giglia@abapa.education

Orario di ricevimento:

Sede: Cantieri culturali Ducrot

Classroom - Meet :sl74k5vq

ricevimento lunedì Fascia B dalle 10.00 alle 17.00

Classroom - Meet , previa prenotazione via mail.

Obiettivi formativi

Il corso di Museografia mira a fornire agli studenti competenze di lettura, analisi e interpretazione di uno spazio museale dal punto di vista storico-critico nonché metodologico e offre la possibilità agli studenti di confrontarsi con un primo approccio alla progettazione di un sistema espositivo integrato. Fornisce gli elementi e processi necessari alla costruzione di una comunicazione tridimensionale per una corretta narrazione all'interno di uno spazio museale .

Il corso ha l'obiettivo:

di trasferire le tecniche e le competenze relative all'ideazione creativa, alla progettazione e alla realizzazione di exhibit capaci di tradurre il concept, la mission di museo contemporaneo (non più contenitori, ma luoghi di rigenerazione sociale, culturale, ambientale ed economica per un'economia circolare). All'interno del corso, saranno attivati tutti i processi cognitivi al fine di intervenire con competenze specifiche in tutti i processi finalizzati ad un miglioramento della fruibilità, della conoscenza e della comprensione dei beni culturali e non, con risultati che sappiano emozionare e coinvolgere il pubblico;

di trasmettere un'adeguata formazione tecnico-operativa, di metodi e contenuti nell'ambito della progettazione di allestimenti che abbiano per oggetto i beni culturali e i settori della produzione artistica contemporanea, di prodotti culturali, tradizionali e della memoria dei territori.

Il corso fornirà una panoramica dell'ampio mondo dell'exhibition design all'interno di un Museo, delle figure professionali nell'ambito dell'arte, dell'architettura, della comunicazione, dell'experience design, del marketing culturale e territoriale, delle nuove tecnologie e nuovi media.

Il corso prevede una serie di incontri e collaborazioni per ampliare le conoscenze tecniche e non, del vastissimo campo della Museografia. Direttori di musei, filosofi, designer, informatici, grafici, sociologi, curatori, art director collaborano integrando le diverse discipline e grazie alle competenze diverse e complementari l'exhibition design è in grado di abbracciare il progetto in tutte le sue sfaccettature, facendo della ricerca e della sperimentazione la base per l'elaborazione di nuove "architetture effimere per collezioni, servizi e attività permanenti"

Il corso, sarà teorico pratico, prevede:

Lezioni (frontali) dedicati alle tecniche e agli strumenti dell'exhibition design applicato ai musei;

L'elaborazione di un progetto di comunicazione attraverso l'allestimento secondo le peculiarità della Museografia;

Pillole di approfondimento con figure specifiche del mondo che gira attorno all'Exhibition design per il museo.

Il corso contempla un'esercitazione, una simulazione e quindi la messa in atto di [ri]allestimento di un museo, casa museo, un museo che raccoglie tradizione e memoria del nostro territorio. Gli studenti, nella prima parte del corso, dovranno individuare quali elementi legati all'arte, ai beni architettonici, alle produzioni artigianali, all'auto produzione/produzione indipendente e alla memoria che ne definiscono la bellezza e l'identità attraverso la mappatura di una serie di musei che fanno parte dei migliori esempi al mondo

Il progetto è suddiviso in più momenti, tra loro articolati, così da poter dare agli studenti gli strumenti consoni per sperimentare una vera e propria esperienza lavorativa.

Durante il corso vengono affrontate questioni inerenti al marketing, ai processi creativi e alla comunicazione culturale portando il gruppo di lavoro, ad elaborare strategie con il fine di raggiungere e coinvolgere differenti e potenziali pubblici.

Con il gruppo di lavoro e l'istituzione di riferimento del museo, casa museo eco museo e così via, si sperimenteranno nuove formule di fruizione del museo e si strutturerà una vera propria strategia di rigenerazione e valorizzazione di un territorio, attraverso la cultura.

Al termine del processo verranno confrontati e valutati i risultati ottenuti in termini di concept, di innovazione nella fruizione, nella partecipazione e coinvolgimento del loro target di riferimento.

Modalità di svolgimento dell'insegnamento annuale

I° semestre:

II° semestre:

Percorso didattico

Il corso sarà articolato in modo da sviluppare un apprendimento disciplinare strettamente attinente alle necessità operative di questa figura.

Il corso fornisce i mezzi espressivi e tecnici per affrontare una progettazione consapevole (in ogni sua definizione attraverso lo studio di dettagli e la rappresentazione grafica di un progetto esecutivo) di un museo, utilizzando linguaggi e tecnologie contemporanee.

La struttura didattica si basa su un armonico rapporto tra teoria e pratica che consente, attraverso esercitazioni e simulazioni, di sviluppare competenze a livello pratico operativo. Con una particolare attenzione alle relazioni e la loro influenza negli aspetti decisionali di un museo e di uno studio di progettazione.

Cardine disciplinare è costruire nuove storie e nuovi significati, all'interno di strutture esistenti, spazi pubblici e privati della città contemporanea di forte significato, luoghi, sia fisici sia mentali, all'interno dei quali si definisce la vita dell'uomo.

L'obiettivo del laboratorio, sviluppato durante il corso, è quello di fornire una corretta metodologia di progetto, che consenta di affrontare consapevolmente il percorso che dall'idea conduce alla realizzazione di un elaborato finito.

Progettazione

La percezione dell'utente, la "regia" degli spazi e delle funzioni, interazione tra le varie discipline: architettura, design, illuminotecnica, materiali e colori.

Materiali

Materiale e processi costruttivi tradizionali, materiali e processi sperimentali e materiali e processi ecosostenibili.

Modalità esame

Lo studente è tenuto a presentare all'esame gli elaborati relativi alle esercitazioni per l'acquisizione degli strumenti di ricerca, osservazione e restituzione dei progetti museografici analizzati e gli elaborati relativi al progetto conclusivo, attraverso: il concept; il glossario; l'individuazione dello scenario di riferimento; la mappatura dello spazio (aree, funzioni e percorsi); coordinamento di testi, immagini, materiali, tecnologie, ritualità e distribuzione attraverso un "moodboard" e/o storytelling; restituzione grafica del progetto attraverso piante, prospetti, sezioni, prospettive e assonometrie; abachi dei materiali e degli oggetti; glossario dei termini tecnici e specifici del progetto; modello di lavoro o maquette di progetto in scala.

Per poter accedere agli esami è necessario aver consegnato in tempo utile tutte le attività assegnate durante il corso della materia, aver maturato il progetto finale, aver una buona presentazione grafica del progetto e aver sostenuto un numero sufficiente di revisioni/confronti.

Prerequisiti richiesti

Tanta curiosità

Testi di approfondimento consigliati

A. C. Cimoli, Musei effimeri: allestimenti di mostre in Italia, 1949-1963, Milano 2007
F. Minissi, S. Ranellucci, Museografia, Roma 1992
G. Rosa, Lezioni di museografia, a cura di M. Costabile, G. Tomaselli, Roma 2008
F. Drugman, Fare un museo. Come condurre un'operazione museografica, a cura di F. Bonilauri, V. Maugeri, Bologna 1990
A. Forti, Orientamenti di museografia, Firenze 1998
V. Vercelloni, Cronologia del museo, Milano 2007
Massimo Malagugini, Allestire per comunicare. Spazi divulgativi e spazi persuasivi - Franco Angeli editore, 1° ed. 2019
Guido Muneratto, L'Exhibition Design nelle organizzazioni - Franco Angeli editore, 1° edizione 2008
Guido Muneratto, Il Visual Design nelle organizzazioni - Franco Angeli editore, 1° edizione 2007
F. Murano, "L'illuminazione delle opere nelle mostre d'arte" - Maggioli Editore, Formato Ebook- ed. Febbraio 2016
Wassily Kandisky, Punto, linea, superficie - Contributo all'analisi degli elementi pittorici- Biblioteca Adelphi - 1968, 35ª ediz., pp. XIV-215 , 103 ill., 25 tavv. Franco Angeli editore, 1a edizione 2007
Duccio Brunelli, Exhibit design, e-piGraphe , 2011
Vaudetti M., Canepa S., Musso S., Esporre, allestire, vendere Exhibit e retail design - Wolters Kluwer Italia, 2014
Bruno Munari, Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale, ed Laterza 2010 (ed. 19)
AA.VV., Allestimenti moderni, Allestimenti pubblicitari per fiere, mostre, esposizioni, Gorlich Editore, Milano, 1961;
Mastropietro M. (a cura di), Progettare mostre - Dieci lezioni di allestimento, Lybra Immagine, Milano, 1993;
"Lotus international", n. 55, Milano, 1988;
Polano S., Mostrare - Allestimento in Italia dagli anni venti agli anni ottanta, Lybra Immagine, Milano, 1988;
Taiuti L., Corpi sognati, l'arte nell'epoca delle tecnologie digitali, Feltrinelli, 2001;
Anceschi G. Grafica, visual design, comunicazioni visive, Electa, 1991;
Codeluppi V. Lo spettacolo della merce, Studi Bompiani, 2001;
Viceconte E. Progettare le esperienze, Stoà, Working paper, 2002;
Anceschil G. Visibilità in progress, sta in Il verri, n. 10-11, novembre 1999;
Calabresi, Ipermercati dell'arte; Silvana Editoriale, Milano 2004
Tucker J. Punti vendita e visual merchandising, ed. logos, Singapore 2003
PASCA VANNI, il design e gli show room, ed. Lupetti ottobre 1998
Moreno Mores Claudio, Da Fiorucci ai Guerrillas storse, ed. Marsilio 2006
Dernie D., Design espositivo, ed. Logos 2006
Rem Koolhaas, discorso di apertura della mostra Prada: Work in Progress, Milano, marzo 2001
OMA/AMO REM KOOLHAAS, Projects for Prada. Part.1, Milano, Fondazione Prada Edizioni, 2001

Altro materiale didattico

S. Coradeschi, *Come costruire un modello plastico architettonico*, Di Baio Editore, 1987 ([Link](#))
E. Viceconte, *L'Esperienza del luogo e del tempo* ([Link](#))

Alla bibliografia di base, fornita come un primo orientamento generale nella vasta bibliografia di settore, faranno da integrazione una serie di altri testi o parti di scritti che di volta in volta, a seconda dei temi trattati, il docente proporrà agli studenti: manuali e strumenti per la progettazione, slide macro argomenti.