

# Abstract

Nel contesto attuale, caratterizzato da una profonda trasformazione dell'ecosistema culturale sotto la spinta delle tecnologie digitali, i musei si trovano a riconsiderare radicalmente la propria missione, le pratiche e la loro rappresentazione. Lontani dall'essere semplici depositari di collezioni, essi si configurano sempre più come ambienti computazionali e comunicativi, in cui la relazione con il pubblico, la qualità della narrazione e la capacità di rappresentare visivamente il sapere assumono un ruolo centrale.

La presente ricerca si inserisce in questo scenario di transizione, proponendo una riflessione critica strutturata sul fenomeno della **platformization dell'esperienza museale**, analizzandolo attraverso le lenti della disciplina del Disegno, intesa come strumento conoscitivo, rappresentativo e comunicativo.

La tesi prende avvio da una domanda essenziale: **in che modo la piattaforma digitale può contribuire a ridefinire l'esperienza museale contemporanea?**

Tre ulteriori interrogativi ne approfondiscono la questione centrale:

- quali contenuti e modelli di rappresentazione emergono con più forza nelle attuali interfacce museali?
- È possibile delineare buone pratiche e criteri condivisi per valutarne la qualità?
- Quali criticità e zone d'ombra emergono da un uso sempre più pervasivo di ambienti digitali nella gestione e comunicazione del patrimonio culturale?

Per rispondere a queste domande, la ricerca adotta un **approccio transdisciplinare** che integra i contributi degli studi sulle piattaforme (*platform studies*), della museologia digitale e delle teorie della rappresentazione.

La piattaforma digitale è qui interpretata non come semplice dispositivo tecnico, ma come sistema visivo e concettuale che condiziona l'organizzazione della conoscenza, la relazione tra contenuto e pubblico, e il ruolo stesso delle istituzioni culturali.

Il percorso si articola in tre momenti:

1. un primo passaggio teorico, volto a delineare la genealogia del concetto di piattaforma e la sua evoluzione verso una struttura transdisciplinare;
2. una seconda sezione metodologica, in cui viene proposto un modello analitico per l'interpretazione delle piattaforme museali fondato su tre assi (dati, utenti, attività);
3. una terza parte incentrata sull'analisi del Museo Egizio di Torino, osservato come caso studio emblematico di un'istituzione storica impegnata in una profonda transizione digitale.

I risultati ottenuti confermano che il passaggio da museo analogico a museo

digitale non si limita alla dematerializzazione dei contenuti, ma implica una riformulazione dell'intera esperienza culturale.

Le piattaforme museali digitali si configurano come ambienti in cui le logiche della visualizzazione, della personalizzazione e dell'interattività ridefiniscono il rapporto con l'utente, ora chiamato a svolgere un ruolo attivo e co-creativo. La rappresentazione del patrimonio si allontana dai modelli tradizionali basati sulla linearità e sull'esaustività, per aprirsi a strutture modulari, multidimensionali e dinamiche, in cui la selezione, l'adattamento e la frammentazione assumono un valore epistemologico. Le visualizzazioni tridimensionali, l'uso di ambienti XR (eXtended Reality) e l'integrazione dell' AI (artificial intelligence), non sono semplici add-on tecnologici, ma componenti centrali di una nuova grammatica visiva del museo, da leggere e progettare anche attraverso le competenze specifiche della rappresentazione.

L'analisi del Museo Egizio mette, infine, in luce una forte propensione all'innovazione digitale, ma anche criticità legate alla frammentazione progettuale e alla mancanza di una visione strategica unitaria. La tesi propone un modello valutativo efficace per leggere queste dinamiche e guidare lo sviluppo futuro delle piattaforme museali.

Il **contributo originale** risiede nell'aver elaborato una cornice teorico-metodologica che unisce rappresentazione visuale e dimensione computazionale, riconoscendo nel Disegno uno strumento chiave per leggere e progettare l'esperienza museale. Guardando al futuro, il Disegno potrà supportare lo sviluppo di ambienti digitali più etici, accessibili e intelligenti.

# Abstract

In today's context, marked by a profound transformation of the cultural ecosystem driven by digital technologies, museums are increasingly rethinking their mission, practices, and modes of representation. No longer merely custodians of collections, they are progressively evolving into computational and communicative environments, where the relationship with the public, the quality of storytelling, and the ability to visually convey knowledge play a central role. This research is situated within this transitional framework, offering a structured critical reflection on the **platformization of the museum experience**, examined through the lens of Drawing as a discipline, understood as a cognitive, representational, and communicative tool.

The thesis stems from a central question: **how can the digital platform contribute to redefining the contemporary museum experience?**

This main question is explored through three further lines of inquiry:

- which content formats and representational models are most prevalent in current museum interfaces?
- is it possible to identify best practices and shared criteria for evaluating their quality?
- what challenges and critical issues arise from the increasing reliance on digital environments in the management and communication of cultural heritage?

To address these questions, the research adopts a transdisciplinary approach that integrates insights from platform studies, digital museology, and theories of representation. The digital platform is interpreted not as a mere technical device, but as a visual and conceptual system that shapes knowledge organization, the relationship between content and audience, and the role of cultural institutions. The research unfolds in three main phases:

4. a theoretical exploration of the concept of platform and its evolution into a transdisciplinary structure;
5. a methodological section presenting an analytical model for interpreting museum platforms based on three dimensions (data, users, activities);
6. and a case study focused on the Egyptian Museum of Turin, an emblematic institution currently undergoing a significant digital transformation.

The **findings** reveal that the transition from analogue to digital museums goes beyond the dematerialization of content, involving a fundamental reconfiguration of the cultural experience. Digital museum platforms emerge as environments where the logic of visualization, personalization, and interactivity redefine the relationship with the user, now increasingly positioned as an active and co-creative

participant. The representation of heritage shifts away from traditional linear and exhaustive models toward modular, multidimensional, and dynamic structures, where selection, adaptation, and fragmentation acquire epistemological value. Three-dimensional visualizations, the use of XR (eXtended Reality) environments, and the integration of AI (artificial intelligence) are not mere technological add-ons, but key components of a new visual grammar for the museum, one that must be interpreted and designed through the specific competencies of representation.

The analysis of the Museo Egizio highlights a strong commitment to digital innovation but also reveals critical issues related to project fragmentation and the absence of a unified strategic vision. The thesis proposes an effective evaluative model for interpreting these dynamics and supporting the future development of museum platforms.

The **original contribution** lies in the creation of a theoretical-methodological framework that bridges visual representation and computational processes, recognizing Drawing as a key tool for reading and designing the museum experience. Looking ahead, Drawing can play a crucial role in shaping digital environments that are more ethical, accessible, and intelligent.