POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Il ruolo culturale delle Piattaforme Digitali per l’esperienza del patrimonio museale | The cultural role of Digital Platforms for the museum heritage experience

Original
Il ruolo culturale delle Piattaforme Digitali per l’esperienza del patrimonio museale | The cultural role of Digital Platforms for the museum heritage experience / Bono, J.. - ELETTRONICO. - (2025), pp. 2335-2358. (46° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione | 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers Rome (IT) 11-12-13/09/2025) [10.3280/oa-1430-c877].

Availability:
This version is available at: 11583/3003158 since: 2025-09-19T04:54:22Z

Publisher:
FrancoAngeli

Published
DOI:10.3280/oa-1430-c877

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

18 November 2026

unione italiana disegno

èkphrasis

ÈKPHRASIS

Descrizioni nello spazio della rappresentazione

Descriptions in the space of representation

46° CONVEGNO INTERNAZIONALE
DEI DOCENTI DELLE DISCIPLINE DELLA RAPPRESENTAZIONE
CONGRESSO DELLA UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
ATTI 2025
46th INTERNATIONAL CONFERENCE
OF REPRESENTATION DISCIPLINES TEACHERS
CONGRESS OF UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
PROCEEDINGS 2025

a cura di
edited by
Laura Carlevaris, Daniele Calisi, Leonardo Baglioni, Carlo Bianchini, Marco Canciani, Maria Grazia Cianci, Laura Farroni, Carlo Inglese, Matteo Flavio Mancini, Alessandra Meschini, Jessica Romor, Marta Salvatore, Giovanna Spadafora, Graziano Mario Valenti

FrancoAngeli OPEN ACCESS

diségno

diségno

la Collana della UID - Unione Italiana per il Disegno
UID Series - Unione Italiana per il Disegno

direttore Ornella Zerlenga
director Ornella Zerlenga

La Collana accoglie i volumi degli atti dei convegni annuali della Società Scientifica UID - Unione Italiana per il Disegno e gli esiti di incontri, ricerche e simposi di carattere internazionale organizzati nell'ambito delle attività promosse o patrocinate dalla UID. I temi riguardano il Settore Scientifico Disciplinare CEAR-10/A Disegno con ambiti di ricerca anche interdisciplinari. I volumi degli atti sono redatti a valle di una call aperta a tutti e con un forte taglio internazionale.
I testi sono in italiano o nella lingua madre dell'autore (francese, inglese, portoghese, spagnolo, tedesco) con traduzione integrale in lingua inglese. Il Comitato Scientifico internazionale comprende i membri del Comitato Tecnico Scientifico della UID e numerosi altri docenti stranieri esperti nel campo della rappresentazione.

I volumi della collana possono essere pubblicati in edizione commerciale o in open access e tutti i contributi degli autori sono sottoposti a double blind peer review secondo i criteri di valutazione scientifica attualmente normati.

The Series contains the proceedings volumes of the annual conferences of the UID Scientific Society - Unione Italiana per il Disegno and the results of international meetings, researches and symposia organized as part of the activities promoted or sponsored by the UID. The themes concern the Scientific Disciplinary Sector CEAR-10/A Disegno including also interdisciplinary research fields. The volumes of the proceedings are drawn up following an open call and with a strong international focus. The texts are in Italian or in the author's mother tongue (English, French, German, Portuguese, Spanish) with full translation into English. The International Scientific Committee includes the members of the Scientific Technical Committee of the UID and numerous other foreign teachers who are experts in the field of graphic representation.

The volumes of the series can be published both in print and in open access and all the contributions of the authors are evaluated by a double-blind peer review according to the current scientific evaluation criteria

Comitato Scientifico / Scientific Committee

Marcello Balzani *Università degli Studi di Ferrara*
Marco Giorgio Bevilacqua *Università degli Studi di Pisa*
Carlo Bianchini *Sapienza Università di Roma*
Stefano Brusaporci *Università degli Studi dell'Aquila*
Stefano Chiarenza *Università Telematica San Raffaele Roma*
Emanuela Chiavoni *Sapienza Università di Roma*
Massimiliano Ciammaichella *Università Iuav di Venezia*
Enrico Cicalò *Università degli Studi di Sassari*
Luigi Cocchiarella *Politecnico di Milano*
Mario Docci *Sapienza Università di Roma*
Laura Farroni *Università degli Studi Roma Tre*
Francesca Fatta *Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria*
Vincenza Garofalo *Università degli Studi di Palermo*
Andrea Giordano *Università degli Studi di Padova*
Alessandro Luigini *Libera Università di Bolzano*
Valeria Menchetelli *Università degli Studi di Perugia*
Anna Osello *Politecnico di Torino*
Caterina Palestini *Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Chieti-Pescara*
Sandro Parrinello *Università degli Studi di Firenze*
Cettina Santagati *Università degli Studi di Catania*
Graziano Mario Valenti *Sapienza Università di Roma*
Ornella Zerlenga *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*

Componenti di strutture straniere / Foreign institution components

Marta Alonso *Universidad de Valladolid*
Atxu Amann y Alcocer *Universidad Politécnica de Madrid*
Matthew Butcher *University College London*
João Cabeleira *Universidade do Minho*
Eduardo Carazo *Universidad de Valladolid*
Alexandra Castro *Universidade do Porto*
Pilar Chías *Universidad de Alcalá*
Angela Garcia Codoner *Universidad Politécnica de Valencia*
Noelia Galván Desvaux *Universidad de Valladolid*
Juan Francisco Garcìa Nofuentes *Universidad de Granada*
Pedro António Janeiro *Universidade de Lisboa*
Roser Martìnez-Ramos e Iruela *Universidad de Granada*
Carlos Montes Serrano *Universidad de Valladolid*
Gabriele Pierluisi *Ecole nationale supérieure d'architecture de Versailles*
Jörg Schröder *Leibniz Universität Hannover*
Jousé Antonio Franco Taboada *Universidade da Coruña*
Annalisa Viati Navone *Ecole nationale supérieure d'architecture de Versailles*
Kim Williams *Emeritus Founding Editor Nexus Network Journal*

Progetto grafico di / Graphic design by Enrico Cicalò, Paola Venera Raffa

FrancoAngeli

OPEN ACCESS

Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma FrancoAngeli Open Access (http://bit.ly/francoangeli-oa). FrancoAngeli Open Access è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli ne massimizza la visibilità e favorisce la facilità di ricerca per l'utente e la possibilità di impatto per l'autore.

Per saperne di più:
http://www.francoangeli.it/come_pubblicare/pubblicare_19.asp

This volume is published in open access, i.e. the entire work file can be freely downloaded from the FrancoAngeli Open Access platform (http://bit.ly/francoangeli-oa).
FrancoAngeli Open Access is the platform for publishing articles and monographs, respecting ethical and qualitative standards and the provision of open access content. In addition to guarantee its storage in the major international OA archives and repositories and its integration with the entire catalog of F.A. magazines and series maximizes its visibility and promotes accessibility of search for the user and the possibility of impact for the author.

Further information:
http://www.francoangeli.it/come_pubblicare/pubblicare_19.asp

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

Readers wishing to find out about the books and magazines we publish can consult our website: www.francoangeli.it and register on the home page to the "Newsletter" service to receive news via e-mail.

ÈKPHRASIS

Descrizioni nello spazio della rappresentazione
Descriptions in the space of representation

46° CONVEGNO INTERNAZIONALE
DEI DOCENTI DELLE DISCIPLINE DELLA RAPPRESENTAZIONE
CONGRESSO DELLA UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
ATTI 2025
46th INTERNATIONAL CONFERENCE
OF REPRESENTATION DISCIPLINES TEACHERS
CONGRESS OF UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
PROCEEDINGS 2025

Roma I 11 - 12 - 13 settembre 2025
Rome I September 11th - 12th - 13th 2025

a cura di / edited by
Laura Carlevaris, Daniele Calisi, Leonardo Baglioni, Carlo Bianchini, Marco Canciani, Maria Grazia Cianci, Laura Farroni, Carlo Inglese, Matteo Flavio Mancini, Alessandra Meschini, Jessica Romor, Marta Salvatore, Giovanna Spadafora, Graziano Mario Valenti

ORGANIZZAZIONE E GESTIONE ATTI DEL CONVEGNO
ORGANIZATION AND MANAGEMENT OF CONFERENCE PROCEEDINGS

Atti - Coordinamento editoriale /
Conference Proceedings - Editorial Coordination

Editor-in-Chief
Daniele Calisi, Laura Carlevaris

Editor di Sezione / Section Editor
Leonardo Baglioni, Carlo Bianchini, Marco Canciani, Maria Grazia Cianci, Laura Farroni, Carlo Inglese, Matteo Flavio Mancini, Alessandra Meschini, Marta Salvatore, Giovanna Spadafora

Piattaforma Open Journal System /
Open Journal System platform
Domenico Paglia, Graziano Mario Valenti
(architettura e amministrazione)
Daniele Calisi, Laura Carlevaris
(Journal Manager)
Jessica Romor
(email Manager)

Atti - Comitato editoriale /
Conference Proceedings - Editorial Committee

Leonardo Baglioni, Roberto Barni, Carlo Bianchini, Stefano Botta, Annalisa Brancasi, Adriana Caldarone, Daniele Calisi, Michele Calvano, Flavia Camagni, Marco Canciani, Laura Carlevaris, Marco Carpiceci, Andrea Casale, Vittoria Castiglione, Stefano Chiarenza, Emanuela Chiavoni, Maria Grazia Cianci, Sara Colaceci, Fabio Colonnese, Barbara De Nitto, Alekos Diacodimitri, Tommaso Empler, Laura Farroni, Marco Fasolo, Mara Gallo, Gabriele Giuliani, Marika Griffo, Carlo Inglese, Elena Ippoliti, Alfonso Ippolito, Fabio Lanfranchi, Matteo Flavio Mancini, Alessandra Meschini, Leonardo Paris, Giulia Pettoello, Francesca Porfiri, Fabio Quici, Jessica Romor, Maria Laura Rossi, Michele Russo, Marta Salvatore, Michela Schiaroli, Antonio Schiavo, Luca J. Senatore, Giovanna Spadafora, Giorgio Tabelli, Noemi Tomasella, Elisabetta Tortora, Graziano Mario Valenti

FrancoAngeli OPEN ACCESS

46° Convegno Internazionale
dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione
Congresso della Unione Italiana per il Disegno
46th International Conference
of Representation Disciplines Teachers
Congress of Unione Italiana per il Disegno

Comitato Scientifico /
Scientific Committee
Marcello Balzani *Università degli Studi di Ferrara*
Marco Giorgio Bevilacqua *Università degli Studi di Pisa*
Carlo Bianchini *Sapienza Università di Roma*
Stefano Brusaporci *Università degli Studi dell'Aquila*
Stefano Chiarenza *Università Telematica San Raffaele Roma*
Emanuela Chiavoni *Sapienza Università di Roma*
Massimiliano Ciammaichella *Università Iuav di Venezia*
Enrico Cicalò *Università degli Studi di Sassari*
Luigi Cocchiarella *Politecnico di Milano*
Mario Docci *Sapienza Università di Roma*
Laura Farroni *Università degli Studi Roma Tre*
Francesca Fatta *Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria*
Vincenza Garofalo *Università degli Studi di Palermo*
Andrea Giordano *Università degli Studi di Padova*
Alessandro Luigini *Libera Università di Bolzano*
Valeria Menchetelli *Università degli Studi di Perugia*
Anna Osello *Politecnico di Torino*
Caterina Palestini *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*
Sandro Parrinello *Università degli Studi di Firenze*
Cettina Santagati *Università degli Studi di Catania*
Graziano Mario Valenti *Sapienza Università di Roma*
Ornella Zerlenga *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*

Comitato strutture straniere /
Foreign institutions components
Marta Alonso *Universidad de Valladolid*
Atxu Amann y Alcocer *Universidad Politécnica de Madrid*
Matthew Butcher *University College London*
João Cabeleira *Universidade do Minho*
Eduardo Carazo *Universidad de Valladolid*
Alexandra Castro *Universidade do Porto*
Pilar Chías *Universidad de Alcalá*
Angela Garcia Codoner *Universidad Politécnica de Valencia*
Noelia Galván Desvaux *Universidad de Valladolid*
Juan Francisco Garcìa Nofuentes *Universidad de Granada*
Pedro António Janeiro *Universidade de Lisboa*
Roser Martìnez-Ramos e Iruela *Universidad de Granada*
Carlos Montes Serrano *Universidad de Valladolid*
Gabriele Pierluisi *Ecole nationale supérieure d'architecture de Versailles*
Jousé Antonio Franco Taboada *Universidade da Coruña*
Annalisa Viati Navone *Ecole nationale supérieure d'architecture de Versailles*
Kim Williams *Emeritus Founding Editor Nexus Network Journal*

I testi e le relative traduzioni oltre che tutte le immagini pubblicate sono stati forniti da singole/i autrici e autori per la pubblicazione con copyright, responsabilità scientifica e verso terzi. La revisione e redazione è dei curatori del volume.

The texts as well as all published images have been provided by the authors for publication with copyright and scientific responsibility towards third parties. The revision and editing is by the editors.

Con il patrocinio di /
Whith the patronage of

ISGG
International Society for Geometry and Graphics

Coordinamento Scientifico / Scientific Coordination
Carlo Bianchini, Marco Canciani, Stefano Chiarenza, Emanuela Chiavoni, Maria Grazia Cianci, Laura Farroni, Elena Ippoliti, Alfonso Ippolito, Graziano Mario Valenti

Identità visiva e sito web / Visual identity and website
Flavia Camagni, Andrea Casale, Sara Colaceci, Matteo Flavio Mancini

Eventi e Mostre / Events and Exhibitions

URBAN DRAWING alla Sapienza
Rappresentazioni effimere nel viale centrale pedonale della Città Universitaria
URBAN DRAWING at Sapienza
Ephemeral Representations on the Central Pedestrian Avenue of the University Campus
Sapienza Università di Roma | Viale centrale pedonale | Piazzale Aldo Moro, 5 | 8 settembre 2025, h. 9:00

Coordinatore / Coordinator: Emanuela Chiavoni
Curatori scientifici / Scientific editors: Francesca Porfiri, Alekos Diacodimitri, Federico Rebecchini, María Belén Trivi, Agostina Maria Giusto, Elena De Santis

Roma Disegnata. I tempi e le forme
Drawn Rome. Time and Form
Sapienza Università di Roma | Rettorato, Aula Magna | Piazzale Aldo Moro, 5 | 11-13 settembre 2025

Curatori scientifici / Scientific editors: Adriana Caldarone, Michele Calvano, Flavia Camagni, Marika Griffo, Francesca Porfiri, Maria Laura Rossi

***Segni* di conoscenza. Il Disegno tra didattica e ricerca nel Dipartimento di Architettura di Roma Tre**
Signs of Knowledge. Drawing between Teaching and Research in the Department of Architecture at Roma Tre
Università degli Studi Roma Tre | Dipartimento di Architettura, aula Magni, aula Sabbatini | Largo Giovanni Battista Marzi, 10, Roma | 12 settembre 2025

Coordinatore / Coordinator: Maria Grazia Cianci
Curatori scientifici / Scientific editors: Sara Colaceci e Matteo Flavio Mancini con Stefano Botta, Barbara De Nitto, Mara Gallo, Filippo Morera, Michela Schiaroli, Giorgio Tabelli, Giulia Tarei, Elisabetta Tortora

Revisori / Peer Reviewers
Fabrizio Agnello
Giuseppe Amoruso
Sara Antinozzi
Giuseppe Antuono
Adriana Arena
Pasquale Argenziano
Barbara Aterini
Martina Attenni
Alessandra Avella
Vincenzo Bagnolo
Marcello Balzani
Fabrizio Banfi
Laura Baratin
Salvatore Barba
Piero Barlozzini
Cristiana Bartolomei
Alessandro Basso
Carlo Battini
Silvia Bertacchi
Stefano Bertocci
Marco Giorgio Bevilacqua
Carlo Biagini
Fabio Bianconi
Matteo Bigongiari
Fernando Birello de Lima
Enrica Bistagnino
Cecilia Bolognesi
Alessio Bortot
Stefano Brusaporci
Giovanni Caffio
Marianna Calia
Carlos Campos
Cristina Càndito
Mirko Cannella
Mara Capone
Alessio Cardaci
Camilla Casonato
Valentina Castagnolo
Valeria Cera
Stefano Chiarenza
Pilar Chías Navarro
Massimiliano Ciammaichella
Enrico Cicalò
Alessandra Cirafici
Vincenzo Cirillo
Paolo Clini
Luigi Cocchiarella
Sara Colaceci
Daniele Colistra
Francesca Condorelli
Luigi Corniello
Giuseppe D'Acunto
Pia Davico
Emilio Delgado Martos
Matteo Del Giudice
Massimo De Paoli
Francesco Di Paola
Edoardo Dotto
Eleonora Dottorini
Francesca Fatta
Carla Ferreyra
Marco Filippucci
Fausta Fiorillo
Wilson Florio
Giuseppe Fortunato
Riccardo Foschi
Isabella Friso
Francesca Galasso
Vincenza Garofalo
Alessia Garozzo
Giorgio Garzino
Fabrizio Gay
Andrea Giordano
Elisabetta Caterina Giovannini
Maria Pompeiana Iarossi
Manuela Incerti
Sereno Marco Innocenti
Laura Inzerillo
Emanuela Lanzara
Giulia Lazzaretto
Gaia Leandri
Massimo Leserri
Gabriella Liva
Alessandro Luigini
Francesco Maggio
Francesco Maglioccola
Federica Maietti
Pamela Maiezza
Rosario Marrocco
Giovanna Massari
Valeria Menchetelli
Sonia Mercurio
Alessandro Merlo
Barbara Messina
Davide Mezzino
Cosimo Monteleone
Álvaro Moral
Sara Morena
Daniela Oreni
Anna Osello
Luiza Paes de Barros
Camara de Lucia Beltramini
Alessandra Pagliano
Caterina Palestini
Rosaria Parente
Maria Ines Pascariello
Martino Pavignano
Assunta Pelliccio
Francesca Picchio
Andrea Pirinu
Nicola Pisacane
Manuela Piscitelli
Ramona Quattrini
Veronica Riavis
Luca Rossato
Daniele Rossi
Gabriele Rossi
Michela Rossi
Giulio Lucio Sergio Sacco
Anna Sanseverino
Cettina Santagati
Nicolò Sardo
Francesca Savini
Michela Scaglione
Marcello Scalzo
Alessandro Scandiffio
Alberto Sdegno
Roberta Spallone
Gabriele Stancato
Ana Tagliari
Veronica Tronconi
Rita Valenti
Michele Valentino
Starlight Vattano
Chiara Vernizzi
Marco Vitali
Mariapaola Vozzola

Si ringraziano la Magnifica Rettrice di Sapienza Università di Roma, prof.ssa Antonella Polimeni, e il Magnifico Rettore dell'Università degli Studi Roma Tre, prof. Massimiliano Fiorucci, per il fattivo contributo alla realizzazione del convegno.
We thank the Magnifica Rettrice of Sapienza Università di Roma, prof.ssa Antonella Polimeni, and the Magnifico Rettore of Università degli Studi Roma Tre, prof. Massimiliano Fiorucci, for their active contribution to the realization of the congress.

Isbn e-book Open Access: 9788835182412

Copyright © 2025 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Pubblicato con licenza Creative Commons
Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 4.0 Internazionale
(CC-BY-NC-ND 4.0).
Sono riservati i diritti per Text and Data Mining (TDM), AI training e tutte le tecnologie simili.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore.
L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it

Indice
Index

13
Ornella Zerlenga
Presentazione | Presentation

17
Graziano Mario Valenti, Maria Grazia Cianci, Elena Ippoliti, Laura Farroni
***Èkphrasis*. Descrizioni nello spazio della rappresentazione**
Èkphrasis. Descriptions in the Space of Representation

MEMORIE DEL PASSATO
MEMORIES OF THE PAST

25
Fabrizio Agnello, Mirco Cannella
Vecchie e nuove *èkphrasis*: il soffitto a *muqarnas* della Cappella Palatina di Palermo
Old and New *Èkphrasis*: the Muqarnas Ceiling of the Palatine Chapel in Palermo

45
Nada Mokhtar Ahmed, Alfonso Ippolito, Sonia Giovinazzi
Role of 3D Models' Representation to Understand, Communicate and Valorise Italian Eclecticism in Egypt

55
Alessio Altadonna, Adriana Arena, Luciano Giannone
Dall'archivio al modello: il progetto non realizzato di Luigi Borzì per la cortina del porto di Messina (1918)
From the Archive to the Model: Luigi Borzì's Unrealized Messina Harbor Curtain Building Design (1918)

79
Giuseppe Antuono, Maria Ines Pascariello, Saverio D'Auria, Pierpaolo D'Agostino
Modelli grafici per rivelare le architetture celate. Il Complesso di Santa Maria del Rifugio a Napoli
Graphic Models to Reveal Hidden Architectures. The Santa Maria del Rifugio Complex in Naples

103
Marinella Arena, Daniele Colistra, Domenico Mediati, Sonia Mercurio
Rotte bizantine fra rilievo e valorizzazione
Byzantine Routes between Survey and Enhancement

127
Martina Attenni, Marika Griffo
L'*èkphrasis* biblica. Il Tabernacolo di Mosè e Giuseppe Boschi
The Biblical *Èkphrasis*. The Tabernacle of Moses and Giuseppe Boschi

147
Fabrizio Avella, Fabrizio Lanza, Davide Gianluca Abbate
***Le Diverse et Artificiose Machine* di Agostino Ramelli. Metodi e codici di rappresentazione**
Le Diverse et Artificiose Machine by Agostino Ramelli. Representation Methods and Codes

171
Leonardo Baglioni
Perugino architetto dell'immagine: un'indagine tra disegno, spazio ed *èkphrasis*
Perugino Architect of the Image: an Investigation between Drawing, Space and *Èkphrasis*

187
M. Lucia Balboa Dominguez, Raquel Alvarez Arce, Marta Alonso Rodriguez
Deconstruyendo la maqueta. Generatriz geométrica en Taller de Arquitectura
Deconstructing the Model. Geometric Generator in Taller de Arquitectura

207
Marcello Balzani, Fabiana Raco, Guido Galvani, Gabriele Giau, Dario Rizzi, Francesco Viroli
Form through Time. Reconfiguration for the Musealisation of the Artefacts of the Wooden Villanovan Throne, Moroni Tomb, Verucchio Archaeological Museum in Rimini

217
Piero Barlozzini, Fabio Lanfranchi
Tomaso Buzzi alla Scarzuola: analisi di alcuni disegni inediti
Tomaso Buzzi at la Scarzuola: an Analysis of Some Unpublished Drawings

241
Raffaele Berardino, Antonio Bixio
Il revisionismo borghese nelle case per gli statali di inizio Novecento a Potenza
Bourgeois Revisionism in State-owned Housing in Potenza at the Beginning of the 20th Century

261
Rachele A. Bernardello, Paolo Borin, Andrea Giordano
Duplicato virtuale immersivo. Rilievo e strategie per gli ambienti del Vittoriale degli Italiani
Immersive Digital Twin. Strategies for the Survey for Some Rooms for the Vittoriale degli Italiani

277
Alessio Bortot, Giulia Piccinin
Il Santuario mariano di Monte Grisa a Trieste tra geometria e spiritualità
The Marian Sanctuary of Monte Grisa in Trieste between Geometry and Spirituality

301
Annalisa Brancasi
Il Ninfeo di Villa Giulia tra parola e immagine: dalla lettera dell'Ammannati alla restituzione digitale
The Ninfeo of Villa Giulia between Word and Image: from Ammannati's Letter to Digital Restitution

321
Sara Brescia, Massimo Leserri, Caterina Montanaro, Gabriele Rossi, Johan Sebastian Wilches Rivera
Le colonne nelle architetture in miniature degli altari barocchi salentini tra il '500 e il '700
The Columns in the Miniature Architectures of Baroque Altars in Salento between 16th and 18th Centuries

349
Antonio Calandriello, Gabriele Casarano
L'architettura dell'inganno: studio prospettico e modellazione digitale della Cappella del Doge di Genova
The Architecture of Deception: Perspective Study and Digital Modelling of the Cappella del Doge in Genoa

369
Massimiliano Campi, Valeria Cera, Marika Falcone
Processi di conoscenza e valorizzazione per il patrimonio identitario dell'architettura rurale isolana
Processes of Knowledge and Valorization for the Identity Heritage of the Island's Rural Architecture

389
Marco Canciani, Stefania Bentivoglio, Mara Gallo, Alessandro D'Accolti
***Èkphrasis* digitale attraverso modelli virtuali dello spazio urbano tangibile e intangibile**
Digital *Èkphrasis* through Virtual Models of the Tangible and Intangible Urban Space

409
Marco Canciani, Maria Del Pilar Pastor Altaba
Un atlante per l'artigianato, le manifestazioni artistiche, i siti archeologici del passato di El Salvador
An Atlas for Craftsmanship, Artistic Manifestations, and Archaeological Sites of the Past in El Salvador

429
Cristina Cándito
Occhio e favella. Modi e strumenti del disegno per la conoscenza
Eye and Speech. Ways and Tools of Drawing for Knowledge

449
Matilde Caravello
L'Anfiteatro di Boboli: concezione e trasformazioni di uno spazio monumentale
The Boboli Amphitheatre: Conception and Transformations of a Monumental Space

465
Alessio Cardaci, Dario Gallina, Monica Resmini, Monica Frigeni, Roberta Frigeni, Pietro Azzola
Studi e rilievi sulla Porta di San Lorenzo delle mura veneziane di Bergamo
Studies and 3D Surveys on the Porta di San Lorenzo of Bergamo Venetian Walls

489
Gerardo Maria Cennamo
Memorie in narrazione attraverso il disegno di paesaggi celati e la *ri*-scoperta di patrimoni minori: il caso della via Francigena in Campania
Narrative Memories through the Drawing of Hidden Landscapes and the Rediscovery of Minor Heritage: the Case of the Via Francigena in Campania

513
Santi Centineo
Il racconto è di scena. Un ricordo di Mauro Pagano
The Tale on Stage. A Memory of Mauro Pagano

537
Stefano Chiarenza
La luce come materia e linguaggio. La fotografia di László Moholy-Nagy tra sperimentazione e percezione
Light as Matter and Language: László Moholy-Nagy's Photography between Experimentation and Perception

557
Pilar Chías, Lia M. Papa, Tomás Abad, Lucas Fernández-Trapa
Parques y jardines de los Borbones entre España e Italia: la Granja de San Ildefonso y la Reggia di Portici
Bourbon Parks and Gardens in Spain and Italy: La Granja de San Ildefonso and the Reggia di Portici

577
Luca Chiavacci, Gianlorenzo Dellabartola, Alberto Pettineo
Scan-to-BIM per l'analisi del patrimonio architettonico-paesaggistico dell'isola di Santo Spirito a Venezia
Scan-to-BIM for Architectural and Landscape Heritage Analysis of Venice's Santo Spirito Island

601
Emanuela Chiavoni, Elena De Santis , Francesca Porfiri, María Belén Trivi
Rovine industriali e paesaggio urbano: letture grafiche della Fornace Mariani
Industrial Ruins and the Urban Landscape: Graphic Readings of the Mariani Furnace

625
Federico Cioli, Maria Chiara Forfori
Il Teatro della Pergola: la rappresentazione interattiva nella valorizzazione del patrimonio culturale
The Teatro della Pergola: Interactive Representation in the Enhancement of Cultural Heritage

649
Anna Ciprian
La narrativa possibile di Lauretta Vinciarelli
The Possible Narrative of Lauretta Vinciarelli

665
Vincenzo Cirillo, Rosina Iaderosa, Veronica Tronconi, Carlo Di Rienzo
Santa Maria della Vita a Napoli. L'*èkphrasis* per la ricostruzione digitale dell'ambiente liturgico 'scomparso'
Santa Maria della Vita in Naples. The *Èkphrasis* for the Digital Reconstruction of the 'Disappeared' Liturgical Environment

689
Luigi Corniello
La descrizione dello spazio privato. La Quinta de Amizade e la Quinta da Ribafria in Portogallo
The Description of Private Space. Quinta de Amizade and Quinta da Ribafria in Portugal

713
Stefano Costantini
Analisi metrologica per la rilettura di edifici storici: lo studio di Casa Romei a Ferrara
Metrological Analysis for Reinterpreting Historic Buildings: the Study of Casa Romei in Ferrara

733
Anastasia Cottini, Giovanni Pancani
Schedatura e analisi del Patrimonio Edilizio Rurale: il caso del Comune di Poppi
Documentation and Analysis of Rural Architectural Heritage: the Case Study of the Municipality of Poppi

757
Giuseppe D'Acunto, Antonio Calandriello, Gabriele Casarano, Luca Catana
Navigare nella Storia: tecnologie immersive per la valorizzazione delle Ville Venete lungo il fiume Brenta
Sailing through History: Enhancing the Venetian Villas along the Brenta River through Immersive Technologies

773
Salvatore Damiano
Vico Magistretti e l'architettura vernacolare: Casa Arosio a Pantelleria
Vico Magistretti and Vernacular Architecture: Arosio House in Pantelleria

793
Pia Davico
Come rappresentare graficamente l'anima dei luoghi e del costruito?
How to Graphically Represent the Soul of Places and Buildings?

817
Silvia De Matteis
Use of Parametric Tools in the 3D Reconstruction of the Cloister of the Church of San Filippo Neri in Turin

827
Massimo De Paoli, Luca Ercolin
La ridefinizione tipologica ottocentesca dell'Ospedale Maggiore in Brescia
The 19th Century Typological Redefinition of the *Ospedale Maggiore in Brescia*

851
Anna Dell'Amico, Justyna Borucka
From Narrative to Digital Model Two-Level Representation in Heritage Reconstruction: Mariacka Street, Gdańsk Poland

863
Salvatore Di Pace
(Ri)costruire l'architettura dipinta. I paesaggi perduti del precisionismo americano
(Re)constructing Painted Architecture. The Lost Landscapes of American Precisionism

883
Francesco Di Paola, Calogero Vinci
'Patrimonio ipogeo' e cultura dell'acqua a Palermo, metodologie digitali per la valorizzazione
'Hypogeous Heritage' and Water Culture in Palermo, Digital Methodologies for Enhancement

903
Antonia Valeria Dilauro
Descrivere e rappresentare lo spazio: l'architettura come immagine in Angiolo Mazzoni
Describe and Represent Space: Architecture as Image in Angiolo Mazzoni

927
Edoardo Dotto, Fabio Quici
Sotto dettatura: lo spazio vuoto tra le parole e le immagini
Under Dictation: the Empty Space between Words and Images

947
Eleonora Dottorini
Dipingere con le parole, raccontare con le immagini. L'*èkphrasis* tra retorica e immaginazione
Painting with Words, Narrating with Images. *Èkphrasis* between Rhetoric and Imagination

971
Tommaso Empler, Wiem Alimi, Alessia Mazzei, Pasquale Micelli, Esterletizia Pompeo
Uso delle ICT per comunicare e divulgare le preesistenze storiche nella Valle dell'Aniene
Use of ICT to Communicate and Disseminate Historical Pre-existences in the Aniene Valley

991
Roberta Ena
Segni della scena barocca veneziana. Storia e documenti per un modello del Teatro San Cassan
Signs of the Venetian Baroque Scene. History and Documents for a Model of the Teatro San Cassan

1011
Jesus Esquinas-Dessy, Isabel Zaragoza, Juan Mercadé-Brulles, Arnau Hugué
Eloquence and Symbolism, an Architectural Language of Jujol

1021
Laura Farroni
Descrizioni testuali di repertori grafici: i disegni per il mattatoio di Roma a Piazza del Popolo nel XIX secolo
Textual Descriptions of Graphic Repertoires: Drawings for the Slaughterhouse in Rome at Piazza del Popolo in the 19th Century

1041
Francesca Fatta, Francesco Stilo, Lorella Pizzonia
L'*èkphrasis* della maschera teatrale antica. L'*Onomasticòn* di Giulio Polluce tradotto nelle terrecotte liparesi
The *Èkphrasis* of the Ancient Theatrical Mask. The *Onomastikòn* of Julius Pollux Translated into Lipari Terracottas

1061
Simone Fatuzzo, Federico Panarotto
Gestione e coordinamento della documentazione storica a supporto della rappresentazione digitale HBIM dell'isola di San Servolo a Venezia
Management and Coordination of Historical Documentation to Support the HBIM Digital Representation of San Servolo Island in Venice

1081
Fausta Fiorillo, Giuliana Cardani
Domical Vaults in the Cistercian Abbey of Abbadia Cerreto: a Geometric Study

1091
Riccardo Florio, Raffaele Catuogno, Anna Sanseverino
Interpretazione e ripresentazione informativa del c.d. Tempio di Diana presso le terme di Baia
Interpretation and Informative Re-presentation of the So-called Temple of Diana by the Thermae of Baia

1119
Wilson Florio
Oscar Niemeyer's Contour-Based Drawings for Curvilinear Architecture

1127
Giuseppe Fortunato, Lorenzo Russo
Verso la costruzione di una banca dati 3D per la fruizione e la valorizzazione di opere della certosa a Serra San Bruno
Toward the Construction of a 3D Database for the Use and Enhancement of Works of the Carthusian Monastery in Serra San Bruno

1147
Isabella Friso, Pedro António Janeiro, Angela Moretto, Giovanni Pattarello
The Physicality of Illusory Space in the Wall Paintings of the Church of Nossa Senhora dos Remédios, Peniche, Portugal

1157
Mara Gallo
Illusionismo prospettico ed *èkphrasis*: dalla rappresentazione artistica all'espansione digitale
Perspective Illusionism and *Èkphrasis*: from Artistic Representation to Digital Expansion

1181
Alessia Garozzo
Hanz e Parkie. Un metodo grafico per il disegno degli elefanti
Hanz and Parkie. A Graphic Method for Drawing Elephants

1201
Marco Rosario Geraci
Rilievo e rappresentazione digitale di ambienti ipogei: l'ex deposito siluri a Erice (Trapani)
Survey and Digital Representation of Underground Spaces: the Former Torpedo Depot in Erice (Trapani)

1221
Gianluca Gioioso, Pedro Antonio Janeiro
Cortili 'segreti'. Rappresentare gli spazi interstiziali
'Secret' Courtyards. Representing Interstitial Spaces

1245
Elisabetta Caterina Giovannini, Riccardo Foschi
Towards a Methodology for the Digitisation of Unbuilt Cities: from 'Drawn' Architecture to 3D Landscape

1259
Agostina Maria Giusto
Santa Maria della Consolazione in Roma e la facciata che non c'era: lettura grafica di una rappresentazione settecentesca
Santa Maria della Consolazione in Rome and the Facade that Was Not There: a Graphic Reading of an 18th Century Representation

1279
Maria Isabella Grammauta
Il Panorama di Parigi da Montmartre (1814): narrazione tra parole e immagine
Panorama of Paris from Montmartre (1814): Narration between Words and Image

1299
Marika Griffo, Carlo Inglese, Simone Lucchetti
La rappresentazione dell'epigrafe: sperimentazione e digitalizzazione tra testo e immagine
The Representation of the Epigraph: Experimentation and Digitization between Text and Image

1319
Maria Pompeiana Iarossi, Luisa Ferro
Infanzia politecnica (con *èkphrasis*). L'apprendistato al progetto nei taccuini degli architetti milanesi
Polytechnic Childhood (with *Èkphrasis*). The Design Apprenticeship in Milanese Architects' Sketchpads

1343
Elena Imbembo
Narrare disegni d'archivio di architettura tra spazio realizzato e spazio re-immaginato
Narrating Architectural Archive Drawings between Realized Space and Re-imagined Space

1363
Víctor Antonio Lafuente Sánchez, Daniel López Bragado, David Sánchez Salinas, Antonio Álvaro Tordesillas
Matte Painting arquitectónico: la geometría oculta del cine
Architectural Matte Painting: the Hidden Geometry of Cinema

1383
Novella Lecci
La trasformazione iconografica della città tra memoria e immaginazione in MOM - Museo Oltre il Museo
The Iconographic Transformation of the City between Memory and Imagination in MOM - Museum Over Museum

1399
Cecilia Maria Roberta Luschi, Florencia Mazzarello
Le rovine del Sant'Anna a Beit Guvrin e l'esportazione di protocolli geometrici per la costruzione
The Ruins of Saint Anne in Beit Guvrin and the Exportation of Geometric Protocols for Construction

1423
Francesco Maggio
Le 'tarsie' grafiche di Gianni Pirrone
The Graphic 'Inlays' of Gianni Pirrone

1443
Federica Maietti, Luca Rossato, Martina Suppa, Guido Galvani, Marcello Balzani
Trascrizioni geometrico-descrittive per l'architettura modernista
Geometric-descriptive Transcriptions for Modernist Architecture

1463
Chiara Marcantonio, Federica Maietti
Èkphrasis digitale e stratificazione temporale: rappresentazione e narrazione del patrimonio culturale
Digital *Ekphrasis* and Time Stratification: Cultural Heritage Representation and Narratives

1479
Carlos M. Marcos, Ángel Pedreño Allepuz
Èkphrasis arquitectónica. Elocuencia textual y gráfica en la difusión de la teoría arquitectónica del Vitruvio
Architectural *Èkphrasis*. Textual and Graphic Eloquence in the Dissemination of Vitruvian Architectural Theory

1499
Luca Martelli
Verso un atlante digitale delle opere grafiche eseguite nel contesto siracusano del *Grand Tour*
Towards a Digital Atlas of Graphic Works Executed in Syracuse's Context of the *Grand Tour*

1523
Alessandro Meloni
Territori Leggendari. Disegni e interpretazioni dei paesaggi naturali
Legendary Territories. Drawings and Interpretations of Natural Landscapes

1543
Valeria Menchetelli, Francesco Cotana
Imagines agentes. Immagini per la mnemotecnica come ecfrasi inversa
Imagines agentes. Mnemonic Images as Reverse *Èkphrasis*

1567
Sonia Mercurio
L'altro Antonello: sui fondali ritrovati nelle terre del Valdemone
The Other Antonello: on the Background in the Lands of Valdemone

1591
Davide Mezzino, Fabrizio Tritto, Daniela Concas
Descrivere, rappresentare e conoscere: l'*èkphrasis* del Castello Svevo di Trani
Description, Representation and Knowledge: the *Èkphrasis* of the Trani Swabian Castle

1611
Greta Montanari, Andrea Giordano, Federica Maietti
Narrazioni urbane: linguaggi di rappresentazione per il paesaggio storico
Urban Narratives: Representation Languages for the Historical Landscape

1631
Cosimo Monteleone
Frank Lloyd Wright e l'eloquenza del disegno d'architettura
Frank Lloyd Wright and the Eloquence of Architectural Drawing

1651
Carlos Montes Serrano
Giorgio Vasari's Use of *Èkphrasis*: an Example and its Reception in Spain during the 16th Century

1657
Fabrizio Natta
La doppia volta del salone di Palazzo Carignano: interpretazioni tra fonti storiche e studi moderni
The Double Vault of the Grand Salon in Palazzo Carignano: Interpretations Integrating Historical Sources and Modern Studies

1681
Daniela Oreni, Dina Jovanovic
Geometric Analysis of Palazzo Sormani's Vault through Drawings Historical Manuals, and 3D Modelling

1691
Luiza Paes de Barros C. L. Beltramini, Ana Tagliari
Decio Tozzi: from Manual Drawing to Digital Simulation

1701
Caterina Palestini, Giovanni Rasetti, Stella Lolli, Lorenzo Pellegrini
Organismo e struttura. Narrazioni progettuali in Santa Maria Maggiore a Francavilla
Organism and Structure. Design Narratives in Santa Maria Maggiore in Francavilla

1721
Laura Simona Pappalardo, Federica Itri, Arianna Lo Pilato, Simona Scandurra, Antonella Di Luggo, Daniela Palomba
Dal rilievo digitale alla narrazione interattiva: i reperti del Museo Archeologico dei Campi Flegrei
From Digital Survey to Interactive Storytelling: a Journey through the Artifacts of the Archaeological Museum of Campi Flegrei

1737
Martino Pavignano
La narrazione visuale dei *Principji di architettura civile* di Francesco Milizia: l'*Indice delle figure*, 1800
Visual Narration of Francesco Milizia's *Principji di Architettura Civile:* the *Indice delle Figure*, 1800

1761
Manuela Piscitelli
L'educazione all'abitare nel primo Novecento tra verbale e visuale
Education in Dwelling in the Early 20th Century between Verbal and Visual Communication

1781
Giovanni Rasetti
Simultaneità di descrizione e rappresentazione attraverso il testo: dall'arte testuale al *coding* generativo
Simultaneity of Description and Representation through Text: from Text Art to Generative Coding

1797
Matilde Ridella, Carlo Battini
Il disegno come mezzo di comunicazione: il caso del ponte sifone sul Geirato a Genova
Drawing as a Mean of Communication: the Case of Geirato Siphon Bridge in Genoa

1817
Felice Romano, Ferdinando Amato
Il potere euristico del rebus. Il disegno come lente antropologica
The Heuristic Power of the Rebus. Drawing as an Anthropological Lens

1841
Jessica Romor, Marco Fasolo
Modelli proiettivi in dialogo nella prospettiva di Vignola
Projective Models in Dialogue in Vignola's Perspective

1865
Luca Rossato, Gabriele Giau, Fabio Planu, Theo Zaffagnini
The Digital Narrative of the Eladio Dieste's Church in Atlantida, Uruguay, by Tools Integrations Analyses

1875
Michele Sabatino
Il disegno come linguaggio privilegiato della descrizione architettonica: è*kphrasis* della scala di Palazzo Del Tufo ad Aversa
Drawing as the Privileged Language of Architectural Description: *Èkphrasis* of the Stairs of Palazzo Del Tufo in Aversa

1895
Giancarlo Sanna, Andrea Pirinu
Rappresentare il paesaggio militare della Sardegna. La batteria *Carlo Faldi* nel promontorio di Is Mortorius
Representing the Military Landscape of Sardinia. The *Carlo Faldi* Battery at the Is Mortorius Promontory

1919
Francesca Savini, Adriana Marra, Alessio Cordisco, Ilaria Trizio
Rappresentazioni digitali tra presente e passato: la ricostruzione virtuale di un mulino nella valle dell'Aterno
Digital Representations Between Present And Past: Virtual Reconstruction of a Watermill in the Aterno Valley

1939
Marcello Scalzo, Andrea Pasquali
La Rotonda di Cestello. Ipotesi su una forma perduta
The Rotonda di Cestello. Hypothesis on a Lost Form

1963
Dario Simula
Lettura multidimensionale per la tutela del patrimonio culturale e ambientale, stato dell'arte e sfide future
Multidimensional Reading for Cultural and Environmental Heritage Protection, State of the Art and Future Challenges

1979
Ana Tagliari
Vilanova Artigas and the Drawings of the Modern House

1987
Barbara Tramelli
Tra iconografia, è*kphrasis* e metodologie digitali: uno studio della creazione di Eva nei libri a stampa lionesi del XVI secolo
Between Iconography, *Èkphrasis*, and Digital Methodologies: a Study of the Creation of Eve in 16th Century Books Printed in Lyon

2015
Francesco Trimboli
Rovine erratiche. La città di Ninive: tra memoria e cosmogonia
Erratic Ruins. The City of Nineveh: between Memory and Cosmogony

2035
Pasquale Tunzi
Dalla parola scritta all'immagine. *Le Nozze di Cana*
From the Written Word to the Image. *The Wedding at Cana*

2051
Giulia Ursino, Laura Baratin, Federica Maietti
Modelli descrittivi per la conservazione delle opere d'arte contemporanea tra analogico e digitale
Descriptive Models for the Conservation of Contemporary Artworks between Analog and Digital

2071
Michele Valentino
L'ecfrasi nella cartografia medievale: il *Mappamondo* di Fra Mauro come traduzione intersemiotica
Èkphrasis in Medieval Cartography: Fra Mauro's *World Map* As an Intersemiotic Translation

2087
Starlight Vattano
Ode grafica di un'armonia plastica. Il padiglione italiano all'Esposizione Mondiale di Chicago del 1933
Graphic Ode to a Plastic Harmony. The Italian Pavilion at the 1933 Chicago World's Fair

2111
Luca Vespasiano
Le fonti notarili nella formazione dell'immagine storica del costruito
Notarial Sources in the Formation of the Historical Image of the Built Environment

2131
Ornella Zerlenga, Vincenzo Cirillo, Riccardo Miele
Leggere, interpretare, visualizzare il convento di Santa Maria della Sanità a Napoli attraverso le fonti documentali
Reading, Interpreting, Visualizing the Convent of Santa Maria della Sanità in Naples through Documentary Sources

2155
Ornella Zerlenga, Demenico Iovane, Margherita Cicala
L'è*kphrasis* nel trattato di Buonaiuto Lorini sulle fortificazioni: dalla descrizione alla rappresentazione
Èkphrasis in Buonaiuto Lorini's Treatise on Fortifications: from Description to Representation

SFIDE DEL PRESENTE
CHALLENGES OF THE PRESENT

2183
Gianna Adami, Giovanna A. Massari, Cristina Pellegatta
La Scienza Aperta negli spazi della rappresentazione. Linguaggi per una cultura accessibile, inclusiva e sostenibile
Open Science in the Spaces of Representation. Languages for an Accessible, Inclusive and Sustainable Culture

2203
Alessio Altadonna, Adriana Arena, Sereno Marco Innocenti
'Fuori di... scala', percezioni visive di fuori scala quali segni di riferimento urbano nel paesaggio
'Out-of-scale', Visual Perceptions of Out-of-scale as Urban Landmarks in the Landscape

2227
Giovanni Angrisani, Valeria Cera, Simona Scandurra
Archaeo-BIM: Considerations for a Semantic Tree for the Built Heritage of Pompeii

2235
Sara Antinozzi, Carla Ferreyra, Barbara Messina
Un approccio intermediale per narrazioni immersive
Intermediary Approach for Immersive Narratives

2255
Fabrizo Banfi, Elena Dellù, Giovanni Cacudi
Archeologia virtuale per la ricostruzione dell'Uomo di Neanderthal e la conservazione della Grotta di Lamalunga
Virtual Archaeology for the Reconstruction of the Neanderthal Man and the Conservation of the Lamalunga Cave

2279
Elena Benedetto
Èkphrasis as a New Approach to UX UI Design

2285
Fabio Bianconi, Marco Filippucci, Claudia Cerbai, Filippo Cornacchini, Andrea Migliosi, Chiara Mommi
Strategie di transizione digitale per le pubbliche amministrazioni. Metodologia BIM per l'ottimizzazione dei processi di gestione
Digital Transition Strategies for Public Administration. BIM Methodology for Process Management Optimization

2305
Matteo Bigongiari, Giovanni Pancani, Andrea Pasquali
Dal rilievo al modello digitale: rappresentazione e valorizzazione delle Certose di Pesio e Casotto
From Survey to Digital Model: Representation and Valorization of the Certosas of Pesio and Casotto

2325
Cecilia Bolognesi, Allen Mae Baldemor, Deida Bassorizzi, Vasili Manfredi, Simone Balin
Virtual Reality-Based Digital Twins for Education

2335
Jacopo Bono
Il ruolo culturale delle Piattaforme Digitali per l'esperienza del patrimonio museale
The Cultural Role of Digital Platforms for the Museum Heritage Experience

2359
Emanuela Borsci
Il ridisegno delle piccole scuole: una metodologia d'indagine per la trasformazione degli spazi di comunità
Redesigning Small Schools: an Investigative Methodology for the Transformation of Community Spaces

2375
Stefano Brusaporci, Pamela Maiezza, Davide Pecilli, Alessandra Tata, Luca Vespasiano
Enhancing Transparency and Reliability in HBIM: the Case Study of the Former *IX Maggio* Colony

2385
Giovanni Caffio, Maurizio Unali
Sei esercizi di disegno di architettura, contro il rischio dell'omologazione
Six Exercises in Architectural Drawing, Against the Risk of Homologation

2405
Daniele Calisi, Alessandro Cannata, Maria Grazia Cianci, Andrea Gullotta
Il Duomo di Orvieto e il suo territorio: storia, paesaggio e transizione digitale
The Cathedral of Orvieto and its Territory: History, Landscape and the Digital Transition

2429
Mara Capone, Gianluca Barile, Angela Cicala
Strumenti computazionali per la modellazione delle lanterne napoletane
Computational Tools for Neapolitan Lanterns Modelling

2457
Laura Carlevaris, Giovanna Spadafora
Èkphrasis urbana e sguardo poetico: la Roma 'antigoethiana' di Rafael Alberti
Urban *Ekphrasis* and the Poetic Gaze: Rafael Alberti's 'Anti-Goethian' Rome

2481
Marco Carpiceci
L'*èkphrasis* di Euterpe. La scienza della rappresentazione nella ricostruzione filologica di una chitarra barocca
Euterpe's *Èkphrasis*. The Science of Representation in the Philological Reconstruction of a Baroque Guitar

2501
Marco Carpiceci, Antonio Schiavo, Andrea Angelini, Giuseppina Capriotti Vittozzi
Il disegno della parola verso l'eternità. Fotogrammetria e rappresentazione dell'obelisco Flaminio
The Drawing of the Word towards Eternity. Photogrammetry and Representation of the Flaminio Obelisk

2525
Camilla Casonato, Erica Cantaluppi, Maddalena Ughi
Racconti di paesaggi ordinari. Gioco e narrazione per l'interpretazione di un sistema culturale
Tales of ordinary landscapes. Games and storytelling for interpreting a cultural system

2549
Matteo Cavaglià
A Framework for AI Upskilling in Architectural Design: Towards Effective Self-Learning

2561
Simone Cera, Clara Jaume Santero, Raffaele Argiolas, Vincenzo Bagnolo
Ambienti VR per comunicare gli archivi di architettura del XX secolo. Il fondo Fernando Higueras
VR Environments to Communicate 20th Century Architecture Archives. The Fernando Higueras Fund

2585
Massimiliano Ciammaichella, Barbara Pasa
Rappresentazioni di identità incarnate nell'universo progettuale di Lee Alexander McQueen
Representations of Embodied Identities in the Design Universe of Lee Alexander McQueen

2609
Enrico Cicalò
Disegno e neurodivergenze. Le diversità cognitive come nuova frontiera per la ricerca nelle scienze grafiche
Drawing and Neurodivergences. Cognitive Diversity as a New Frontier for Research in the Graphic Sciences

2629
Alessandra Cirafici
City telling. Sguardi, immagini, dispositivi: racconti di comunità e città plurali
City Telling. Looks, Images, Devices: Narratives of Communities and Plural Cities

2649
Paolo Clini, Mirco D'Alessio, Irene Galli
Dall'utopia al digitale: un *AI-driven experience* per la *Città ideale* di Urbino
From Utopia to Digital: an AI-driven Experience for the *Ideal City* of Urbino

2669
Francesca Condorelli
3D Models from Text Descriptions: Using Artificial Intelligence for Representation of Cultural Heritage

2679
Sara Conte, Michela Rossi
Disegnare (con le) parole. Calvino e la retorica della complessità
Drawing (with) Words. Calvino and the Rhetoric of Complexity

2699
Valerio D'Andraia, Andrea Bongini, Luca Marzi, Carlo Biagini
Un *framework* di lavoro per la creazione di *AIModels* ottimizzati per piattaforme CAFM e CMMS
A Working Framework for the Creation of AIModels Optimized for CAFM and CMMS Platforms

2719
Andrea di Filippo, Marco Limongiello, Bernardo Pérgamo
Protocolli BIM per la parametrizzazione dei fenomeni di degrado
BIM Protocols Applied to the Parameterization of Degradation Phenomena

2735
Ygor Fasanella, Paolo Borin
BIM-based Data Visualization: Exploratory Evaluation of Existing Methods

2745
Marco Filippucci, Fabio Bianconi, Simona Ceccaroni, Matilde Cozzali, Michela Meschini, Rebecca Rossi, Laura Suvieri
Trasimeno *Digital Twin*: sfide rappresentative per l'innovazione territoriale
Trasimeno Digital Twin: Representative Challenges for Territorial Innovation

2765
Giulia Flenghi
Algorithmic Representation of Batik Motifs: Visual Classification as a Form of Digital *Èkphrasis*

2777
Giulia Flenghi, Michele Russo, Luca J. Senatore
Allucinazione eidomatica degli ordini architettonici nell'era delle Reti Neurali
Eidomatic hallucination of architectural orders in the age of Neural Networks

2793
Alexandra Fusinetti
Senza parole. L'arte narrativa del Fumetto Muto
Without Words. The Narrative Art of Wordless Comics

2817
Francesca Galasso, Hangjun Fu, Marco Ricciarini
Strategie integrate e percorsi narrativi per la promozione di esperienze turistiche sostenibili
Integrated Strategies and Narrative Routes for the Promotion of Sustainable Tourism Experiences

2841
Giudo Galvani, Laura Baratin
Approccio ai limiti delle tecnologie di acquisizione per *Digital Twin* nel campo dell'arte contemporanea
Approach to the Limits of Acquisition Technologies for Digital Twin in Contemporary Art

2857
Vincenza Garofalo
Blu e la traduzione visuale di una narrazione
Blu and the Visual Translation of a Narrative

2877
Giorgio Garzino, Maurizio Marco Bocconcino, Maria Paola Vozzola
Cataloghi informativi per la misura e il racconto grafico del verde urbano
Information Catalogues for Measuring and Graphically Narrating Urban Greenery

2897
Francesca Gasparetto, Laura Baratin
La descrizione dell'opera d'arte contemporanea: quale processo per una è*kphrasis* funzionale alla conservazione
The Description of the Contemporary Work of Art: a Process For a Real *Èkphrasis* for Conservation

2917
Manuela Incerti, Anna Maragno, Paolo Lenisa
Immagini, suoni e parole. Esperienze di *Public Engagement* per comunicare la scienza
Images, Sounds, and Words. Experiences of Public Engagement in Science Communication

2941
Alì Yaser Jafari, Marianna Calia
Il disegno delle connessioni culturali tra patrimonio, paesaggio, risorse e città, nella piattaforma digitale sperimentale *Aree Interne Montagna Materana*
The Design of Cultural Connections between Heritage, Landscape, Resources, and Cities in the Experimental Digital Platform *Aree Interne Montagna Materana*

2965
Nicola La Vitola, Sonia Mollica
Αναδείξτε. La stazione marittima e il mosaico di Michele Cascella a Messina, tra conoscenza e visualizzazione
Αναδείξτε. The Maritime Station and the Mosaic by Michele Cascella in Messina, between Knowledge and Visualization

2989
Giulia Lazzaretto, Maurizio Perticarini, Riccardo Tonin, Francesco Albarelli
San Nicolò del Lido: s*can to BIM* per la comprensione e la divulgazione del manufatto architettonico
San Nicolò del Lido: Scan to BIM for the Understanding and Dissemination of the Architectural Artefact

3009
Gaia Leandri, Piergiuseppe Rechichi, Martina Castaldi, Enrico Pupi
The Sign and the Word. Exploring the Art of Emotional Communication

3019
Gabriella Liva
La sfida dello spazio abitabile minimo
The Challenge of Minimal Living Space

3043
Alessandro Merlo, Claudio Saragosa, Gaia Lavoratti, Cristian Farina, Giulia Lazzari
Il ruolo dei morfotipi nei processi di pianificazione in ambito rurale. Il caso di Reggello (Firenze)
The Role of Morphotypes in the Planning Processes of Rural Areas. The Case of Reggello (Florence)

3071
Alessandra Meschini, Alice Carmela Miranda, Andrea Casale
Gioco di costruzione, laboratorio sperimentale di estetica della forma
Construction Game, Experimental Laboratory of Aesthetics of Form

3091
Juliana Costa Motta Benetti, Ana Tagliari
Artificial Intelligence in Le Corbusier's Redrawn Process - Rio de Janeiro University City Project

3097
Romina Nespeca, Renato Angeloni, Laura Coppetta
Parole che modellano spazi: IA generativa e rappresentazioni 3D architettoniche
Words Shaping Spaces: Generative AI and Architectural 3D Representations

3121
Daniele Giovanni Papi
Procedura TTP/PTI per IA generativa e test di elaborazione inversa
Procedure for TTP/PTI in Generative AI and Reverse Processing Tests

3141
Francesca Picchio, Marianna Calia, Silvia La Placa, Rossella Laera
Narrare il patrimonio dei borghi: linguaggi grafici per la rappresentazione delle aree a rischio
Narrating the Heritage of Villages: Graphic Languages for the Representation of Areas at Risk

3165
Manuela Piscitelli, Alice Palmieri
Trame e itinerari urbani. Modelli narrativi per una nuova accessibilità al rione Sanità a Napoli
Storylines and Urban Itineraries. Narrative Models for a New Accessibility to the Sanità District in Naples

3185
Enrico Pupi
AI-Based Representation: Diffusion Models Fine-tuning as a Way of Transformative Operative *Èkphrasis*

3197
Enrico Pupi, Andrea Tomalini
AI-based Tools and Applications: a Descriptive Mapping in the Architectural Design Process Stages

3211
Ramona Quattrini, Dalma Frascarelli, Paolo Pieruccini, Floriana Boni
La Galeria di Giovan Battista Marino: dall'è*kphrasis* allo spazio immaginato tra AI e VR
La Galeria of Giovan Battista Marino: from *Èkphrasis* to Imagined Space between AI and VR

3239
Federico Rebecchini
Roman Lookbook: un'indagine antropologica e visiva sulla moda urbana giovanile
Roman Lookbook: an Anthropological and Visual Investigation of Urban Youth Fashion

3259
Adriana Rossi, Silvia Bertacchi, Claudio Formicola, Sara Gonizzi Barsanti
Il museo fuori dal museo: impatti balistici
The Museum Outside the Museum: Ballistic Impacts

3283
Maria Laura Rossi, Leonardo Paris, Giorgia Cipriani
Sequenza video di panorami sferici 360° per l'implementazione di modelli informativi in ambiente BIM/HBIM
360° Spherical Panorama Video Sequence for the Implementation of the Information Models in BIM/HBIM Environment

3303
Giulio Lucio Sergio Sacco, Carlo Battini
Modellazione algoritmica per il processo *Scan-to-FEM* di un sistema voltato complesso
Algorithmic Modelling for Scan-to-FEM Process of a Complex Vaulted System

3323
Marta Salvatore, Michele Calvano, Francesca Lembo Fazio, Martina Trentani, Talin Talin
Digitalizzazione per la conservazione e la valorizzazione dei dipinti murali: il romitorio di Santa Chelidonia a Subiaco
Digitisation for the Conservation and Valorisation of Mural Paintings: the Hermitage of Santa Chelidonia in Subiaco

3343
Michela Scaglione
Nudging e architettura delle scelte: gli strumenti dell'economia comportamentale e della rappresentazione per la lotta al cambiamento climatico
Nudging and Choice Architecture: Behavioral Economics and Representation in the Fight Against Climate Change

3359
Alessia Segalerba
La via per il mare: il *wayfinding* all'interno della costa
The Way to the Sea: Wayfinding within the Coast

3379
Gabriele Stancato
Sonifying Satellite Imagery: Exploring the Environmental Context of Architecture Faculties in Italy

3389
Francesca Maria Ugliotti, Michele Zucco
Dallo schizzo alla rappresentazione immersiva: tecniche e strumenti per disvelare un significato
From Sketch to Immersive Representation: Techniques and Tools to Unravel Meaning

3409
Rita Valenti, Concetta Aliano, Roberta Cerruto
Anastilosi sostenibile per una riconnessione inclusiva e accessibile tra siti archeologici e musei
Sustainable Anastylosis for an Inclusive and Accessible Reconnection between Archaeological Sites and Museums

3433
Chiara Vernizzi, Virginia Droghetti
Caratteristiche e contenuti della modellazione digitale rivolta alla gestione dell'edificio
Characteristics and Contents of Digital Modeling Aimed at Building Management

3449
Marco Vitali, Roberta Spallone, Valerio Palma, Giulia Bertola, Francesca Ronco, Enrico Pupi, Matteo Tempestini, Martina Rinascimento
Forme dell'*èkphrasis* per la comunicazione: modello fisico aumentato per il progetto di trasformazione
Èkphrasis Forms for Communication: Augmented Physical Model for the Transformation Project

3469
Marta Zerbini
La rappresentazione del valore intangibile del perduto patrimonio architettonico. Il progetto MOM per il Nakhichevan
Representing the Intangible Value of Lost Architectural Heritage. The MOM Project for Nakhchivan

3489
Ursula Zich
Geometria, rappresentazione e competenze visuo-spaziali nel Trampolino Elastico
Geometry, Representation and Visuo-Spatial Skills in Trampoline

VISIONI PER IL FUTURO
VISIONS FOR THE FUTURE

3509
Alessandro Basso
Torre di Babele, reinterpretazione iconografica mediante integrazione dell'Intelligenza Artificiale
Tower of Babel, Iconographic Reinterpretation by Artificial Intelligence Integration

3533
Fernando Birello de Lima, Simone Helena Tanoue Vizioli
As Designed e *As Becoming* da igreja de Vila Bela da Santíssima Trindade, Mato Grosso, Brasil
As-Designed and As-Becoming of Vila Bela da Santíssima Trindade Church, Mato Grosso, Brazil

3553
Michele Buldo, Riccardo Tavolare, Nicola Rossi, Cesare Verdoscia
Segmentazione di nuvole di punti con tecniche di *model-fitting*, Intelligenza Artificiale e curvatura locale
Point Cloud Segmentation Using Model-Fitting, Artificial Intelligence and Local Curvature Techniques

3569
Giorgio Buratti, Giorgio Vignati
Parquet Deformations, *Computational Design* e IA. Esercizi grafici del passato per nuovi paradigmi.
Parquet Deformations, Computational Design and AI. Graphical Exercises from the Past for New Paradigms

3593
Simona Calvagna, Nicoletta Campofiorito, Graziana D'Agostino, Mariateresa Galizia, Raissa Garozzo, Federica Grasso, Gloria Russo, Cettina Santagati
Èkphrasis digitali: le *Carceri* di Piranesi tra parole e immagini
Digital *Èkphrasis*: Piranesi's *Carceri* Between Words and Images

3617
Carlos Campos
Ucronie progettuali in architettura. L'uso di algoritmi *text-to-image* come strumento di ricerca tra passato, presente e futuro
Projected Uchronias in Architecture. The Use of Text-to-Image Algorithms as a Research Tool Across Past, Present, and Future

3633
Lorenzo Ceccon, Matteo Cavaglià
Èkphrasis Reimagined: the Impact of AI on Interpretation and Generative Meaning

3645
Maria Grazia Cianci, Daniele Calisi, Stefano Botta, Sara Colaceci, Michela Schiaroli
Èkphrasis e AI generativa: riflessioni analogico/digitali nell'immaginario de *Le città invisibili* di Calvino
Èkphrasis and Generative AI: Analog/Digital Reflections in the Imaginary of Calvino's *Invisible Cities*

3665
Luigi Cocchiarella
Representation: *Èkphrasis* within Drama

3671
Matteo Del Giudice, Angelo Juliano Donato
Tecnologie immersive e *prompting* AI: il futuro della rappresentazione visiva e verbale
Immersive Technologies and AI Prompting: the Future of Visual and Verbal Representation

3691
Giuseppe Di Gregorio, Gabriele Liuzzo
Le Terme di Santa Venera al Pozzo: il reale archeologico, il digitale immersivo, l'analogico in 3D
The Baths of Santa Venera al Pozzo: the Archaeological Real, the Digital Immersive, the Analogical in 3D

3715
Martina Empler
Analisi cromatica dei laterizi romani: un ponte tra tradizione e innovazione
Chromatic Analysis of Roman Bricks: Bridging Tradition and Innovation

3731
Lucas Fernández-Trapa
Back to back-to-back. Tipologías olvidadas para la vivienda del siglo XXI
Back to Back-to-Back. Forgotten Housing Typologies for the 21st Century

3751
Carmine Gambardella, Rosaria Parente
Èkphrasis contemporanea: la Reggia di Caserta tra architettura, natura e innovazione digitale
Contemporary *Èkphrasis*: the Royal Palace of Caserta Between Architecture, Nature and Digital Innovation

3771
Amedeo Ganciu, Marta Pileri, Enrico Cicalò
ITINERO: Indagine Tecnica sull'Interpretazione, Esplorazione e il Riconoscimento Orientativo attraverso le mappe
ITINERO: Investigation on the Techniques for the Interpretation, Navigation, Exploration and Recognitional Orientation Through Maps

3795
Fabrizio Gay, Irene Cazzaro
Spazio latente della rappresentazione e rappresentazione dello spazio nell'epoca dell'*èkphrasis* artificiale
Latent Space of Representation and Representation of Space in the Era of Artificial *Èkphrasis*

3815
Laura Inzerillo
The Study of the Past for the Overcoming of the Future. The Study of the Sphere in the Science of Representation

3823
Tiziana Iorio, Valeria Piras
Visioni speculative: rappresentare il futuro per affrontare la complessità
Speculative Visions: Representing the Future to Tackle Complexity

3839
Emanuela Lanzara, Anna Chiara Malgieri, Patrizia Irena Somma, Annadele Aprile
Èkphrasis&Conservazione. Fenomenologia algoritmico-generativa della *craquelure* di dipinti su tela
Ekphrasis&Conservation. Algorithmic-Generative Phenomenology of the *Craquelure* of Canvas Paintings

3859
Massimiliano Lo Turco, Andrea Rossi, Andrea Tomalini
Tra (de)scrizioni computazionali di architetture modulari per l'autocostruzione
Computational description of modular architectures for self-building

3879
Simone Lucchetti, Roberto Barni, Adriana Caldarone, Rossana Ravesi
La chiesa di Sant'Andrea della Valle a Roma tra tradizione pittorica e innovazione tecnologica
The Church of Sant'Andrea della Valle in Rome Between Pictorial Tradition and Technological Innovation

3903
Andrea Lumini
Scan-to-BIM e *Visual Scripting* per la fruizione interattiva del patrimonio architettonico e dei metadati informativi
Scan-to-BIM and Visual-Scripting for the Interactive Fruition of Architectural Heritage and Informative Metadata

3927
Massimo Malagugini
Dal testo all'immagine e ritorno
From Text to Image and Back

3947
Marina Martinez-Arana, Moral Álvaro, Eduardo Carazo
Las ciudades invisibles: elaboración de imágenes a través de Inteligencia Artificial
Invisible Cities: Image Creation through Artificial Intelligence

3971
Sofia Menconero, Chiara Florise Amadei, Giorgio Gosti, Bruno Fanini
Dall'*èkphrasis* all'esperienza VR immersiva ne *Il barone rampante* di Italo Calvino
From *Ekphrasis* to Immersive VR Experience in *Il barone rampante* by Italo Calvino

3991
Anna Osello, Elisa Molinario, Guillaume Tarantola
Creatività in azione: come prende vita un progetto per un PERcorSo Innovativo nel bosco
Creativity in Action: How a Project for an Innovative Path in the Forest Comes to Life

4007
Roberto Pedone, Antonio Conte, Rossella Laera
Geografie dell'assenza: sperimentare il paesaggio lucano tra immagine e narrazione
Geographies of Absence: Experiencing the Lucanian Landscape through Image and Narrative

4031
Marco Proietti, Fabio Zollo, Isidro Navarro Delgado, Janina Puig
IA e Disegno: processi ibridi per la rappresentazione digitale
AI and Drawing: Hybrid Processes for Digital Representation

4055
Marta Quintilla-Castán, Sergio Martínez-Aranda, Luis Agustín-Hernández
Evaluación de la afectación por inundación para conservación de la Iglesia de Santa María de Tobed
Flood Risk Assessment in the Preventive Conservation of the Church of Santa María of Tobed

4083
Francesca Paola Razzato, Valentina Spataro
Nello spazio di confine: Taranto oltre il presente
In the Borderland: Taranto beyond the Present

4103
Andrea Rolando, Alessandro Scandiffio
Procedures Based on Situated Cognition and Direct Experience in Landscape Representation: a Toolbox for the Case Study of Panoramica Zegna Road

4113
Daniele Rossi, Francesca Cicero
Dal *White Cube* alla *Pocket Gallery*: ambienti digitali condivisi per nuove forme di mediazione culturale
From the White Cube to the Pocket Gallery: Shared Digital Environments for New Forms of Cultural Mediation

4133
Simone Sanna, Sara Peña Fernandez, Pablo Cendon Segovia, Noelia Galván Desvaux
El potencial de la *Generative AI* en la restitución gráfica arquitectónica: *Design for a Cheerful Living* 1945 como caso de estudio
The Potential of Generative AI in Architectural Graphic Restitution: *Design For A Cheerful Living* 1945 as a Case Study

4149
Alberto Sdegno
Èkphrasis e cinematografia: dalla descrizione alla simulazione della gravità artificiale nell'Odissea kubrickiana
Èkphrasis and Cinematography: from Description to Simulation of Artificial Gravity in Kubrick's Odissey

4169
Marco Seccaroni, Domenico D'Uva
Èkphrasis and Post-Truth: Ethics and Creativity in the Era of Generative AI

4177
Andrea Sias
Il *machine learning* in ambito medico sanitario: il riconoscimento delle immagini e degli spazi
Machine Learning in Healthcare: Image and Space Recognition

4193
Andrea Tomalini, Melanie Nicole Giler Pinargote, Irene Zecchini
Beyond Drawing: Algorithms, Scenarios, and the *Ékphrasis* of the Future City

4203
Graziano Mario Valenti, Massimiliano Ciammaichella
Teatro barocco italiano. Paradigmi della scena e della memoria culturale
Italian Baroque Theatre: Paradigms of Scene and Cultural Memory

4215
Alessandra Vezzi, Federico Niccolai
Il disegno della creatività tra didattica e fantasia
The Drawing of Creativity between Didactics and Fantasy

4231
Silvia Vittiglio, Francesco Paolo R. Marino
From Popular Neighborhoods to the City of the Future: New Visions for Reclaiming Green Spaces in Urban Regeneration

èkphrasis

46° Convegno Internazionale
dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione
Congresso della Unione Italiana per il Disegno

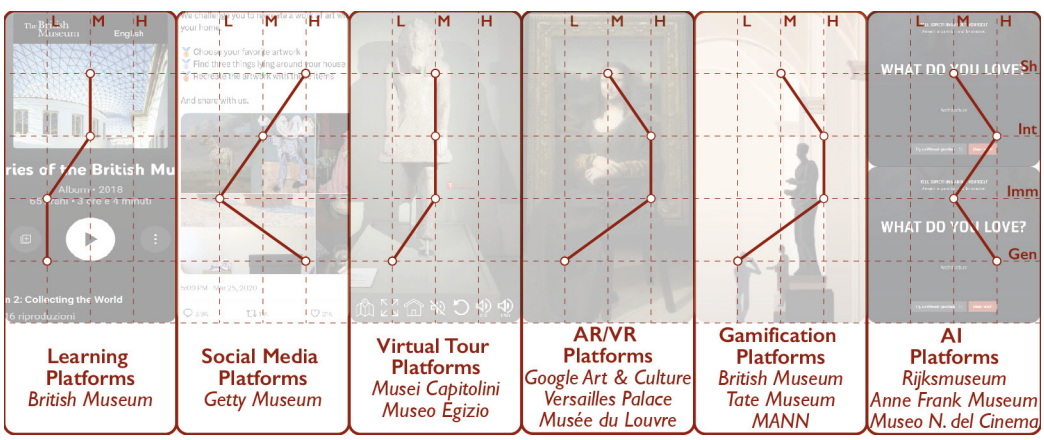
Il ruolo culturale delle Piattaforme Digitali per l'esperienza del patrimonio museale

Jacopo Bono

Abstract

Le piattaforme digitali stanno trasformando radicalmente il rapporto tra i musei e il loro pubblico, ridefinendo le modalità di comunicazione, conservazione e fruizione del patrimonio culturale. Questo processo, noto come 'platformizzazione', si manifesta attraverso l'integrazione di infrastrutture tecnologiche, logiche di mercato e meccanismi di *governance* che riorganizzano le pratiche culturali attorno a queste tecnologie. Nel contesto museale, le piattaforme non sono solo strumenti tecnologici, ma veri e propri mediatori culturali in grado di influenzare la produzione e la distribuzione dei contenuti. L'adozione delle piattaforme offre nuove opportunità per aumentare l'accessibilità e l'inclusione, ma pone anche sfide legate alla sostenibilità, alla *governance* e alla tutela della qualità dei contenuti. Questo contributo propone una riflessione sul ruolo delle piattaforme come catalizzatori di innovazione nei musei, evidenziando al contempo la necessità di una gestione consapevole per salvaguardare l'integrità e il valore educativo del patrimonio culturale.

Parole chiave
Piattaforma digitale, mediatore culturale, museo, esperienza museale, patrimonio culturale.



Relazione tra le caratteristiche dell'èk*phrasis* digitale: condivisione (Sh), interattività (Int), immersività (Imm) e generazione (Gen), suddivise in tre livelli (basso - L, medio - M, alto - H), e le tipologie di piattaforme digitali nel settore museale (immagine dell'autore).

doi.org/10.3280/oa-1430-c877

Introduzione

Il contributo analizza la piattaforma digitale, una tecnologia emergente nel settore culturale, nel contesto museale, ponendola al centro di un'indagine che mette in luce un più ampio processo di trasformazione del concetto di *èkphrasis*. Questo cambiamento apre a nuove prospettive nella relazione tra parola e immagine, tra descrizione e rappresentazione, arricchendo il concetto con nuovi significati. L'*èkphrasis*, nell'era digitale, si ridefinisce attraverso quattro dimensioni chiave: 'condivisione', che enfatizza gli aspetti collettivi della fruizione; 'interattività', che sottolinea il ruolo attivo dell'utente; 'immersività', che evolve in una dimensione multi-sensoriale; e 'generazione', che evidenzia la capacità di creare nuovi contenuti [Van Den Akker, Legêne 2016; Brosch 2018]. Questa rilettura del concetto sottolinea come le piattaforme digitali trasformino il modo in cui il patrimonio culturale viene interpretato, descritto e vissuto (fig. 1).

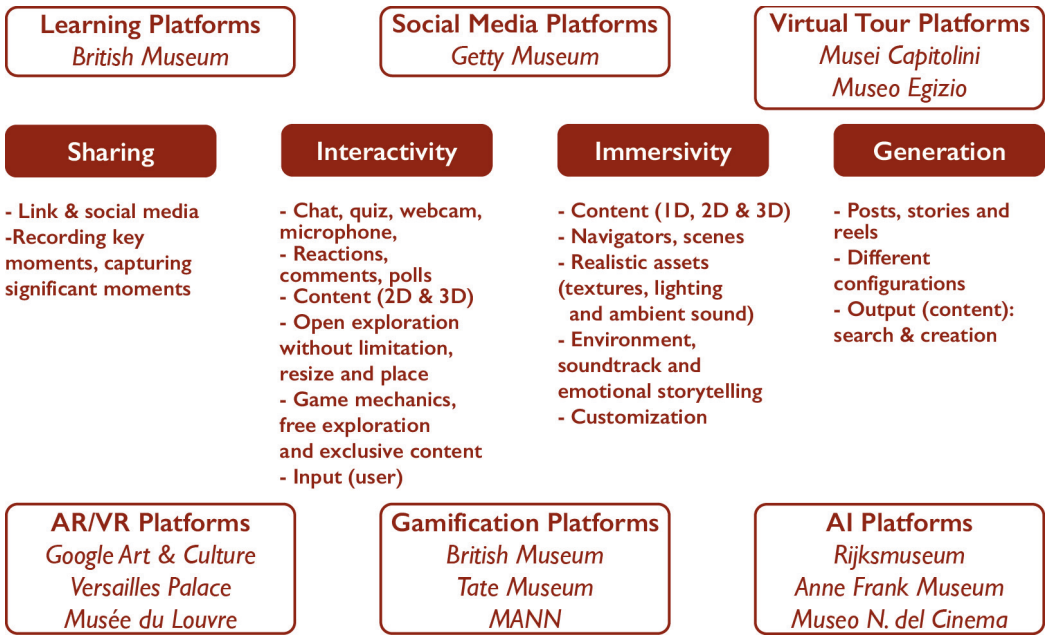


Fig. 1. Le quattro dimensioni dell'*èkphrasis* digitale e i relativi strumenti utilizzati nelle diverse piattaforme digitali del settore museale (immagine dell'autore).

La definizione delle piattaforme digitali risale agli anni 2000 e affonda le sue radici in due ambiti disciplinari principali: gli studi sull'informazione e sui media (*software studies*) e quelli legati alla politica economica e al commercio. Nonostante la complessità nel definirne i confini e le caratteristiche, questo contributo si riferisce alla definizione proposta da Gillespie [2018], che descrive le piattaforme come "*Platforms are: online sites and services that: a. host, organize, and circulate users' shared content or social interactions for them, b. without having produced or commissioned (the bulk of) that content, c. built on an infrastructure, beneath that circulation of information, for processing data for customer service, advertising, and profit.* [...] *d. platforms do, and must, moderate the content and activity of users, using some logistics of detection, review, and enforcement*" [Gillespie 2018, pp. 18, 21].
Nello specifico, lo studio attinge dai *software studies* per individuare tre elementi fondamentali delle piattaforme: tecnologia, utenti e contenuti; mentre dagli *economy studies* derivano le caratteristiche di proprietà, gestione e modello di business [Van Dijck 2013].
Le piattaforme digitali sono infrastrutture che, attraverso interfacce, consentono la creazione, condivisione e fruizione di contenuti culturali. In questo contesto, le piattaforme si configurano come veri e propri 'mediatori culturali', in grado di plasmare l'esperienza del visitatore e influenzare la narrazione del patrimonio. Le piattaforme rappresentano un medium incentrato sulla gestione e diffusione dei contenuti culturali, svolgendo tre funzioni essenziali tutte racchiuse nell'ambito della comunicazione digitale: informare, curare e promuovere

[Roued-Cunliffe, Valtysson, Colbjørnsen 2023]. Tuttavia, queste opportunità comportano anche sfide rilevanti, come la necessità di garantire accessibilità, inclusività e autenticità, preservando al contempo il valore culturale e mantenendo la fruizione tradizionale intatta.

Tassonomia delle Piattaforme Digitali in ambiente museale

La ricerca si propone di esplorare come le Piattaforme Digitali (DPs) influenzino l'esperienza museale, anche alla luce delle numerose trasformazioni in seguito alla ridefinizione della missione del museo. Questo cambiamento ha coinvolto tre principali attori dell'ecosistema museale: il contenitore (il museo), il contenuto (la collezione) e l'utente (il visitatore). In particolare, le piattaforme digitali agiscono da mediatori tra il museo, le sue collezioni e i visitatori, evidenziando come la comunicazione museale, un tempo limitata e circoscritta, si sia espansa grazie all'utilizzo di nuovi canali che le piattaforme, per loro natura, offrono. Questi strumenti adottano linguaggi più inclusivi e diretti, consentendo di raggiungere un pubblico più ampio e diversificato [Simon 2010; Falk, Dierking 2012]. Parole come condivisione, interazione, immersione e generazione emergono come principali concetti in questo contesto. Per esplorare in maniera sistematica questo scenario, è stata condotta un'analisi approfondita delle pratiche, delle strategie e delle azioni più significative legate all'uso delle piattaforme digitali in ambito museale, valutandone l'impatto rispetto ai contesti di riferimento e agli obiettivi perseguiti. La selezione dei casi studio è stata orientata alla costruzione di un repertorio critico ampio ed eterogeneo, capace di restituire la complessità e la varietà del fenomeno. A tal fine, sono stati privilegiati criteri di rilevanza istituzionale, visibilità internazionale, innovazione tecnologica e significatività dal punto di vista comunicativo e curatoriale. L'approccio scelto, più estensivo che intensivo, ha privilegiato la varietà tipologica e funzionale delle esperienze rispetto all'approfondimento monografico di singoli casi. La sinteticità delle schede descrittive risponde all'esigenza di tracciare un panorama articolato, utile come base per eventuali sviluppi futuri. In questo contesto, è stata elaborata una classificazione delle

Platform types		Description	Case studies
Experience (web-based / mobile)	Learning Online	Propongono corsi online, webinar e altre attività educative legate alle collezioni museali.	British Museum Museè du Louvre
	Social Media	Usate per la comunicazione, la condivisione e l'interazione con il pubblico.	Getty Museum
	Virtual Tour	Consentono di esplorare musei e collezioni in 3D, offrendo un'esperienza a 360°.	Musei Capitolini, Museo Egizio
	A/V Reality	Offrono esperienze immersive e interattive, permettendo ai visitatori di "entrare" nelle sedi museali e vivere la biografia degli oggetti.	Google Arts & Culture, Versailles Palace, Museè du Louvre
	Gamification	Usano il gioco per rendere l'apprendimento divertente e coinvolgente.	British Museum, Tate Museum, MANN
	AI	Usano l'AI per individuare, personalizzare e creare nuovi contenuti ispirati alle collezioni del museo.	Rijksmuseum, Anne Frank Museum, Museo N. del Cinema

Tab. 1. Tassonomia delle Piattaforme Digitali in ambiente museale (tabella dell'autore).

principali tipologie di piattaforme digitali utilizzate in ambito museale (tab. 1), che costituisce uno strumento interpretativo per comprendere meglio le loro caratteristiche, funzioni e potenzialità all'interno della mediazione culturale.

Learning Platforms

Le *Learning Platforms* offrono contenuti educativi e informativi delle istituzioni museali e le loro collezioni sfruttando il formato del *webinar* (*web-based seminar*). L'uso di questo strumento da parte dei musei si è sviluppato per rispondere alla diversità e all'eterogeneità del pubblico, adattando l'offerta in base all'età, al numero di partecipanti, al livello di conoscenza e agli interessi specifici dei visitatori. Queste piattaforme sono particolarmente diffuse nel settore scolastico e nella formazione per adulti, utilizzando strumenti consolidati per la comunicazione digitale come *Zoom*, *Microsoft Teams*, *Google Meet* per videoconferenze e riunioni online, *Google Classroom*, *BigBlueButton* per la didattica e la formazione a distanza, e *Youtube*, *Cisco Webex*, *GoToWebinar* per il *live streaming* e la gestione di eventi.

Un esempio significativo è quello del British Museum, che ha sviluppato due esperienze didattiche basate su queste piattaforme. La *Livestream Lesson* prevede una comunicazione unidirezionale, in cui un esperto condivide contenuti 2D, come immagini e quiz, e 3D, come repliche e ricostruzioni digitali. Questa modalità non prevede interazione diretta attraverso webcam o microfono, ma stimola i partecipanti con attività pratiche da svolgere in autonomia [British Museum s.d.a]. La *Virtual Visit*, invece, rappresenta un'evoluzione della prima, introducendo una maggiore interazione grazie alla possibilità di attivare webcam e microfono e di creare contenuti, come quiz, attraverso *Kahoot* [1], una piattaforma basata sul gioco [British Museum s.d.b]. Oltre al contesto scolastico, il British Museum sfrutta queste piattaforme per eventi e workshop online, accessibili tramite *Zoom* o, gratuitamente, attraverso il *live streaming* su *YouTube* [2]. Un ulteriore valore aggiunto è dato dai servizi di accessibilità, come *Stagetext* e *MyClearText*, che utilizzano il riconoscimento vocale per generare trascrizioni in tempo reale, garantendo una maggiore inclusione.

L'offerta di contenuti non si limita alle immagini e ai video (2D), ma si estende anche ai contenuti audio (1D). Il British Museum, ad esempio, propone il proprio *podcast* ufficiale [3], disponibile direttamente sul sito dell'istituzione, mentre altre risorse audio vengono diffuse attraverso piattaforme specializzate come *YouTube Music* [4] e *SoundCloud* [5]. La necessità di

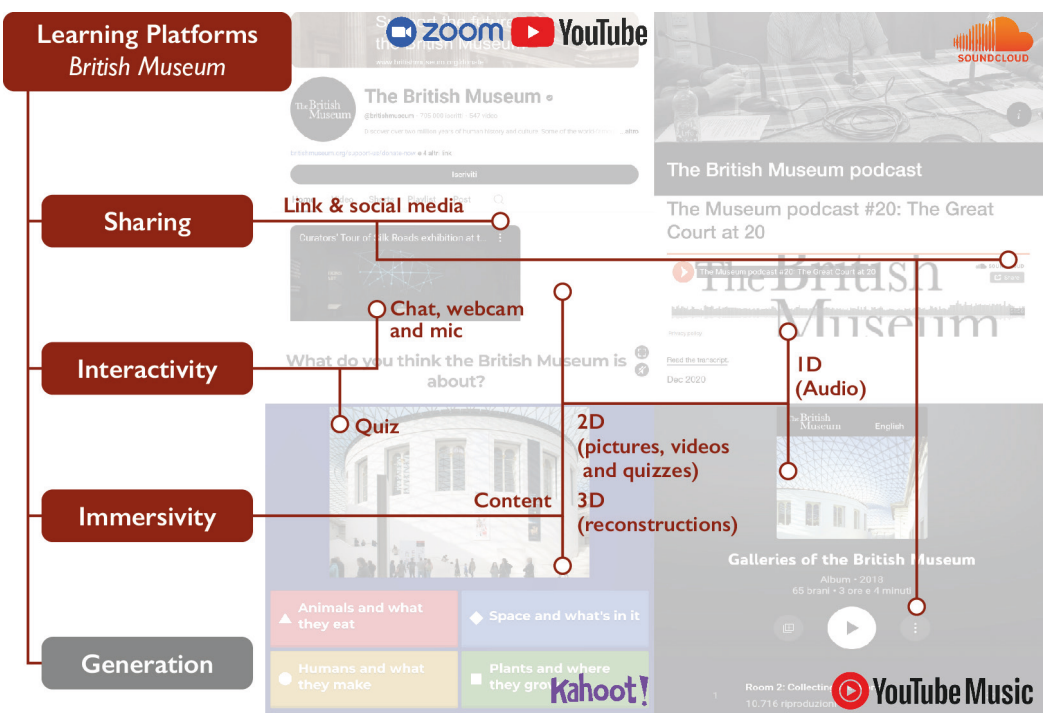


Fig. 2. Gli strumenti delle *Learning Platforms* analizzati attraverso il caso studio del British Museum [British Museum s.d.a; British Museum s.d.b] [1-5] (immagine dell'autore).

controllare direttamente la distribuzione dei propri contenuti digitali ha portato il Louvre a sviluppare una propria piattaforma, eliminando la dipendenza da intermediari. Nel 2021 è stata lanciata *Louvre+* [6], un ambiente digitale proprietario che centralizza la creazione e l'*hosting* dei contenuti, offrendo esperienze simili a quelle proposte dal British Museum, ma con un maggiore controllo sulla gestione e la personalizzazione dell'offerta (fig. 2).

Social Media Platforms

Le *Social Media Platforms* sono piattaforme dedicate alla condivisione e allo scambio di contenuti multimediali attraverso formati come post, storie e *reel*. La loro diffusione, iniziata alla fine degli anni '90 e consolidatasi nei primi anni 2000, ha portato a un'integrazione sempre più marcata nel settore culturale. Le istituzioni museali hanno iniziato a creare *account* ufficiali per le proprie sedi, trasformando questi strumenti in elementi fondamentali per la comunicazione e la promozione. Come avvenuto per altre innovazioni digitali, l'introduzione dei social media nei musei ha richiesto una riorganizzazione interna, con la creazione di nuovi spazi e ruoli professionali dedicati alla gestione di questi strumenti [Russo 2012; Wilson-Barnao 2022]. I musei si avvalgono di piattaforme sviluppate da terze parti [7], ognuna con una specifica funzione: *Instagram* [8] e *TikTok* [9] per la narrazione visiva e il *visual storytelling*, *Facebook* e *LinkedIn* per la costruzione di reti sociali, *Twitter* per la diffusione di informazioni e il dibattito, *Snapchat*, *Twitch* e *Meta VR* per esperienze interattive e coinvolgenti.

Durante il periodo del *lockdown*, l'uso dei *social media* è aumentato significativamente, rafforzando la relazione tra i musei e il loro pubblico nonostante la distanza fisica. Tra gli esempi più significativi di quel periodo ci sono la *#GettyMuseumChallenge* [10], promossa dal Getty Museum, e *#MuseumsUnlocked* [11], lanciata dal Pitt Rivers Museum [Burke, Jørgensen, Jørgensen 2020]. La prima invitava gli utenti a ricreare opere d'arte del museo utilizzando oggetti di uso quotidiano, mentre la seconda incoraggiava la condivisione di ricordi di visite passate ai musei, seguendo temi prestabiliti. Queste esperienze dimostrano come il punto di forza delle *Social Media Platforms* sia la capacità di generazione: gli utenti possono creare e condividere autonomamente contenuti, come post, storie e *reel*, interagendo direttamente con le istituzioni. I contenuti sono prevalentemente 2D (testi, immagini, video), permettendo una condivisione immediata, mentre le principali forme di

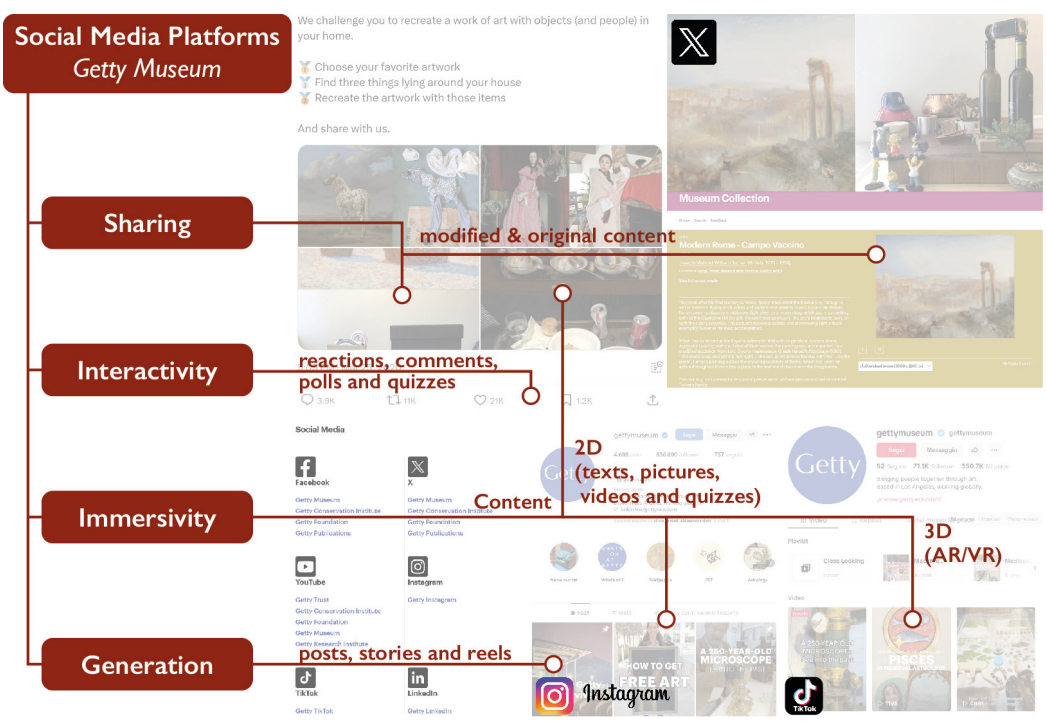


Fig. 3. Gli strumenti delle *Social Media Platforms* analizzati attraverso il caso studio del Getty Museum [8, 9, 10] (immagine dell'autore).

interazione includono reazioni, commenti, sondaggi e quiz. L'immersività può essere ampliata attraverso l'integrazione di tecnologie di realtà Aumentata (AR) e di Realtà Virtuale (VR), rendendo l'esperienza ancora più coinvolgente (fig. 3).

Virtual Tour Platforms

Le *Virtual Tour Platforms* sono piattaforme che consentono di esplorare ambienti reali in modo digitale e interattivo, utilizzando immagini a 360° o video immersivi. Questi strumenti offrono un'esperienza di visita virtuale, permettendo agli utenti di muoversi all'interno di spazi museali o culturali senza essere fisicamente presenti. Un esempio noto è quello di *Google Arts & Culture* (GA&C), che offre esperienze immersive per numerose istituzioni culturali, tra cui i Musei Capitolini [12], sfruttando la tecnologia di *Google Street View* [British Museum s.d.b]. Alcuni musei sviluppano autonomamente i propri tour virtuali, come nel caso del Museo Egizio di Torino (2021) [13]. Le caratteristiche principali dei *virtual tour* sono state analizzate da Tomasella, Camagni, Ippoliti [2024]. Seguendo i concetti di condivisione, interazione, immersione e generazione, è possibile delinearne le specificità. La condivisione avviene tramite la diffusione dei tour sul web, mediante link diretti, o attraverso la pubblicazione sui *social media*. L'interazione si sviluppa attraverso la presenza di contenuti 2D o 3D integrati nei panorami sferici, accessibili tramite *repository* dedicati per garantirne la corretta visualizzazione. Inoltre, alcune esperienze includono elementi di *gamification*, che incentivano l'esplorazione attraverso attività che permettono di sbloccare nuovi contenuti. L'immersività è garantita dalla possibilità di seguire un percorso guidato o libero, utilizzando un navigatore che simula la percezione dello spazio. Inoltre, alcuni tour virtuali possono essere visualizzati con dispositivi di Realtà Virtuale (VR), offrendo un'esperienza più immersiva e coinvolgente. Per quanto riguarda la generazione, questa tipologia di piattaforma non prevede la creazione di nuovi contenuti da parte dell'utente, poiché l'esperienza è principalmente orientata alla fruizione. Tuttavia, è possibile generare percorsi di visita personalizzati o itinerari predefiniti all'interno dello spazio virtuale (fig. 4).

AR/VR Platforms

Le *AR/VR Platforms* sono piattaforme che sfruttano le tecnologie di Realtà Aumentata e Realtà Virtuale per offrire esperienze immersive nel contesto museale. L'AR permette di sovrapporre contenuti digitali alla realtà fisica, mentre la VR consente di immergersi

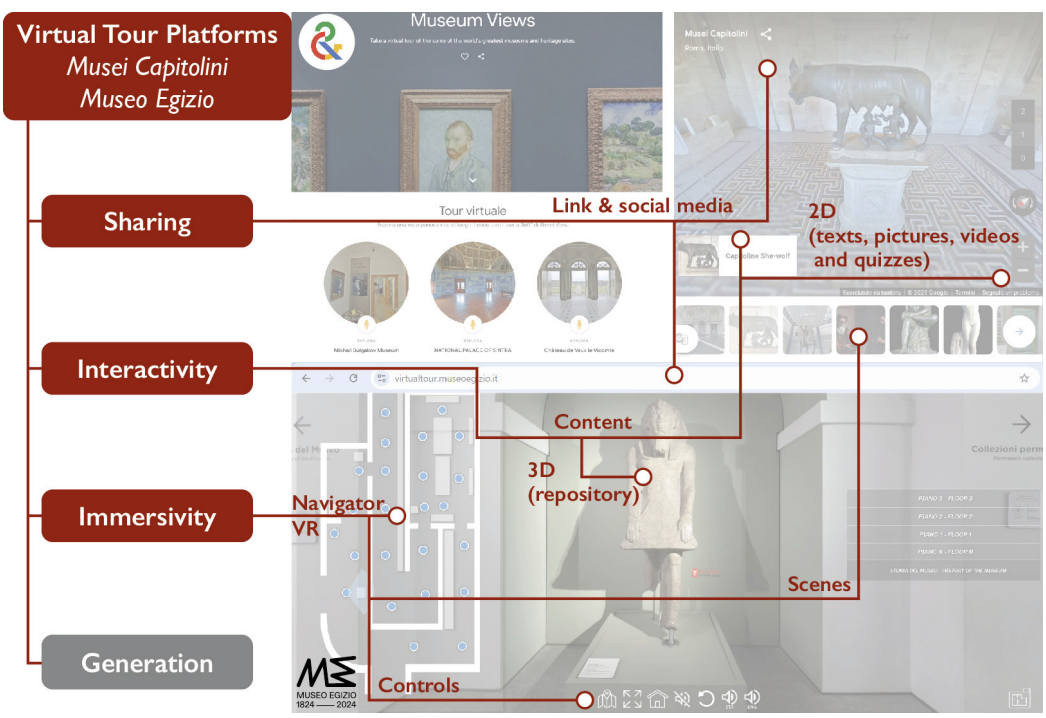


Fig. 4. Gli strumenti delle *Virtual Tour Platforms* analizzati attraverso il caso studio dei Musei Capitolini [12] e del Museo Egizio [13] (immagine dell'autore).

completamente in ambienti virtuali, che possono riprodurre fedelmente uno spazio museale o focalizzarsi su singoli reperti, estraniandoli dal loro contesto fisico per analizzarne la biografia e le caratteristiche.
Un esempio di AR *Platforms* nel settore museale è *The Met Unframed* (2021), un'iniziativa del Metropolitan Museum of Art, che consente agli utenti di esplorare virtualmente opere della collezione e posizionarle nei propri ambienti domestici [Met 2021; Unit9 2021]. In parallelo, GA&C ha sviluppato la funzione *Art Projector*, che permette di visualizzare oggetti museali digitalizzati a grandezza naturale nello spazio reale, adattandoli a condizioni ambientali come luce e prospettiva [GA&C s.d.b; GA&C s.d.c]. L'immersività di queste esperienze è data dalla possibilità di muoversi/girare attorno agli oggetti, osservarne i dettagli in alta risoluzione ed eventualmente confrontarli con elementi reali. L'interazione si traduce nella capacità di ridimensionare e riposizionare i reperti, mentre la condivisione avviene tramite l'integrazione con le *Social Media Platforms*, che consentono di immortalare e diffondere l'esperienza. L'aspetto generativo, invece, si manifesta nella possibilità di collocare le opere in contesti inediti e reinterpretarli creativamente.
Le VR *Platforms*, invece, consentono di ricostruire digitalmente ambienti museali o di focalizzarsi su singole opere, offrendo al pubblico un'esperienza completamente immersiva. Esempi di tali aspetti sono l'esperienza realizzata con la partnership tra GA&C e il Palazzo di Versailles, che ha dato vita a *VersaillesVR: The Palace is Yours* (2019) [14], una replica digitale del palazzo, sede museale, esplorabile senza limiti spaziali e senza la presenza di altri visitatori [Château de Versailles s.d.]. Un altro esempio significativo è *Beyond the Glass* [15], un progetto del Musée du Louvre realizzato in collaborazione con *HTC Vive Arts* in occasione del 500° anniversario della morte di Leonardo da Vinci, che permette di entrare virtualmente nelle opere dell'artista [Musée du Louvre 2019; Vivearts s.d.]. Entrambe le esperienze si appoggiano a piattaforme esterne: nel primo caso a Steam, dedicata alla distribuzione di videogiochi, e nel secondo a VIVEPORT, proprietaria dei dispositivi VR di HTC.
Queste piattaforme migliorano la condivisione dell'esperienza rendendola accessibile a un pubblico più vasto e consentendo la registrazione e la diffusione di momenti salienti. L'interazione è garantita dalla possibilità di esplorare gli spazi senza limiti fisici, rimuovendo le barriere architettoniche e superando i vincoli imposti dall'allestimento museale. L'immersività è potenziata dall'uso di *texture* ad alta risoluzione, illuminazione realistica e audio ambientale,

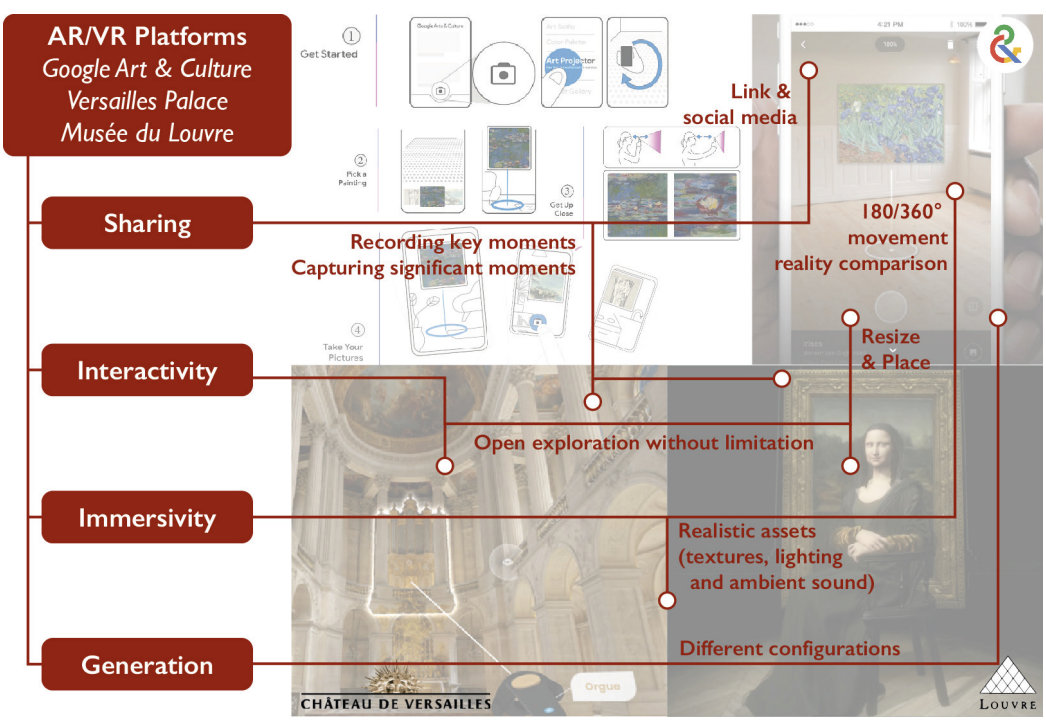


Fig. 5. Gli strumenti delle *AR/VR Platforms* analizzati attraverso il caso studio di GA&C [GA&C s.d.b], del Château de Versailles [14] e del Musée du Louvre [15] (immagine dell'autore).

che contribuiscono a rendere l'esperienza più coinvolgente. Tuttavia, l'aspetto generativo è meno sviluppato rispetto ad altre tipologie di piattaforme, poiché l'obiettivo principale è la fruizione immersiva piuttosto che la creazione di nuovi contenuti (fig. 5).
Questo è particolarmente evidente nelle esperienze VR che ricostruiscono ambientazioni storiche per contestualizzare le collezioni, una tipologia di fruizione che, sebbene presente nella letteratura accademica, non è ancora diffusa per l'accesso autonomo da remoto [Ingrum 2022].

Gamification Platforms
Le *Gamification Platforms* sono piattaforme che applicano tecniche di *gamification*, ovvero l'integrazione di meccaniche di gioco come sfide, premi e livelli in contesti non ludici, con l'obiettivo di aumentare il coinvolgimento del pubblico nelle esperienze culturali museali.
Tra le prime sperimentazioni in questo ambito troviamo *Time Explorer* (2010) [16] del British Museum e *Race Against Time* (2011) [17] del Tate Museum [Viola 2016]. Il primo era un gioco in Flash, accessibile direttamente da una pagina web, mentre il secondo era disponibile sull'App Store. I due esempi mostrano due approcci distinti all'integrazione del videogioco nel contesto museale: da un lato, la ricostruzione digitale della sede museale all'interno di un ambiente di gioco, che all'epoca utilizzava viste isometriche 2D per simulare la tridimensionalità; dall'altro, l'uso della collezione museale come sfondo narrativo e contenutistico dell'esperienza ludica.
Un aspetto interessante di *Race Against Time* è stato il collegamento tra il gioco e la visita fisica al museo: i giocatori che si recavano al museo potevano sbloccare utilità speciali, dimostrando così un primo tentativo di integrazione tra esperienza digitale e fisica.
Questa prima fase di sperimentazione ha portato alla nascita di TuoMuseo (2016), un collettivo internazionale specializzato nella realizzazione di videogiochi culturali, che ha sviluppato *Father and Son* [18], il primo videogioco culturale prodotto da un museo, il MANN - Museo Archeologico di Napoli [Morelli 2017]. Disponibile su App Store e Play Store, questo titolo utilizza una grafica 2D e integra nella narrazione l'architettura e le collezioni del museo, seguendo la storia di un giovane sulle tracce del padre archeologo attraverso differenti epoche temporali. Anche in questo caso, così come nel gioco del British Museum, l'esperienza digitale è stata legata alla visita fisica al museo, consentendo ai giocatori di sbloccare contenuti extra una volta presenti in loco.

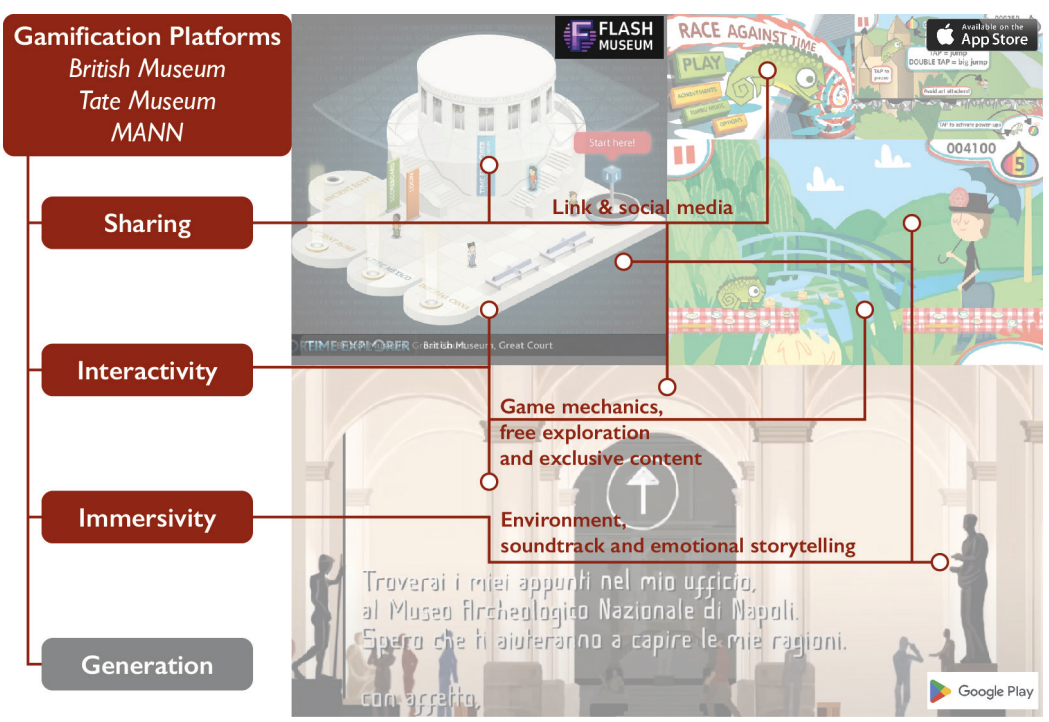


Fig. 6. Gli strumenti delle *Gamification Platforms* analizzati attraverso il caso studio del British Museum [16], del Tate Museum [17] e del MANN [18] (immagine dell'autore).

Dal punto di vista della condivisione, i videogiochi culturali si collegano ai *Social Media Platforms,* offrendo ai giocatori la possibilità di condividere trame, riflessioni e momenti significativi della loro esperienza. L'interattività gioca un ruolo centrale, poiché l'utente può influenzare lo sviluppo della storia attraverso le proprie scelte, esplorare liberamente le scene e accedere a contenuti esclusivi sbloccabili con la visita fisica al museo. L'immersività non è tanto nell'ambientazione, che comunque contribuisce a creare un'atmosfera suggestiva, quanto piuttosto dall'uso della colonna sonora e dallo *storytelling* emozionale, che permette alla narrazione di connettersi ai sentimenti universali del giocatore/visitatore. Infine, l'aspetto generativo all'interno delle *Gamification Platforms* non è incentivato dalle istituzioni museali, poiché consentire ai giocatori di modificare ambienti o creare nuovi elementi contrasterebbe con l'obiettivo principale del museo, ovvero la tutela e la valorizzazione del patrimonio senza alterarne la rappresentazione (fig. 6).

AI Platforms

Le *AI Platforms* sono piattaforme che utilizzano strumenti basati sull'intelligenza artificiale per la ricerca, la restituzione delle informazioni e la creazione di contenuti, partendo dal database che raccoglie la collezione e le attività di un'istituzione museale. Un esempio degno di nota è la piattaforma online *Collection*, accessibile dal sito del museo del Rijksmuseum. Tra le sue funzionalità vi è *Art Explorer* (2024) [19], che suggerisce opere appartenenti alla collezione in base alle risposte fornite dagli utenti a domande specifiche, come "*What do you love?*", ecc.
All'interno di questa categoria di piattaforme rientrano anche i *chatbot*, programmi informatici progettati per simulare una conversazione con gli utenti, inviando contenuti come testo, immagini e audio. Il primo *chatbot* basato sull'AI per il settore museale è stato realizzato dall'Anne Frank Museum di Amsterdam. Si tratta di un'applicazione di messaggistica sviluppata da Meta (Messenger) [20], che forniva informazioni sulla figura di Anna Frank, il personaggio centrale della collezione, oltre a dettagli pratici per la visita al museo [Anne Frank House 2017].
Un altro esempio di piattaforma AI applicata al settore museale è quella che consente la creazione di contenuti appartenenti alla stessa categoria degli oggetti esposti. Un caso significativo è quello del Museo Nazionale del Cinema (2023), che ha realizzato un'installazione in loco con il supporto di *Synesthesia*. Grazie all'integrazione con *OpenAI,* il museo permette ai visitatori di generare un soggetto cinematografico ambientato obbligatoriamente nella Mole Antonelliana,

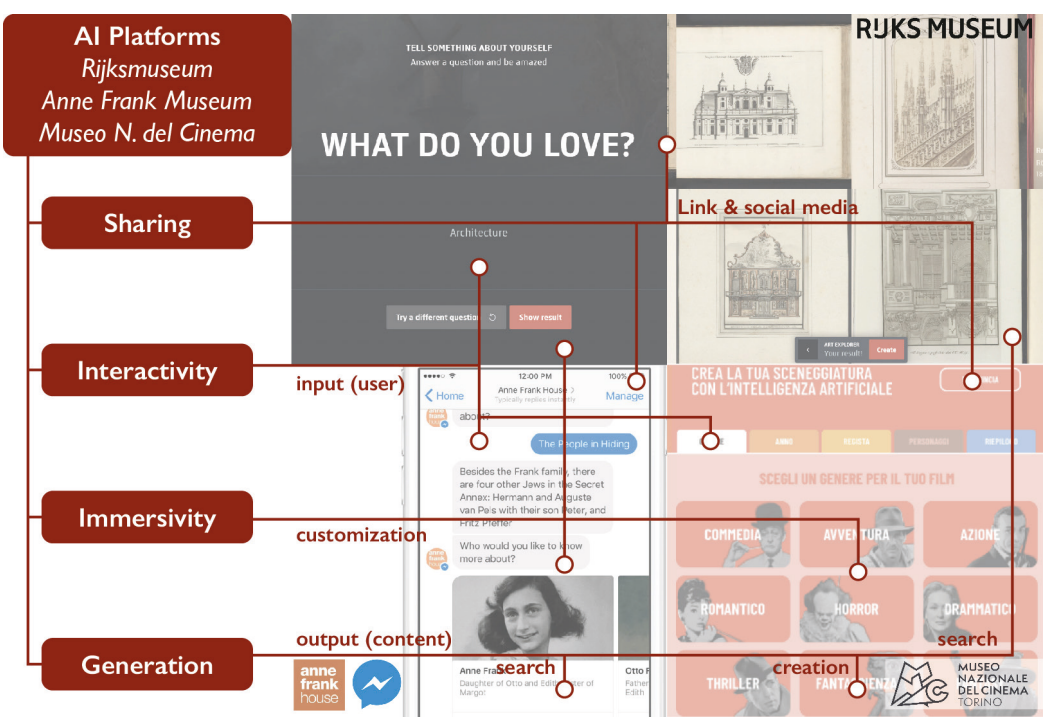


Fig. 7. Gli strumenti delle *AI Platforms* analizzati attraverso il caso studio del Rijksmuseum [19], del Anne Frank Museum [Anne Frank House 2017] e del Museo Nazionale del Cinema [Museo Nazionale del Cinema s.d.] (immagine dell'autore).

la sede dell'istituzione, e di realizzare la locandina del film utilizzando Stable Diffusion [Museo Nazionale del Cinema s.d.; Synesthesia s.d.; Murphy *et al.* 2024].
Come le altre tipologie di piattaforme menzionate, anche questa prevede la condivisione dei contenuti attraverso i *Social Media Platforms*. L'interattività è sempre garantita da un input dell'utente, che permette al sistema di restituire un contenuto. Il contenuto può essere: ricercato, esplorando elementi già esistenti (come nei primi due esempi); o generato ex novo (come nell'ultimo caso). L'esperienza immersiva è resa possibile dalla personalizzazione, che l'AI realizza attraverso la restituzione di contenuti prevalentemente 2D, sia testuali che visivi (fig. 7).

Conclusioni

Il concetto di 'mediazione culturale' è centrale per comprendere il ruolo delle piattaforme digitali. Esse non si limitano a veicolare informazioni, ma influenzano attivamente la narrazione, l'interpretazione e l'esperienza del patrimonio culturale. Le scelte curatoriali operate nella selezione, organizzazione e presentazione dei contenuti digitali orientano la lettura del patrimonio da parte del pubblico. Le interfacce e gli algoritmi delle piattaforme modellano l'esperienza di fruizione, determinando i percorsi di navigazione e le modalità di interazione. L'uso di specifici linguaggi visivi e tecniche narrative contribuisce a costruire significati e a veicolare determinate interpretazioni del patrimonio. Pertanto, le piattaforme digitali, lungi dall'essere semplici strumenti tecnologici, si configurano come potenti attori nella mediazione culturale, con un impatto significativo sul modo in cui il patrimonio viene percepito, compreso e valorizzato.
I risultati sintetizzati nella Tabella 2 confermano questa prospettiva, mostrando come le diverse tipologie di piattaforme analizzate presentino gradi differenti di agency e coinvolgimento dell'utente, valutati attraverso quattro dimensioni chiave: condivisione, interattività, immersività e generazione. L'analisi qualitativa condotta sui casi studio ha permesso di attribuire valori (basso, medio, alto) in base alla presenza, varietà e intensità di tali dimensioni.
In particolare, le piattaforme ad alto tasso di immersività e generazione si distinguono per la capacità di offrire esperienze più partecipative e trasformative, mentre quelle caratterizzate da livelli bassi o medi si limitano spesso a una funzione informativa o esplorativa. La Tabella 2 costituisce quindi una sintesi interpretativa che consente di confrontare efficacemente i diversi modelli e di valutarne le potenzialità come strumenti di mediazione culturale, in relazione al grado di coinvolgimento attivo che sono in grado di generare nel pubblico.

Platform types	Sharing	Interactivity	Immersivity	Generation
Learning Online	Medium	Medium	Low	Low
Social Media	High	Medium	Low	High
Virtual Tour	Medium	Medium	Medium	Low
A/V Reality	Medium	High	High	Low
Gamification	Medium	High	High	Low
AI	Medium	High	Medium	High

Tab. 2. Associazione tra le diverse tipologie di piattaforme museali e le quattro dimensioni chiave dell'*ekphrasis* digitale (condivisione, interazione, immersività e generazione). I valori (basso, medio e alto) descrivono il grado di sviluppo di ciascuna dimensione, sulla base di un'analisi qualitativa dei casi studio (tabella dell'autore).

Note

[1] Quiz. https://create.kahoot.it/share/pre-virtual-visit-british-museum-quiz/4cf3ca74-0238-41f0-b077-86d54b0a3b3.

[2] Home [Youtube channel]. Youtube. https://www.youtube.com/user/britishmuseum.

[3] Podcast. https://www.britishmuseum.org/the-british-museum-podcast.

[4] Youtube Music. https://music.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_mIUGgepA7Wmy_SxmBkVY-ih_XA_fS_U2w.

[5] https://soundcloud.com/britishmuseum.

[6] Louvre+. https://www.louvre.fr/louvreplus.

[7] Contact & Connect. https://www.getty.edu/about/contact/.

[8] Getty Post. [nstagram profile]. Instagram. https://www.instagram.com/gettymuseum/.

[9] Getty Post. [Tiktok profile]. TikTok. https://www.tiktok.com/@gettymuseum.

[10] https://x.com/GettyMuseum/status/1242845952974544896?mx=2.

[11] Museums Unlocked. X. https://x.com/museumsunlocked.

[12] https://artsandculture.google.com/streetview/musei-capitolini/kgEPuVFlaH01Aw?sv_lng=12.4823737600273 36&sv _lat=41.893179730968 26&sv_h=128.2460685074401 9&sv_p=-3.0324900696806765&sv_pid=Avtb_kRvFZVyFeTbpQ5GrQ&sv_z=1.

[13] Virtual tour. https://virtualtour.museoegizio.it/.

[14] VersaillesVR: the palace is yours. https://store.steampowered.com/app/1098190/VersaillesVR__the_Palace_is_yours/.

[15] Viveport. Mona Lisa: Beyond the Glass. https://www.viveport.com/apps/18d91af1-9fa5-4ec2-959b-4f8161064796.

[16] Flash Museum. Time Explorer. https://flashmuseum.org/time-explorer/.

[17] Race Against Time. https://apps.apple.com/gb/app/race-against-time/id484570746.

[18] Father and Son. https://play.google.com/store/apps/details?id=it.tuomuseo.fatherandson&hl=it.

[19] Art Explorer. https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/art-explorer.

[20] https://www.facebook.com/annefrankhouse/posts/join-the-conversation-with-the-anne-frank-house-bot-for-messenger-the-bot-is-des/10155292933326717/.

Riferimenti bibliografici

Brosch, R. (2018). Ekphrasis in the digital age: Responses to image. In *Poetics Today*, 39(2), pp. 225-243. https://doi.org/10.1215/03335372-4324420.

Burke, V., Jørgensen, D., Jørgensen, F. A. (2020). Museums at home: Digital initiatives in response to COVID-19. In *Norsk museumstidsskrift*, 6(2), pp. 117-123. https://doi.org/10.18261/issn.2464-2525-2020-02-05.

Falk, J. H., Dierking, L. D. (2012). *The museum experience revisited*. London: Routledge.

Gillespie, T. (2018). *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions that Shape Social Media.* New Haven: Yale University Press.

Ingrum, J. (2022). Museums, Virtual Reality, and Historical Context. *The State of Museum Digital Practice | 2022, A collection of graduate essays,* pp.110-115. Washington, D.C.: GWU Museum Studies.

Murphy, O., Villaespesa, E., Gaia, G., Boiano, S. (2024). *Musei E Intelligenza Artificiale: Un Toolkit di Progettazione*. London: Goldsmiths University of London.

Russo, G. (2012). The Identity of consumers in Social Networks. In *Italian Internet Users and New Experience of Consumption. Polish Sociological Review*, 179(3), pp. 401-412.

Roued-Cunliffe, H., Valtysson, B., Colbjørnsen, T. (2023). Digital communication in LAMs. In C. Hvenegaard Rasmussen, K. Rydbeck, H. Larsen (Eds.). *Libraries, Archives, and Museums in Transition: Changes, Challenges, and Convergence in a Scandinavian Perspective*, pp. 130-143. London: Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003188834-13.

Simon, N. (2010). *The participatory museum.* Santa Cruz: Museum 2.0.

Tomasella, N., Camagni, F., Ippoliti, E. (2024). Il ruolo dei Virtual Tour per l'accessibilità e l'inclusione del patrimonio museale. In *T.* Empler, A. Caldarone, A. Fusinetti (a cura di). *DAI - Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione*, pp. 508-523. Alghero: Publica.

Van Den Akker, C., Legêne, S. (Eds.). (2016). *Museums in a Digital Culture. How Art and Heritage Become Meaningful.* Amsterdam: Amsterdam University Press.

Van Dijck, J. (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford: Oxford University Press.

Wilson-Barnao, C. (2022). *Digital access and museums as platforms*. Abingdon: Routledge.

Sitografia

Anne Frank House. (2017, March 21). *Anne Frank House launches bot for Messenger*. https://www.annefrank.org/en/about-us/news-and-press/news/2017/3/21/anne-frank-house-launches-bot-messenger/.

British Museum. (s.d.a). *Livestream Lesson*. https://www.britishmuseum.org/learn/schools/ages-7-11/ancient-britain/livestream-lesson-prehistory.

British Museum. (s.d.b). *Virtual Visits*. https://www.britishmuseum.org/learn/schools/ages-7-11/virtual-visits#how-it-works.

Château de Versailles. (s.d.). *VersaillesVR: the palace is yours.* https://en.chateauversailles.fr/news/life-estate/versaillesvr-palace-yours#a-unique-visit.

GA&C. (s.d.a). *Museum Views*. https://artsandculture.google.com/project/streetviews.

GA&C. (s.d.b). *Art Projector*. https://artsandculture.google.com/art-projector.

GA&C. (s.d.c). *6 Things to Do With Your Camera Phone at Home*. https://artsandculture.google.com/story/dgURWNxkfTnilA.

Met. (2021, January 12). *The Metropolitan Museum of Art and Verizon Launch Interactive Virtual Art Experience*. https://www.metmuseum.org/it/press-releases/the-met-unframed-2021-news.

Morelli, V. (2017, April 19). *Father and Son finalmente disponibile!*. TuoMuseo. https://www.tuomuseo.it/the-big-list-of-videogames-for-museums/.

Musée du Louvre. (2019, October 23). *"Mona Lisa Beyond the Glass": the Louvre's first Virtual Reality experience*. https://www.louvre.fr/en/explore/life-at-the-museum/mona-lisa-beyond-the-glass-the-louvre-s-first-virtual-reality-experience.

Museo Nazionale del Cinema. (s.d.). *Il Museo Nazionale del Cinema presenta IL FUTURO DEL CINEMA. IL CINEMA DEL FUTURO*. https://www.museocinema.it/it/news/9722.

Synesthesia. (s.d.) *Ai per il Museo Nazionale del Cinema di Torino*. https://synesthesia.it/case-study/ai-per-il-museo-nazionale-del-cinema-di-torino/.

Unit9. (2021, February 8). *The Met Unframed*. https://www.unit9.com/project/the-met-unframed/.

Viola, F. (2016, August 16). *The big list of videogames for museums. TuoMuseo.* https://www.tuomuseo.it/the-big-list-of-videogames-for-museums/.

Vivearts. (s.d.). *Mona Lisa: Beyond the Glass*. https://www.vivearts.com/projects/mona-lisa-beyond-the-glass.

Autore
Jacopo Bono, Politecnico di Torino, jacopo.bono@polito.it

Per citare questo capitolo: Jacopo Bono(2025). Il ruolo culturale delle Piattaforme Digitali per l'esperienza del patrimonio museale. In L. Carlevaris *et al.* (a cura di). *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Atti del 46° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione. Milano: FrancoAngeli, pp. 2335-2358. DOI: 10.3280/oa-1430-c877

Copyright © 2025 by FrancoAngeli s.r.l. Milano, Italy
ISBN 9788835182412

èkphrasis

46th International Conference
of Representation Disciplines Teachers
Congress of Unione Italiana per il Disegno

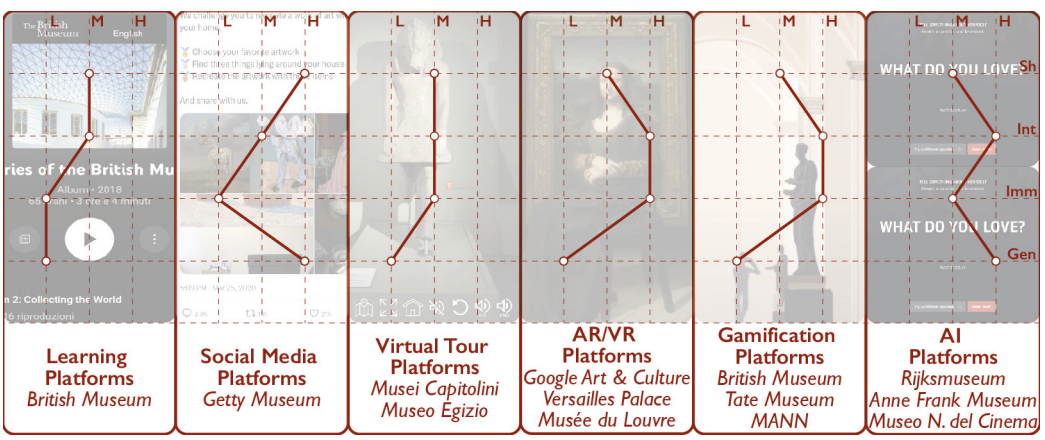
The Cultural Role of Digital Platforms for the Museum Heritage Experience

Jacopo Bono

Abstract

Digital platforms are changing how museums connect with their audiences, reshaping how cultural heritage is shared, preserved, and experienced. This transformation, called platformization, happens as technology, market strategies, and management systems influence cultural practices.
In museums, platforms are more than just digital tools –they act as cultural mediators, shaping how content is created and shared. While they offer new opportunities for accessibility and inclusion, they also bring challenges like sustainability, governance, and content protection. This paper explores how platforms drive innovation in museums while emphasizing the importance of responsible management to protect cultural heritage's integrity and educational value.

Keywords
Digital platform, cultural mediator, museum, museum experience, cultural heritage.



Relationship between the characteristics of digital *èkphrasis*: sharing (Sh), interactivity (Int), immersivity (Imm) and generation (Gen), divided into three levels (low - L, medium - M, high - H), and the types of digital platforms in the museum sector (image by the author).

doi.org/10.3280/oa-1430-c877

Introduction

This paper explores digital platforms as an emerging technology in the museum sector, focusing on how they contribute to a broader transformation of the concept of *èkphrasis*. This shift reshapes the relationship between words and images, description and representation, adding new layers of meaning.

In the digital age, *èkphrasis* evolves through four key dimensions: 'sharing', which highlights collective engagement; 'interactivity', which emphasizes the active role of users; 'immersiveness', which expands into a multi-sensory experience; and 'generation', which enables the creation of new content [Van Den Akker, Legêne 2016; Brosch 2018]. These dimensions illustrate how digital platforms redefine how cultural heritage is interpreted, described, and experienced (fig. 1).

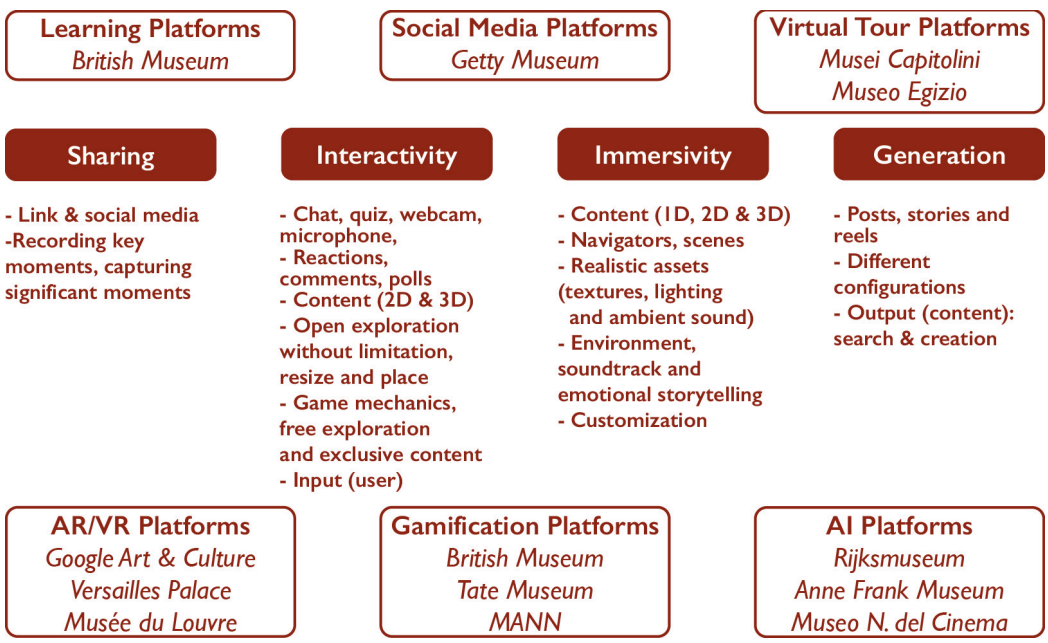


Fig. 1. The four dimensions of digital *èkphrasis* and related tools used in different digital platforms in the museum sector (image by the author).

The concept of digital platforms emerged in the 2000s, rooted in two main fields: information and media studies (software studies) and economic policy and trade. While their characteristics and boundaries remain complex, this paper adopts the definition proposed by Gillespie [2018], who describes platforms as: "Platforms are: online sites and services that: a. host, organize, and circulate users' shared content or social interactions for them, b. without having produced or commissioned (the bulk of) that content, c. built on an infrastructure, beneath that circulation of information, for processing data for customer service, advertising, and profit. [...]d. platforms do, and must, moderate the content and activity of users, using some logistics of detection, review, and enforcement" [Gillespie 2018, p. 18, 21]. This study draws on software studies to identify three key aspects of platforms: technology, users, and content, while aspects like ownership, management, and business models come from economic studies [Van Dijck 2013].

Digital platforms act as infrastructures that, through user-friendly interfaces, allow the creation, sharing, and enjoyment of cultural content. In this role, they function as cultural mediators, shaping visitor experiences and influencing how heritage is presented. They serve three primary purposes: informing, curating, and promoting, all within the framework of digital communication [Roued-Cunliffe, Valtysson, Colbjørnsen 2023].

While platforms offer new opportunities for engagement, they also pose challenges, such as ensuring accessibility, inclusivity, and authenticity while preserving cultural value and maintaining traditional ways of experiencing heritage.

Taxonomy of Digital Platforms in the museum environment

This research explores how digital platforms (DPs) impact the museum experience, especially in light of recent changes in the museum's mission. These transformations have affected three key players in the museum ecosystem: the museum itself (container), the collection (content), and the visitor (user). Digital platforms bridge museums, collections, and visitors, expanding communication beyond traditional limits. They introduce more inclusive and direct languages, making cultural content accessible to a broader and more diverse audience [Simon 2010; Falk, Dierking 2012]. Key concepts in this evolution include sharing, interaction, immersivity, and generation.
To examine this scenario systematically, the research involved a detailed analysis of relevant practices, strategies, and actions related to implementing digital platforms in museums, evaluating their impact on their intended goals and contexts. Case studies were selected to build a broad and heterogeneous critical repertoire that reflects the complexity and diversity of the phenomenon. The selection criteria prioritized institutional relevance, international visibility, technological innovation, and curatorial and communicative significance. Rather than focusing on individual cases, the study adopted an extensive approach, emphasizing the typological and functional variety of experiences. The concise format of the case descriptions supports the goal of outlining an articulated and comparative overview, which can serve as a foundation for future in-depth research. Within this framework, a classification of the main types of digital platforms used in museum settings has been developed (Tab. 1), offering an interpretive tool to understand better their roles, characteristics, and potential within the broader context of cultural mediation.

Learning Platforms
Learning Platforms provide educational and informational content about museums and their collections, often using webinars. Museums use these tools to adapt to diverse audiences

Platform types		Description	Case studies
Experience (web-based / mobile)	Learning Online	Provide online courses, webinars, and educational activities about museum collections.	British Museum Museè du Louvre
	Social Media	Used for communication, content sharing, and public engagement.	Getty Museum
	Virtual Tour	Allow visitors to explore museums and collections in 3D with a 360-degree experience..	Musei Capitolini, Museo Egizio
	A/V Reality	Offer immersive and interactive experiences, letting visitors "enter" museum spaces and explore object biographies.	Google Arts & Culture, Versailles Palace, Museè du Louvre
	Gamification	Use game elements to make learning more engaging and enjoyable.	British Museum, Tate Museum, MANN
	AI	Use AI to identify, customize, and create new content inspired by museum collections	Rijksmuseum, Anne Frank Museum, Museo N. del Cinema

Tab. 1. Taxonomy of digital platforms in the museum environment (table by the author).

based on age, group size, knowledge level, and interests. Typical platforms are particularly prevalent in the education and adult education sectors and include *Zoom*, Microsoft Teams, Google Meet for video conferencing and meetings, *Google Classroom* and *BigBlueButton* for online and distant learning, and *YouTube*, *Cisco Webex*, and *GoToWebinar* for live streaming and event management.

A notable example is the British Museum, which has developed two educational experiences using these platforms. The Livestream Lesson follows a one-way format where an expert presents 2D content, such as images and quizzes, and 3D elements, like replicas and digital reconstructions. While there is no direct interaction via webcam or microphone, participants engage through hands-on activities they complete independently [British Museum n.d.a].

The Virtual Visit builds on this format by adding interactive features, allowing participants to use webcams and microphones. It also incorporates game-based learning with *Kahoot* [1], a platform for interactive quizzes [British Museum n.d.b]. Beyond school-based learning, the British Museum uses these platforms for online events and workshops via *Zoom* or free live streaming on *YouTube* [2]. Accessibility features like *Stagetext* and *MyClearText* further enhance inclusivity by using speech recognition to generate real-time transcripts.

The museum's digital content extends beyond images and videos (2D) to audio resources (1D). The British Museum offers its official podcast [3] on its website, while additional audio materials are distributed through platforms like *YouTube Music* [4] and *SoundCloud* [5]. Recognizing the need for direct control over its digital content, the Louvre developed its platform, eliminating reliance on third-party services. In 2021, it launched *Louvre+* [6], a proprietary digital space that centralizes content creation and hosting. This platform offers experiences similar to the British Museum's but with greater control over content management and customization (fig. 2).

Social Media Platforms

Social Media Platforms are digital tools designed for sharing and exchanging multimedia content through formats like posts, stories, and reels. Their rise, starting in the late 1990s and becoming widespread in the early 2000s, has increased their use in the cultural sector. Museums have created official accounts to enhance communication and promotion, making these platforms essential tools. As with other digital innovations, the adoption of

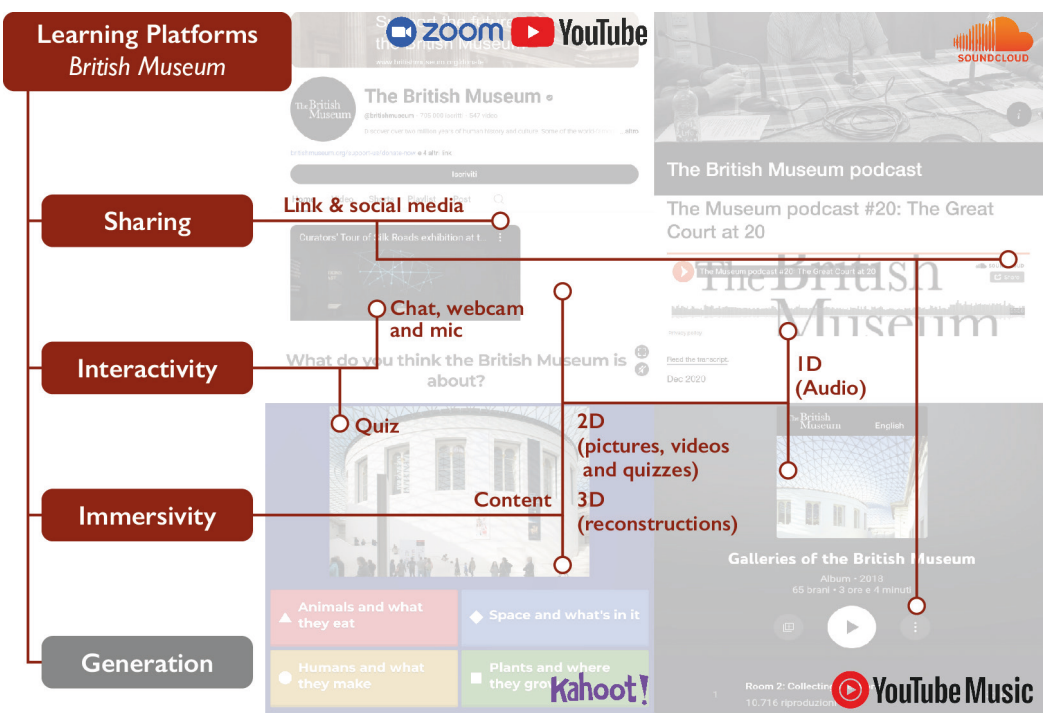


Fig. 2. *Learning Platform* tools analyzed through the case study of the British Museum [British Museum n.d.a; British Museum n.d.b] [1-5] (image by the author).

social media in museums has required internal changes, including creating new roles and departments dedicated to managing these channels [Russo 2012; Wilson-Barnao 2022].
Museums rely on third-party platforms [7], each serving a specific purpose: Instagram [8] and *TikTok* [9] for visual storytelling, *Facebook* and *LinkedIn* for building professional and community networks, *Twitter* for sharing information and discussions, and *Snapchat*, Twitch, and *Meta VR* for interactive and immersive experiences.
The use of social media grew significantly during the lockdown, helping museums stay connected with their audiences despite physical distance. Notable examples from that period include the #GettyMuseumChallenge [10], launched by the Getty Museum, which encouraged users to recreate famous artworks using household objects, and #MuseumsUnlocked [11], initiated by the Pitt Rivers Museum [Burke, Jørgensen, Jørgensen 2020], which invited people to share memories of past museum visits based on daily themes.
These initiatives highlight one of social media's greatest strengths: content generation. Users actively create and share posts, stories, and reels, engaging directly with institutions.
Content is primarily 2D (text, images, videos), allowing for quick and easy sharing. Interaction takes place through reactions, comments, polls, and quizzes. Additionally, AR (Augmented Reality) and VR (Virtula Reality) technologies can enhance immersiveness, offering even more engaging experiences (fig. 3).

Virtual Tour Platforms
Virtual Tour Platforms are digital tools that allow users to explore real places interactively through 360° images or immersive videos. These platforms create a virtual experience, making it possible to visit museums or cultural sites without being physically present. One well-known example is *Google Arts & Culture* (GA&C), which offers virtual tours for numerous cultural institutions, such as the Musei Capitolini [12], using Google Street View technology [GA&C n.d.a]. Some museums, like the Museo Egizio in Turin (2021) [13], also develop their own independent virtual tours.
The main characteristics of virtual tours have been analyzed by Tomasella, Camagni and Ippoliti [2024]. Following the concepts of sharing, interaction, immersivity and generation, it is possible to outline their specificities. Sharing happens through online distribution, either via direct links or social media posts. Interaction is enhanced by the presence of 2D

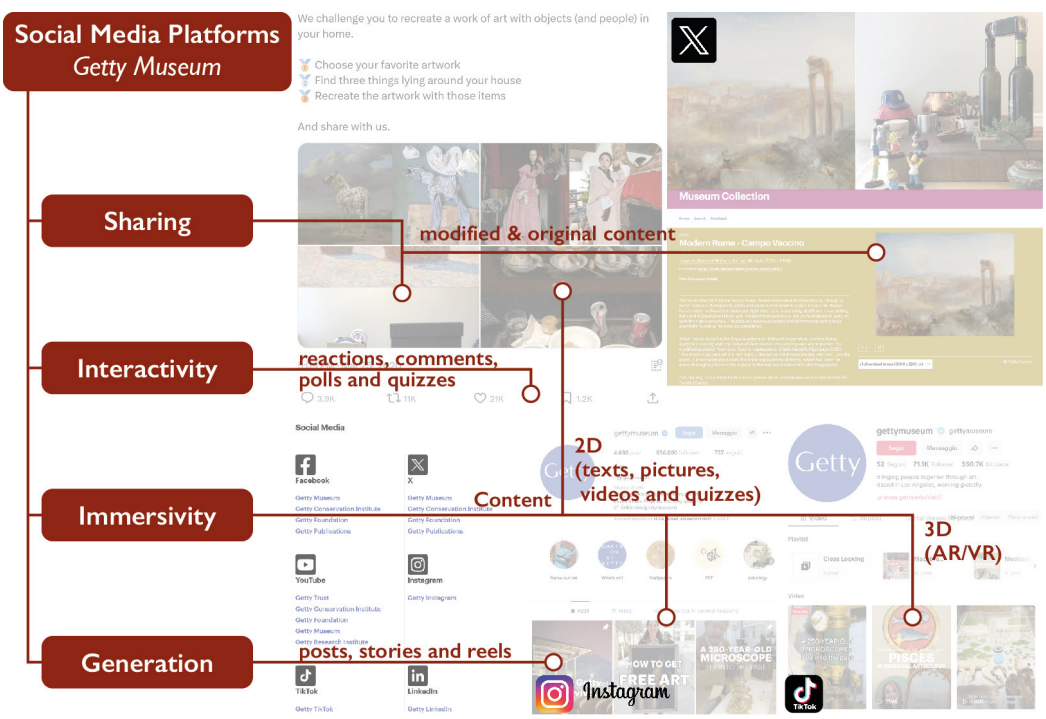


Fig. 3. *Social Media Platform* tools analyzed through the Getty Museum [8, 9, 10] case study (image by the author).

or 3D elements embedded within the virtual environment, which can be accessed through dedicated repositories to ensure proper visualization. Some virtual tours also incorporate gamification elements, encouraging users to explore by unlocking new content. Immersivity is made possible through guided or free navigation, simulating the perception of space. In some cases, virtual reality (VR) devices can be used to create an even more engaging experience. As for content generation, these platforms do not allow users to create new material, as the experience is primarily designed for exploration. However, they do offer the possibility of customizing visit paths or following predefined itineraries within the virtual space (fig. 4).

AR/VR Platforms

AR/VR Platforms use Augmented Reality and Virtual Reality technologies to create immersive museum experiences. AR overlays digital content onto the real world, while VR fully immerses users in virtual environments. These virtual spaces can accurately recreate a museum setting or isolate specific exhibits, making it easier to analyze their history and details outside their original context.

One example of an AR platform in museums is The Met Unframed (2021), a project by the Metropolitan Museum of Art that lets users virtually explore artworks from its collection and place them in their surroundings [Met 2021; Unit9 2021]. Another example is GA&C which developed the *Art Projector* feature. This tool allows users to view life-sized digital museum objects in their real environment, adjusting for lighting and perspective [GA&C n.d.b; GA&C n.d.c]. The immersive aspect of these experiences comes from the ability to move around objects, examine fine details in high resolution, and even compare them with real-world elements. Users can interact with the exhibits by resizing or repositioning them, while social media integration enables easy sharing. Additionally, these platforms encourage creativity by allowing artworks to be placed in new settings and reinterpreted in unique ways.

VR platforms, on the other hand, digitally reconstruct museum environments or focus on specific works to provide a fully immersive experience. A notable example is *VersaillesVR: The Palace is Yours* (2019) [14], a collaboration between GA&C and the Palace of Versailles, which created a digital replica of the historic site. This VR experience lets users explore the palace freely, without any physical or visitor limitations [Château de Versailles n.d.].

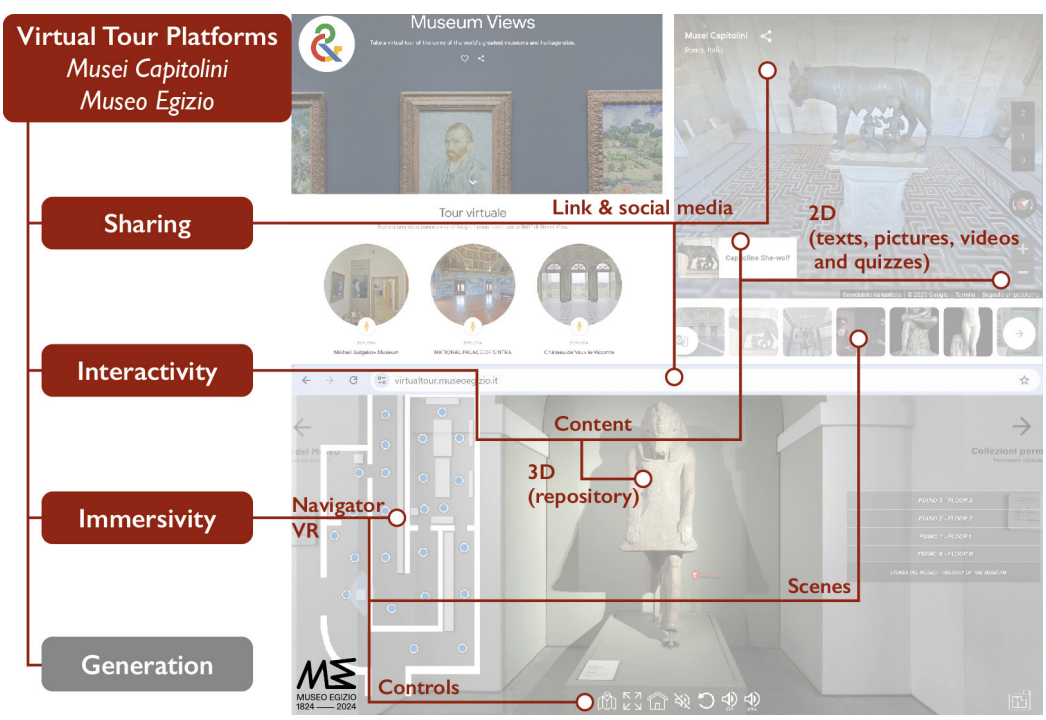


Fig. 4. *Virtual Tour Platform* tools analyzed through the Musei Capitolini [12] and the Museo Egizio [13] case study (image by the author).

Another significant project is *Beyond the Glass* [15], launched by the Musée du Louvre in partnership with *HTC Vive Arts* to mark the 500th anniversary of Leonardo da Vinci's death. This experience allows users to step inside the artist's works virtually [Musée du Louvre 2019; Vivearts n.d.]. Both projects rely on external platforms: *VersaillesVR* is available on Steam, a gaming distribution platform, while Beyond the Glass is hosted on VIVEPORT, HTC's VR content platform.
These platforms enhance accessibility by reaching a wider audience and enabling the recording and sharing of key moments. Interaction is made possible through unrestricted exploration, removing physical barriers and limitations museum layouts impose. Immersivity is further enhanced by high-resolution textures, realistic lighting, and ambient sound, making the experience more engaging. However, unlike other digital platforms, VR platforms focus primarily on offering immersive access rather than allowing users to create new content (fig. 5). This is especially evident in VR experiences that reconstruct historical settings to provide context for museum collections. While this approach has been explored in academic research, it is not yet widely used for independent remote access [Ingrum 2022].

Gamification Platforms
Gamification Platforms use game mechanics, such as challenges, rewards, and levels, in non-gaming contexts to make cultural experiences in museums more engaging for the public. One of the first experiments in this field was *Time Explorer* (2010) [16] by the British Museum, followed by *Race Against Time* (2011) [17] from the Tate Museum [Viola 2016]. *Time Explorer* was a *Flash* game accessible via a web page, while *Race Against Time* was available on the *App Store*. These two projects took different approaches to integrating games into the museum experience. The first recreated a digital version of the museum using an isometric 2D perspective to give a sense of depth. The second used the museum's collection as a backdrop for the game's storyline and content. An interesting feature of *Race Against Time* was its connection to actual museum visits. Players who visited the museum could unlock special power-ups, making it one of the earliest examples of linking digital gaming with a physical experience.
This early experimentation led to *TuoMuseo* (2016), an international group specializing in cultural video games. They developed *Father and Son* [18], the first museum-produced

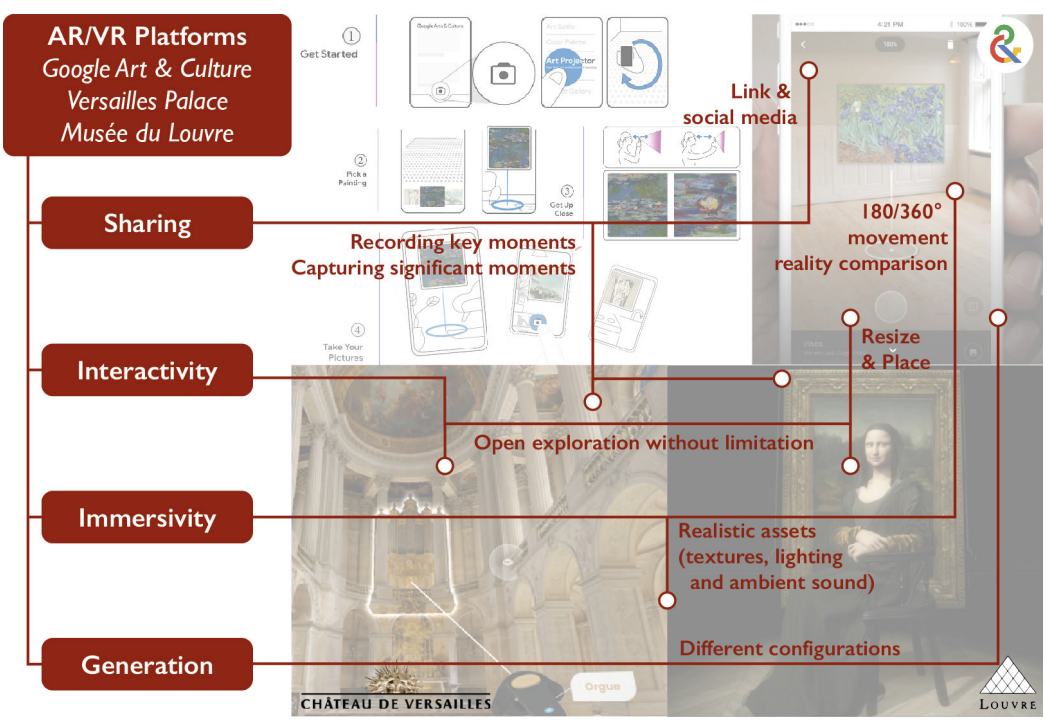


Fig. 5. *AR/VR Platform* tools were analyzed through the case study of GA&C [GA&C n.d.b], the *Château de Versailles* [14] and the Musée du Louvre [Château de Versailles n.d.] (image by the author).

video game, created in collaboration with the MANN – Museo Archeologico Nazionale di Napoli [Morelli 2017]. Available on both the App Store and Play Store, the game features 2D graphics and incorporates the museum's architecture and collections into its story. It follows a young man retracing his archaeologist father's journey across different historical periods. Like *Time Explorer*, the game also linked the digital and physical experience, allowing players to unlock extra content when visiting the museum in person.
Cultural video games encourage sharing through integration with social media, where players can post about their experiences, thoughts, and key moments. Interactivity plays a crucial role, as users can influence the story through their choices, explore scenes freely, and unlock exclusive content by visiting the museum. Immersivity is not only created by the setting, which helps build an engaging atmosphere, but also by using soundtracks and emotional storytelling that connect with the player's feelings. However, museums do not encourage users to modify environments or create new content within these games. Allowing such changes would conflict with the museum's primary mission of preserving and showcasing cultural heritage without altering its representation (fig. 6).

AI Platforms
AI Platforms use artificial intelligence tools to search, retrieve information, and create content based on a database that collects a museum's collection and activities. A notable example is the *Collection* platform developed by the Rijksmuseum, accessible through the museum's website. One of its key features is *Art Explorer* (2024) [19], which suggests artworks from the collection based on users' answers to specific questions like 'What do you love?', ecc.
This category of platforms also includes chatbots, AI-powered programs designed to simulate conversations with users by providing text, images, and audio content. The Anne Frank Museum in Amsterdam developed the first AI chatbot created for the museum sector. Built as a messaging app on *Meta's Messenger* [20], it provided information about Anne Frank, the museum's central figure, and practical details for visitors [Anne Frank House 2017].
Another example of AI in museums is its use in content creation related to existing exhibits. A significant case is the Museo Nazionale del Cinema (2023), which launched an on-site installation with the support of *Synesthesia*. By integrating *OpenAI* technology,

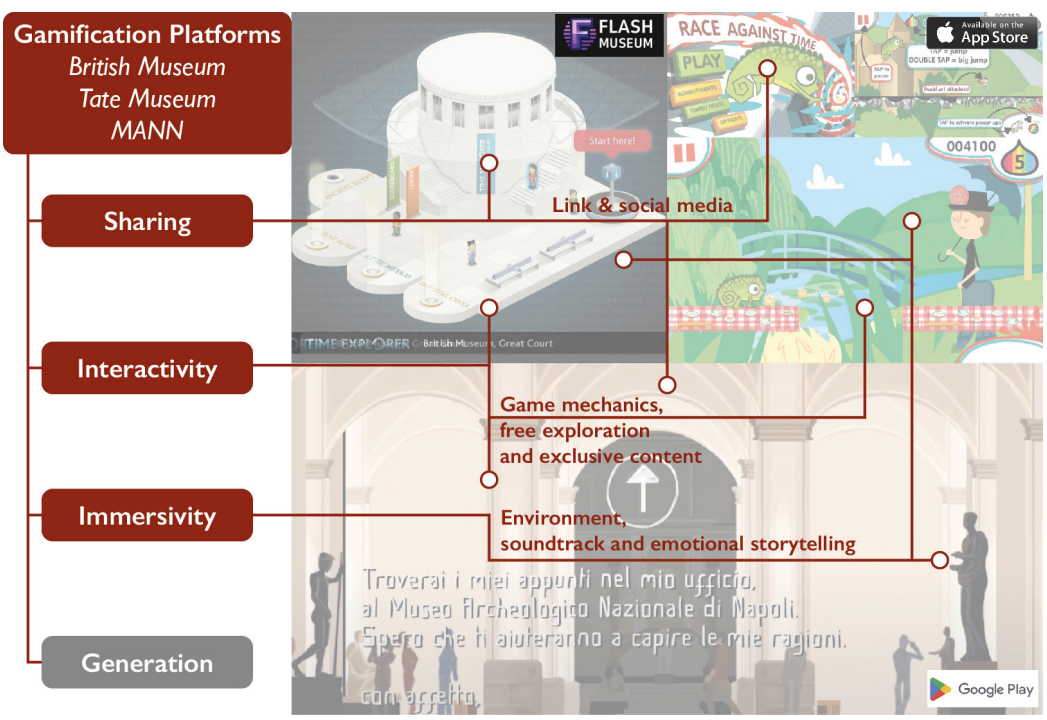


Fig. 6. *Gamification Platform* tools analyzed through the case study of the British Museum [16], the Tate Museum [17] and the MANN [18] (image by the author).

the museum allowed visitors to generate a film plot set inside the Mole Antonelliana, its historic location. They could then design a movie poster using *Stable Diffusion* [Museo Nazionale del Cinema n.d.; Synesthesia n.d.; Murphy *et al.* 2024].
Like other types of digital platforms, AI Platforms enable content sharing through social media. Interactivity is a key feature, as users provide input to the system processes to generate content. This can involve searching for and exploring existing elements, as seen in the first two examples, or creating entirely new content, as in the last case. The immersive experience is made possible through personalization, with AI generating mostly 2D content, including text and images (fig. 7).

Conclusions

The concept of cultural mediation is essential to understanding the role of digital platforms. These platforms do more than share information –they actively shape how cultural heritage is narrated, interpreted, and experienced. Curatorial decisions about selecting, organizing, and presenting digital content influence how the public perceives heritage.
Additionally, the design of platform interfaces and how algorithms function impact how users navigate and interact with content. The choice of visual styles and storytelling techniques further shapes meaning and directs interpretation.
For this reason, digital platforms are not just neutral technological tools. They play a key role in cultural mediation, significantly affecting how heritage is perceived, understood, and appreciated.
The results presented in Table 2 support this perspective, highlighting how different types of digital platforms display varying degrees of user agency and engagement. These were assessed through four key dimensions –sharing, interactivity, immersivity, and generation– identified as central to the digital mediation of cultural content. Through qualitative analysis of selected case studies, each platform was assigned a value (low, medium, high) based on these dimensions' presence, variety, and intensity.
In particular, platforms exhibiting high immersiveness and generative potential tend to offer more participatory and transformative experiences. Conversely, those positioned at lower or intermediate levels often serve primarily informational or exploratory purposes.

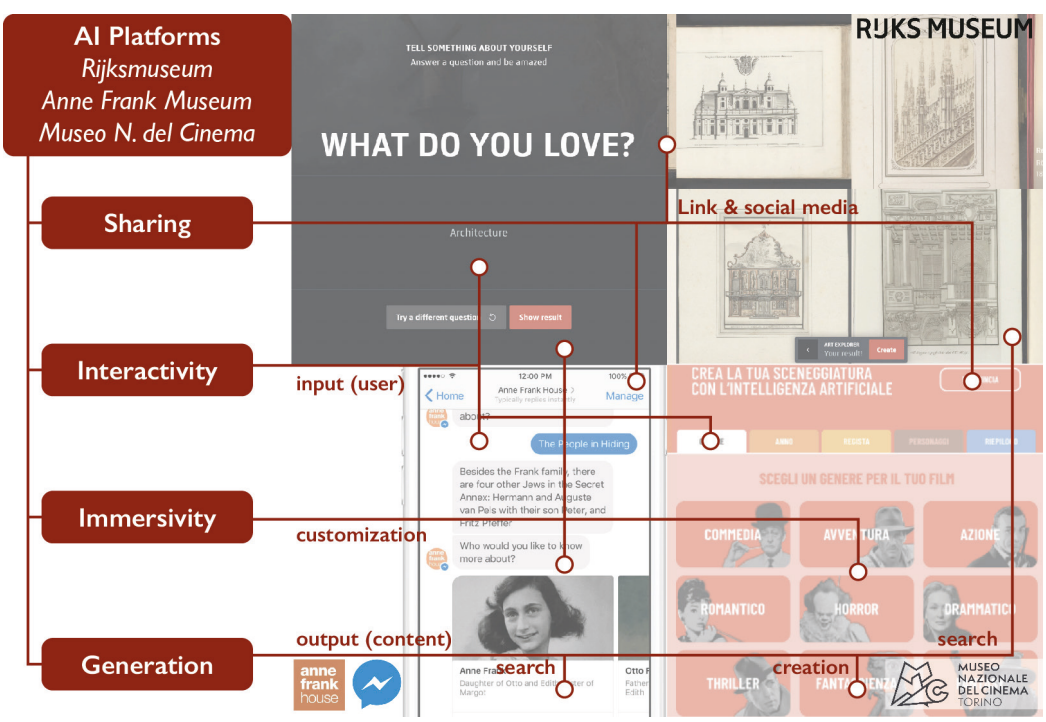


Fig. 7. *AI Platform* tools were analyzed through the case study of the Rijksmuseum [19], the Anne Frank Museum [20], and the Museo Nazionale del Cinema [Museo Nazionale del Cinema n.d] (image by the author).

As such, Table 2 provides an interpretive framework for comparing different platform models and assessing their potential as tools of cultural mediation regarding the degree of active public engagement they foster.

Platform types	Sharing	Interactivity	Immersivity	Generation
Learning Online	Medium	Medium	Low	Low
Social Media	High	Medium	Low	High
Virtual Tour	Medium	Medium	Medium	Low
A/V Reality	Medium	High	High	Low
Gamification	Medium	High	High	Low
AI	Medium	High	Medium	High

Tab. 2. Association between different types of museum platforms and the four key dimensions of digital *èkphrasis* (sharing, interaction, immersiveness and generation). The values (low, medium and high) describe the degree of development of each dimension based on a qualitative analysis of the case studies (table by the author).

Notes

[1] Quiz. https://create.kahoot.it/share/pre-virtual-visit-british-museum-quiz/4cf3ca74-0238-41f0-b077-86d54b0a3b31.

[2] Home [Youtube channel]. Youtube. https://www.youtube.com/user/britishmuseum.

[3] Podcast. https://www.britishmuseum.org/the-british-museum-podcast.

[4] Youtube Music. https://music.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_mlUGgepA7Wmy_SxmBkVY-ih_XA_fS_U2w.

[5] https://soundcloud.com/britishmuseum.

[6] Louvre+. https://www.louvre.fr/louvreplus.

[7] Contact & Connect. https://www.getty.edu/about/contact/.

[8] Getty Post. [nstagram profile]. Instagram. https://www.instagram.com/gettymuseum/.

[9] Getty Post. [Tiktok profile]. TikTok. https://www.tiktok.com/@gettymuseum.

[10] https://x.com/GettyMuseum/status/1242845952974544896?mx=2.

[11] Museums Unlocked. X. https://x.com/museumsunlocked.

[12] https://artsandculture.google.com/streetview/musei-capitolini/kgEPuVFlaH01Aw?sv_lng=12.4823737600273 36&sv _lat=41.893179730968 26&sv_h=128.24606850744019&sv_p=-3.0324900696806765&sv_pid=Avtb_kRvFZVyFeTbpQ5GrQ&sv_z=1.

[13] Virtual tour. https://virtualtour.museoegizio.it/.

[14] VersaillesVR: the palace is yours. https://store.steampowered.com/app/1098190/VersaillesVR__the_Palace_is_yours/.

[15] Viveport. Mona Lisa: Beyond the Glass. https://www.viveport.com/apps/18d91af1-9fa5-4ec2-959b-4f8161064796.

[16] Flash Museum. Time Explorer. https://flashmuseum.org/time-explorer/.

[17] Race Against Time. https://apps.apple.com/gb/app/race-against-time/id484570746.

[18] Father and Son. https://play.google.com/store/apps/details?id=it.tuomuseo.fatherandson&hl=it.

[19] Art Explorer. https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/art-explorer.

[20] https://www.facebook.com/annefrankhouse/posts/join-the-conversation-with-the-anne-frank-house-bot-for-messenger-the-bot-is-des/1015529293332671 7/.

Reference List

Brosch, R. (2018). Ekphrasis in the digital age: Responses to image. In *Poetics Today*, 39(2), pp. 225-243. https://doi.org/10.1215/03335372-4324420.

Burke, V., Jørgensen, D., Jørgensen, F. A. (2020). Museums at home: Digital initiatives in response to COVID-19. In *Norsk museumstidsskrift*, 6(2), pp. 117-123. https://doi.org/10.18261/issn.2464-2525-2020-02-05.

Falk, J. H., Dierking, L. D. (2012). *The museum experience revisited*. London: Routledge.

Gillespie, T. (2018). *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions that Shape Social Media*. New Haven: Yale University Press.

Ingrum, J. (2022). Museums, Virtual Reality, and Historical Context. *The State of Museum Digital Practice | 2022, A collection of graduate essays,* pp.110-115. Washington, D.C.: GWU Museum Studies.

Murphy, O., Villaespesa, E., Gaia, G., Boiano, S. (2024). *Musei E Intelligenza Artificiale: Un Toolkit di Progettazione*. London: Goldsmiths University of London.

Russo, G. (2012). The Identity of consumers in Social Networks. In *Italian Internet Users and New Experience of Consumption. Polish Sociological Review*, 179(3), pp. 401-412.

Roued-Cunliffe, H., Valtysson, B., Colbjørnsen, T. (2023). Digital communication in LAMs. In C. Hvenegaard Rasmussen, K. Rydbeck, H. Larsen (Eds.). *Libraries, Archives, and Museums in Transition: Changes, Challenges, and Convergence in a Scandinavian Perspective*, pp. 130-143. London: Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003188834-13.

Simon, N. (2010). *The participatory museum.* Santa Cruz: Museum 2.0.

Tomasella, N., Camagni, F., Ippoliti, E. (2024). Il ruolo dei Virtual Tour per l'accessibilità e l'inclusione del patrimonio museale. In *T.* Empler, A. Caldarone, A. Fusinetti (a cura di). *DAI - Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione*, pp. 508-523. Alghero: Publica.

Van Den Akker, C., Legêne, S. (Eds.). (2016). *Museums in a Digital Culture. How Art and Heritage Become Meaningful*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Van Dijck, J. (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford: Oxford University Press.

Wilson-Barnao, C. (2022). *Digital access and museums as platforms*. Abingdon: Routledge.

Sitography

Anne Frank House. (2017, March 21). *Anne Frank House launches bot for Messenger*. https://www.annefrank.org/en/about-us/news-and-press/news/2017/3/21/anne-frank-house-launches-bot-messenger/.

British Museum. (n.d.a). *Livestream Lesson*. https://www.britishmuseum.org/learn/schools/ages-7-11/ancient-britain/livestream-lesson-prehistory.

British Museum. (n.d.b). *Virtual Visits*. https://www.britishmuseum.org/learn/schools/ages-7-11/virtual-visits#how-it-works.

Château de Versailles. (n.d.). *VersaillesVR: the palace is yours*. https://en.chateauversailles.fr/news/life-estate/versaillesvr-palace-yours#a-unique-visit.

GA&C. (n.d.a). *Museum Views*. https://artsandculture.google.com/project/streetviews.

GA&C. (n.d.b). *Art Projector*. https://artsandculture.google.com/art-projector.

GA&C. (n.d.c). *6 Things to Do With Your Camera Phone at Home*. https://artsandculture.google.com/story/dgURWNxkfTniIA.

Met. (2021, January 12). *The Metropolitan Museum of Art and Verizon Launch Interactive Virtual Art Experience*. https://www.metmuseum.org/it/press-releases/the-met-unframed-2021-news.

Morelli, V. (2017, April 19). *Father and Son finalmente disponibile!*. TuoMuseo. https://www.tuomuseo.it/the-big-list-of-videogames-for-museums/.

Musée du Louvre. (2019, October 23). *"Mona Lisa Beyond the Glass": the Louvre's first Virtual Reality experience*. https://www.louvre.fr/en/explore/life-at-the-museum/mona-lisa-beyond-the-glass-the-louvre-s-first-virtual-reality-experience.

Museo Nazionale del Cinema. (n.d.). *Il Museo Nazionale del Cinema presenta IL FUTURO DEL CINEMA. IL CINEMA DEL FUTURO*. https://www.museocinema.it/it/news/9722.

Synesthesia. (n.d.) *Ai per il Museo Nazionale del Cinema di Torino*. https://synesthesia.it/case-study/ai-per-il-museo-nazionale-del-cinema-di-torino/.

Unit9. (2021, February 8). *The Met Unframed*. https://www.unit9.com/project/the-met-unframed/.

Viola, F. (2016, August 16). *The big list of videogames for museums*. TuoMuseo. https://www.tuomuseo.it/the-big-list-of-videogames-for-museums/.

Vivearts. (n.d.). *Mona Lisa: Beyond the Glass*. https://www.vivearts.com/projects/mona-lisa-beyond-the-glass.

Authors
Jacopo Bono, Politecnico di Torino, jacopo.bono@polito.it

To cite this chapter: Jacopo Bono (2025). The Cultural Role of Digital Platforms for the Museum Heritage Experience. In L. Carlevaris *et al.* (a cura di). *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Proceedings of the 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli, pp. 2335-2358. DOI: 10.3280/oa-1430-c877

Copyright © 2025 by FrancoAngeli s.r.l. Milano, Italy ISBN 9788835182412