



Regolamento PDTA ExhibitLab
20 maggio 2025

SOMMARIO

PDTA ExhibitLab. Interdisciplinary study center for Exhibit design.
Laboratorio di teorie, ricerche e progetti sull'Exhibit design.

1. Missione e obiettivi generali	2
2. Obiettivi specifici e ambiti tematici	3
3. Strutture di riferimento e organizzazione	6
4. Componenti	7



PDTA ExhibitLab. Interdisciplinary study center for Exhibit design.
Laboratorio di teorie, ricerche e progetti sull'Exhibit design.

1. Missione e obiettivi generali

PDTA ExhibitLab è una struttura di studi, ricerche teoriche e sperimentazioni progettuali dedicata allo sviluppo di diversi segmenti dell'Exhibit design che ricomprendono aspetti materiali e immateriali, costruttivi e comunicativi, inerenti spazi pubblici e privati outdoor e indoor per l'innovazione nel campo del design e dell'allestimento, nella cornice della valorizzazione del patrimonio culturale, anche ricompresi nelle pratiche di rigenerazione urbana. L'Exhibit design è uno degli ambiti progettuali più inclusivi e sfaccettati, tra prodotti, allestimenti, cultura visuale e comunicativa, curatela di eventi, e molte altre varianti del design. Questa sorta di organismo plurimo e in continua evoluzione, presenta diramazioni anche molto sottili che intercettano tanto le discipline della cultura progettuale, dall'architettura al design, quanto competenze storiche, artistiche, museografiche, delle performing arts, economiche e di marketing, sociologiche, antropologiche, di psicologia e scienza cognitiva (approccio Behavioural Design), botaniche, dell'estetica legata alla percezione, dell'archeologia e delle scienze.

La particolare dimensione temporanea di tale ambito di ricerca e sperimentazione costituisce uno degli osservatori più avanzati delle istanze e dinamiche sociali contemporanee, le cui finalità sono di prospettare modelli di *light layering* materiali e immateriali rispondenti alla complessità e alla dinamiche di molteplici varianti e soggetti.

Per l'Exhibit Design, il tema interdisciplinare è connaturato fin dalle ricerche delle avanguardie artistiche storiche dove l'*exhibition* _ che implica il concetto di mostrare _ costituiva l'occasione per la *messa in scena* dell'unitarietà tra architettura, arte e grafica. Tale peculiarità, e lo stesso incerto significato della definizione Exhibit, rendono complessa e difficile la messa a punto di una tassonomia. Come ha scritto Sergio Polano nel 1988, allestire tiene insieme “processo e prodotto, ‘l'apparecchiamento di una mostra’ e altre mille accezioni: si allestiscono festeggiamenti e parate, pranzi e banchetti, opere teatrali liriche e cinematografiche, scenografie e coreografie, navigli e aeromobili, interni automobilistici e domestici, nonché vetrine, stand e musei”. Se in francese l'allestimento di una *exposition* è in qualche misura *arrangement*, in tedesco la mostra è *Ausstellung* - da *aus-stellen* quale *exponere*; per la lingua anglosassone l'*exhibition* può essere anche show, in ogni caso considera come exhibits oggetti, pezzi e cose da mettere in mostra. Inoltre, le difficoltà definitorie risiedono nel fatto che ogni segmento dell'Exhibit design è in continua crescita ed espansione, e proprio per la sua caratteristica transitorietà e reversibilità, questo ambito di studi e ricerche è destinato ad accogliere i cambiamenti repentini, le continue accelerazioni e variazioni, la rapidità e la fugacità dei tempi.

L'Exhibit Design, nei suoi aspetti materiali e immateriali, è quindi un campo aperto, interscalare, difficilmente circostanziabile con tratti ambigui e sfuggenti, che possono esseri messi a fuoco a seconda degli approcci e delle applicazioni. Specchio della dimensione incerta e provvisoria contemporanea, concettualmente “allestitiva”, l'Exhibit presenta analogie con



qualsiasi insediamento a termine e occupa temporaneamente spazi aperti o chiusi, diffusi non solo nella concretezza degli ambienti, ma anche nella rete via la comunicazione, la multimedialità, l'intelligenza artificiale. Gli spazi dell'Exhibit sono volumi malleabili, e cambiano a seconda della finalità: scenari per eventi performativi in centri storici anche con installazioni multimediali; quartieri che si trasformano in relazione ad eventi fieristici o ai grandi expo; dove si crea una relazione di mutua necessità con il visitatore.

Allestimenti museografici, mostre, eventi, manifestazioni, concerti, scenografie, feste, interventi a scala urbana e nel paesaggio, retail, grafica, comunicazione, costituiscono un insieme vago (vagus, vagante, indeterminato) di elementi materiali o immateriali che si muovono in un campo instabile, considerando temi quali la riduzione dell'impatto ambientale attraverso approcci sostenibili.

In questo quadro, il Laboratorio, intende sviluppare attività di ricerca sull'Exhibit design con le finalità:

– contribuire e promuovere attraverso studi e ricerche teoriche la conoscenza e comprensione della complessità e transitorietà delle molteplici questioni interrelate in tale ambito, da un lato con approfondimenti storici mirati alla ricostruzione delle principali linee evolutive, dall'altro istituendo un osservatorio internazionale di teorie e pratiche contemporanee dell'Exhibit Design. L'avanzamento degli studi nel settore si basa sul confronto tra studiosi e ricercatori, afferenti a istituzioni universitarie, a centri di ricerca ed enti nazionali e internazionali, considerando competenze interdisciplinari convergenti sui temi dell'Exhibit, principalmente focalizzati sulla progettazione dello spazio pubblico outdoor e indoor, sulle relazioni tra territori, città, identità, architettura, design e arti, ricoprendendo temi inerenti il patrimonio culturale, con l'obiettivo di sviluppare reti di ricerche scientifiche e culturali. Tale finalità sarà perseguita attraverso l'organizzazione periodica di conferenze, convegni, seminari e giornate internazionali di studi, e con la realizzazione di data-base e pubblicazioni scientifiche dedicate.

– contribuire e promuovere sul piano della sperimentazione progettuale all'innovazione dell'Exhibit Design, considerando le ricerche più avanzate in diversi segmenti della disciplina (exhibit indoor e outdoor, allestimenti museali, design dello spazio pubblico), in particolare nelle relazioni interdisciplinari tra aspetti materiali e immateriali, tra design analogico e digitale, con riferimento alla valorizzazione del patrimonio culturale e a pratiche di rigenerazione urbana, intercettando i cambiamenti culturali, sociali, economici in atto quali l'utilizzo di IA, individuando diversi luoghi di osservazione e intervento innanzitutto riferibili all'area metropolitana romana, con estensioni a livello internazionale.

2. Obiettivi specifici e ambiti tematici

Gli studi e le ricerche del Laboratorio si basano su alcuni principi e prevedono obiettivi specifici legati a determinati ambiti tematici.

Il primo principio si fonda sulla convinzione che le plurime declinazioni dell'Exhibit Design siano vettori di innovazione culturale, sociale e antropologica, soprattutto quando riferite alla rigenerazione di ambienti urbani. Obiettivo del *light layering*, sempre



accompagnato da messaggi incisivi, è di arrivare al grande pubblico coinvolgendolo con eventi effimeri caratterizzati da potenti fattori comunicativi. Le radici di questa progettazione “in campi e tempi determinati” risalgono nel tempo, basti pensare alle grandi Feste barocche seicentesche, o con un salto temporale nel Novecento agli allestimenti costruttivistici, fino all’estate romana degli anni Settanta parte organica di un programma politico e architettonico che ha anticipato contemporanei modelli di inclusività e modi di operare ecologici e cooperativi. Nella creazione di luoghi di relazione, mediante il riuso di monumenti e di aree degradate o disabitate della città, e l’interazione tra cinema, musica, teatro, arti, design e architettura si ravvisa la radice dei caratteri profondi di questo tipo di interventi fondati sulla temporaneità, sull’elemento programmaticamente limitato nel tempo e nello spazio.

Il secondo principio si basa sulla peculiare interdisciplinarietà dell’Exhibit Design che in relazione ad obiettivi specifici, crea dispositivi progettuali trasversali complessi dove intervengono saperi e professionalità diversificate. Gli aspetti allestitivi materiali sono sempre più integrati da discipline inerenti la grafica e la multimedialità fino all’utilizzo di IA per la realizzazione di ambienti in grado di catturare e amplificare la percezione umana. Alla base del progetto allestitivo, vi è sempre un’idea di comunicazione che viene elaborata prima del concept e della ricerca progettuale, come se l’allestimento fisico ne sviluppassesse gli elementi tridimensionali. Le ricerche sull’Exhibit design spaziano quindi su piani diversi ma interrelati, e trovano nel progetto culturale del Dipartimento PDTA un ambiente di studi e sperimentazione ad ampio spettro, fecondo e adeguato a fornire competenze secondo un approccio critico e multidisciplinare, volto a individuare soluzioni innovative.

In tal senso, obiettivi specifici del Laboratorio sono:

_ creare connessioni interdisciplinari, anche in relazione alla riduzione dei vincoli che caratterizza l’ambito dell’Exhibit, che ha offerto nella storia e offre nell’attualità, la possibilità di sperimentare spazi progettuali e nuovi linguaggi che superano i limiti imposti da convenzioni sociali, simboliche, culturali e stilistiche. Studi e ricerche multidisciplinari su tematiche specifiche, con attività che prevedono conferenze, giornate di studio, convegni e seminari internazionali, pubblicazioni scientifiche dedicate.

_ costituire attraverso attività teoriche e pratiche un centro di studi di riferimento per iniziative ed eventi temporanei che interessano lo spazio pubblico indoor e outdoor inteso secondo un’accezione ampia che ricomprende luoghi del patrimonio culturale, Istituzioni pubbliche e private in particolare Musei, ma anche piccoli spazi abbandonati e degradati. In quest’ottica il Laboratorio intende sperimentare nuovi modelli e formati di design per lo spazio pubblico nella sua più ampia accezione, con approfondimenti sulle questioni ambientali inerenti il rapporto tra natura e artificiale, su aspetti di inclusività, accessibilità e co-progettazione attraverso metodologie progettuali e secondo un approccio olistico.

Tra le principali tematiche rispondenti alle competenze del Laboratorio che la struttura intende offrire a istituzioni e enti pubblici e privati, studenti, ricercatori, aziende, associazioni, sono da considerare:



_ a) Design dello spazio pubblico per una nuova condizione postumana, in relazione a nuovi stili di vita e comportamenti sociali, a identità e territori. Le sinergie interdisciplinari, che comprendono le competenze del design (materiali e immateriali), dell'urbanistica e dell'architettura, della psicologia e scienza cognitiva (approccio Behavioural Design), della botanica ambientale e applicata, ha come obiettivo la ricerca di soluzioni progettuali al disagio sociale e fisico urbano, per migliorare la qualità della vita. La concezione che sottende l'intersezione di tali competenze è prospettare un rinnovato rapporto tra natura e cultura, in armonia con il postumano, nel segno di una diversa relazionalità. L'approccio teorico e progettuale farà quindi riferimento a temi di ordine più generale, quali lo spatial design nel suo significato di dispositivo trasversale tra discipline specializzate (architettura, paesaggio, progettazione urbana e dei servizi, exhibit design e alcune aree dell'arte pubblica, del visual mapping, multimedia installations, performing art), il riciclo dei materiali e l'uso di materiali naturali e compatibili con l'ambiente specifico, il rafforzamento della biodiversità, la co-progettazione, il ruolo della cultura visuale, della comunicazione e di applicazioni IA nei processi di rigenerazione urbana.

_ b) Exhibit design per le Istituzioni, e in particolare per le Istituzioni museali in relazione alla nuova, centrale concezione del visitatore. Il Museo come luogo e oggetto stratificato, modello laboratoriale all'avanguardia, insieme di servizi per la cultura che comprendono l'ambito teatrale, cinematografico, pubblicitario secondo un approccio inclusivo e accessibile. In questo dispositivo ibrido e complesso, il virtuale coesiste con le opere conservate e la nozione di accessibilità culturale è anche esperita in Rete. Le sinergie interdisciplinari prevedono studi e ricerche in ambito storico e curatoriale con attenzione agli aspetti narrativi (storia di oggetti, autori, luoghi e collezioni), nei campi del design e dell'allestimento fisico con formati espositivi flessibili, della grafica e della multimedialità (video, sound design, visual mapping, multimedia installations) delle performing arts, di nuovi modelli di inclusività e accessibilità.

_ c) Fair design e Retail design, in relazione ai cambiamenti sociali ed economici, quali vettori di innovazione collegati alle dinamiche evolutive dello spazio urbano. Tali ambiti sono da sempre significativi rispetto a nuove modalità di esperire il lavoro estetico inteso quale creazione di atmosfere atte a coinvolgere affettivamente il consumatore. Esposizioni, fiere, grandi magazzini e negozi, oltre ad aver rivoluzionato il concetto di allestimento/esposizione e commercio al dettaglio, hanno svolto un ruolo significativo nell'evoluzione della società dei consumi, in particolare della moda, raggiungendo target diversificati. Le sinergie interdisciplinari prevedono studi sull'evoluzione dei luoghi dell'esposizione e della vendita alle diverse scale (fiere, grandi magazzini, negozi) con competenze di design (prodotto, cultura visuale e multimediale), urbanistica e architettura, di storia, sociologia dei processi culturali e comunicativi, psicologia e scienze cognitive.

Queste attività potranno essere sostenute da fondi provenienti da finanziamenti di Ateneo, dalle attività finanziate da terzi, attraverso la formalizzazione di accordi, protocolli di intesa e



convenzioni con i principali soggetti, pubblici e privati, coinvolti nei processi di trasformazione urbana. Il Laboratorio si avvarrà del contributo scientifico di partner di altre istituzioni universitarie, italiani e stranieri, centri di ricerca o enti, pubblici e privati, mediante stipula di appositi accordi e convenzioni, oltre che attraverso la richiesta di patrocini ed eventuale coinvolgimento nel Comitato Scientifico di Studiosi (relazioni nazionali e internazionali/ricerche), Enti istituzionali / Associazioni, Aziende/Imprese, che operano nel settore dell'Exhibit Design.

3. Strutture di riferimento e organizzazione

- _ a) Il Laboratorio ha sede presso il Dipartimento PDTA.
- _ b) Il Laboratorio ha autonomia tecnico-scientifica, ma non contabile. Può anche disporre di fondi derivanti dalle attività conto terzi del Dipartimento.
- _ c) Alle riunioni e alle attività del Laboratorio partecipano i dottorandi e i titolari di borse di studio o assegni di ricerca, i cui tutor o responsabili siano docenti del Dipartimento coinvolti nelle attività del Laboratorio.
- _ d) Il Laboratorio può avvalersi, di eventuali collaboratori assegnatari di un incarico e docenti esperti anche esterni al Dipartimento.
- _ e) Il Laboratorio è costituito dai seguenti Organi: il Responsabile scientifico, il Comitato Direttivo, il Comitato scientifico.
- _ f) Il Responsabile scientifico del Laboratorio svolge funzioni di rappresentanza e coordinamento delle attività del Laboratorio, così come di seguito specificato:
 - _ f1) Ha la rappresentanza del Laboratorio;
 - _ f2) presiede e convoca il Comitato scientifico;
 - _ f3) è responsabile del funzionamento del Laboratorio, coordina e sovrintende le attività, individua le linee di indirizzo e gli obiettivi strategici all'interno di una pianificazione annuale, in accordo con il Comitato scientifico;
 - _ f4) informa periodicamente il Consiglio del Dipartimento sulle attività svolte dal Laboratorio e fornisce un parere scientifico sulle possibilità e opportunità per il Laboratorio di svolgere una determinata attività “conto terzi” rispetto alle potenzialità e alle disponibilità del Laboratorio.
- _ g) Il Responsabile scientifico può essere affiancato da esperti Responsabili scientifici, Membri del Comitato scientifico, con specifiche competenze.
- _ h) Il Comitato Direttivo si compone di un referente scientifico per ogni Settore scientifico disciplinare afferente al Dipartimento con specifiche competenze sulle tematiche del Laboratorio.



_ i) Il Comitato Scientifico internazionale si compone di esperti italiani e stranieri con specifiche competenze nel campo dell'Exhibit Design e della storia del design.

4. Componenti

Responsabile scientifico: Federica Dal Falco (coordinatore scientifico)

Comitato Direttivo:

Comitato Scientifico internazionale:

Rossana Carullo, professoressa ordinaria design (Politecnico di Bari), Maria Claudia Clemente, professoressa associata architettura degli interni e allestimento (Dipartimento PDTA, Sapienza Università di Roma), Vincenzo Cristallo, professore ordinario design (Politecnico di Bari), Raul Cunca, full professor design (Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa), Lorenzo Imbesi, professore ordinario design (Dipartimento PDTA, Sapienza Università di Roma), Emanuele Quinz, full professor design (Université Paris 8 Vincennes St Denis), Pal Németh associate professor achitecture and design (University of Pécs, Faculty of Engineering and information technology), Valentina Valentini già prof.ssa associata di performing and video art (Dipartimento PDTA, Sapienza Università di Roma), Raimonda Riccini, già professsoressa ordinaria design (IUAV, Venezia).

Ricercatori e collaboratori: Raissa D'Uffizi, prof.ssa a contratto Storia del design CdL Design e CdLM DCVM Sapienza Università di Roma; Susanna Mirza, prof.ssa a contratto Laboratorio Design per lo spazio pubblico CdL Design Sapienza Università di Roma.