

Francesco  
Monterosso

# PROGETTARE IL WEB PER LA CULTURA

Per una breve storia delle linee guida e dei toolkit  
per la qualità del web culturale pubblico e aperto.  
Dal progetto **MINERVA** al **Design System .Italia**

Collana  
Design+Future | 2



PALERMO  
UNIVERSITY  
PRESS

Francesco Monterosso

# PROGETTARE IL WEB PER LA CULTURA

Per una breve storia delle linee guida e dei toolkit  
per la qualità del web culturale pubblico e aperto.  
Dal progetto **MINERVA** al **Design System .Italia**

Design+Future | 2



PALERMO  
UNIVERSITY  
PRESS



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PALERMO

## Design+Future

### **Collana diretta da**

Dario Russo

### **Comitato Scientifico**

Mario Bisson

Salvatore Di Dio

Claudio Gambardella

Benedetto Inzerillo

Kuno Prey

Dario Russo

Paolo Tamborrini

### **Progetto grafico**

Roberto Filippi

---

### **Referenze fotografiche**

Copertina | Generated with AI by Freepik | [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

p. 29 | **Victor R. Ruiz**, CC BY 2.0 | <https://flic.kr/p/zdn5gk>

p. 63 | **Europeana Foundation**, CC BY-SA 2.0 | <https://flic.kr/p/cgide5>

p. 161 | **Sebastian ter Burg**, CC BY 2.0 | <https://flic.kr/p/7koptp>

---

Volume realizzato con il contributo dei fondi FFR 2024 dell'Università degli Studi di Palermo.

Vietata la riproduzione o duplicazione con qualunque mezzo. Le immagini a corredo dei testi sono pubblicate a scopo di studio e documentazione.

---

### **© 2024 Palermo University Press, Palermo**

ISBN stampa: 978-88-5509-710-9

ISBN online: 978-88-5509-713-0

### **New Digital Frontiers S.r.L**

Piazza Marina 29/34 - 90145 - Palermo

Cel: (+39) 3349828155

[ndfedizioni@gmail.com](mailto:ndfedizioni@gmail.com)

[www.unipapress.com](http://www.unipapress.com)

ancora una volta  
a Michele Argentino  
maestro e amico gentile

# INDICE

<b>PREFAZIONE</b>	
<b>Tra standard e libertà.</b>	<b>11</b>
<b>Una riflessione critica sul design pubblico digitale   Dario Russo</b>	
<i>Il paradosso della tipizzazione. Una lezione dal Deutscher Werkbund</i>	12
<i>Il rischio dell'omologazione acritica</i>	
<i>La cultura del progetto prima delle linee guida</i>	14
<i>Un'eredità per il futuro</i>	15
<b>1   Premessa</b>	
1.1 Perché una monografia sul web culturale e il design pubblico	21
1.2 Struttura e percorso della monografia	23
<b>2   Quadro introduttivo</b>	
2.1 Patrimonio culturale e trasformazione digitale. Identità, accesso e governance nell'ecosistema europeo contemporaneo	33
2.2 Il ruolo del web pubblico per la cultura	38
<b>IL WEB CULTURALE NEI PRIMI ANNI 2000</b>	
<b>3   Il modello Minerva tra politiche, principi e definizioni</b>	
3.1 Le radici del Progetto MINERVA nel contesto delle politiche di valorizzazione digitale del patrimonio culturale in Europa	47
3.2 Contributo e peculiarità delle politiche italiane di valorizzazione digitale del patrimonio culturale europeo (2002-2010)	49
3.3 Dalla digitalizzazione come adempimento, alla digitalizzazione come infrastruttura	53
3.4 Il ruolo del web culturale pubblico nella fase "infrastrutturale" della trasformazione digitale. Principi e definizioni	54
3.5 Conclusioni	61
<b>4   Il web culturale: problematiche generali, caratteristiche e criteri di qualità nel modello Minerva</b>	
4.1 Introduzione	65
4.2 Accessibilità dei contenuti: definizioni, normativa, modelli e metodi di riferimento	67
4.3 Usabilità: definizioni, principi e metodologia	72
4.4 Pattern e linguaggio di pattern: definizioni e metodologia	76

4.5 Dall'usabilità alla qualità totale	79
4.6 La qualità tecnologica di un sito web culturale	83
4.7 Progettazione orientata alla qualità del web	87
4.8 Modello Minerva per la qualità delle applicazioni web culturali	90
4.9 Metodi di analisi e valutazione di applicazioni web.	95
Metodi empirici ed ispettivi	
4.10 Metodi di analisi e valutazione di applicazioni web culturali.	97
Metodo MILE, metodo WEBQEM	

## **IL WEB CULTURALE NEL DECENNIO DELLA TRANSIZIONE. DAL 2010/2020**

### **5 | I “semi” di Minerva nelle esperienze europee ed italiane**

5.1 Introduzione	105
5.2 Il quadro europeo: politiche, infrastrutture e modelli culturali	106
5.3 Il contesto italiano. Dal progetto Minerva al Piano Nazionale di Digitalizzazione	108
5.4 Continuità e discontinuità con il modello Minerva	113
5.5 Conclusioni. Dalla qualità alla cultura del design sistemico	

## **VERSO IL DESIGN SYSTEM .ITALIA.**

### **IL WEB CULTURALE DAL 2020 AD OGGI**

#### **6 | I presupposti culturali per l'istituzione di un design system “open” per il Paese**

6.1 Premessa. Dal patrimonio come infrastruttura al design come politica pubblica	119
6.2 Il bagaglio culturale del progetto Minerva nel Design System .Italia	120
6.3 Analisi culturale e istituzionale del DSI – Design System .Italia	122
6.4 Dialogo tra design, governance e cultura digitale	123
6.5 Conclusioni. Per un design system come bene comune istituzionale	124

#### **7 | Linee guida di design per i siti internet e i servizi digitali della PA**

7.1 Premessa. Dal documento alla piattaforma	127
7.2 Linee guida, framework, componenti e pattern	
7.3 Analisi delle Design Guidelines e pratiche UX/UI pubbliche (Designers Italia)	130
7.4 Differenze e continuità con il modello Minerva	131
7.5 Conclusioni. Dal documento alla comunità, dalla norma alla cultura	132

## **8 | Approcci ed esperienze di progetto in Italia attraverso**

### **il Design System .Italia**

<i>8.1 Un'identità per i musei civici. Il design per un modello web + toolkit</i>	135
<i>8.2 Case studies e applicazioni. Il modello web + toolkit per la cultura</i>	136
<i>8.3 Conclusioni. Differenze e continuità con il modello Minerva</i>	143

## **CONCLUSIONI.**

### **UNA RIFLESSIONE CRITICA E UNO SGUARDO VERSO IL FUTURO**

#### **9 | Eredità e prospettive del modello Minerva**

##### **nel design system pubblico**

<i>9.1 Dal web culturale al design sistemico.</i>	153
<i>Una genealogia della qualità pubblica (2000–2025)</i>	
<i>9.2 Dal design della qualità al design per/nell'Infosfera.</i>	155
<i>Prospettive e sfide future</i>	
<i>9.3 Una nuova ecologia ed etica del progetto per un "Nuovo abitare" digitale</i>	157

## **POSTFAZIONE**

### **Etica e centralità del design nel progetto dei servizi digitali pubblici.**

#### **Un'esperienza diretta all'interno di un percorso ancora in costruzione**

Mauro Filippi

<i>Il valore della prospettiva storica e internazionale nel continuo riorientamento del design civico presente e futuro</i>	165
<i>Il ruolo dei designer nel processo di trasformazione digitale del settore pubblico in Italia</i>	167
<i>Tra "design system" e "design sistemico".</i>	169
<i>Dai componenti alle politiche</i>	

<b>Biografie</b>	175
------------------	-----

# PREFAZIONE



# **TRA STANDARD E LIBERTÀ**

**Una riflessione critica  
sul design pubblico digitale**

**Dario Russo** | Università degli Studi di Palermo

Quando, nel 2001, i rappresentanti dei Ministeri della Cultura degli Stati membri dell'Unione Europea si riunirono a Lund per discutere il futuro della digitalizzazione del patrimonio, nessuno avrebbe potuto immaginare che quella discussione avrebbe gettato le basi di una vera e propria rivoluzione nel modo di intendere il rapporto tra cultura, tecnologia e sfera pubblica. I *Principi di Lund* e il successivo progetto *MINERVA* (2002-2006) rappresentarono il primo tentativo europeo di costruire una grammatica comune della qualità digitale, fondata su accessibilità, interoperabilità, usabilità e sostenibilità (European Commission, 2001).

Come emerge dall'analisi del contesto europeo dei primi anni 2000, il web culturale si configurava come nuova infrastruttura della conoscenza, in cui le istituzioni pubbliche assumevano un ruolo di mediazione tra memoria, tecnologia e cittadinanza (*MINERVA Project*, 2003-2005). La consapevolezza che il web non sia semplice vetrina ma spazio cognitivo e relazionale è il filo rosso che attraversa 25 anni di trasformazioni.

Questo libro ripercorre la genealogia di quella intuizione, seguendone l'evoluzione attraverso un quarto di secolo di politiche, infrastrutture e pratiche progettuali: dalla stagione pionieristica di *MINERVA* e *CulturalItalia*, passando per le reti di ricerca europee (*Europeana*, *DARIAH*, *CLARIN*) e le politiche nazionali italiane (ICDP, 2022), fino alla maturazione contemporanea del *Design System .Italia* e delle esperienze di *Designers Italia* (AgID & Designers Italia, 2020). Offre un invito a riflettere su una tensione fondamentale che attraversa la storia del design pubblico: quella tra standardizzazione e libertà creativa, tra la necessità di garantire coerenza e accessibilità e il rischio di appiattire ogni configurazione digitale in un funzionalismo arido, privo di identità.

Ripercorrere questa storia significa anche colmare un vuoto storiografico. Non esiste, ad oggi, uno studio che connetta organicamente la stagione pionieristica di *MINERVA* alle esperienze contemporanee del *Design System .Italia*, né che analizzi criticamente questa transizione come processo culturale oltre che tecnico. Questo libro intende intrecciare genealogia e progetto, mostrando come il web culturale si sia trasformato da spazio comunicativo a infrastruttura cognitiva e civica.

Non solo. L'analisi proposta esplora la dimensione culturale del design come forma di governo del digitale, come linguaggio pubblico e come stru-

mento critico di negoziazione tra istituzioni, tecnologie e cittadini. In un momento in cui il design rischia di ridursi a mera funzione tecnico-operativa, questa riflessione restituisce al progetto la sua dimensione etica e politica, riaffermando il ruolo del designer come mediatore tra memoria, complessità e futuro condiviso.

## Il paradosso della tipizzazione. Una lezione dal *Deutscher Werkbund*

Per comprendere appieno questa tensione, vale la pena tornare indietro di oltre un secolo, al dibattito che animò il *Deutscher Werkbund* nei primi anni del Novecento. Il *Werkbund* nasceva con l'obiettivo di migliorare la qualità del prodotto industriale tedesco, promuovendo l'integrazione tra arte, artigianato e industria (Maldonado, 1976/2008, p. 35). Hermann Muthesius, figura centrale del movimento, teorizzò la *Typisierung* – la tipizzazione – come principio guida: forme standardizzate, riproducibili industrialmente, che potessero diventare “tipi” largamente adottati. L'idea era quella di semplificare, rendere funzionali i prodotti, eliminare le decorazioni superflue in nome di uno «stile industriale» razionale ed efficiente: «definire con la massima chiarezza lo scopo di ogni singolo oggetto e di derivare logicamente la forma dallo scopo» (Muthesius, *Die Bedeutung des Kunstgewebes*, in Vitta, 2001, p. 145).

Nondimeno, alla celebre Conferenza di Colonia del 1914, questa visione venne frontalmente contestata da Henry Van de Velde, artista e teorico di grande prestigio europeo. Van de Velde oppose alla tipizzazione il concetto di *Kunstwollen* – la “libertà creativa dell'artista” – ponendo una domanda radicale: se tutto deve conformarsi agli standard industriali pensati per ottimizzare la produzione e il commercio, che spazio rimane alla creatività? Può l'arte – o, nel nostro caso, il design – assuefarsi a questo gioco puramente utilitaristico senza perdere la propria essenza?

Nelle parole di Van de Velde riecheggia il motto inciso sul frontone del Palazzo della Secessione viennese: «*Der Zeit ihre Kunst | Der Kunst ihre Freiheit*» – «A ogni tempo la sua arte | A ogni arte la sua libertà». Un principio che affermava il diritto dell'espressione creativa a non essere ridotta a mero strumento di efficienza produttiva.

## Il rischio dell'omologazione acritica

Se sostituiamo la parola arte con design, la domanda di Van de Velde resta drammaticamente attuale. Qual è oggi il margine progettuale dei designer di fronte alle linee guida del *Design System .Italia*? E, più in generale, di fronte a qualsiasi sistema normativo che ambisca a governare la complessità del digitale pubblico attraverso standard condivisi?

Non fraintendiamoci: l'esistenza di linee guida rappresenta un progresso

fondamentale. Da una parte, la loro applicazione migliora significativamente la funzionalità pratica dei siti delle pubbliche amministrazioni. Elimina quella coltre di approssimazioni, ridondanze, contraddizioni e scelte grafiche sbagliate che hanno afflitto per decenni il web istituzionale italiano. Definisce uno standard che, per ragioni di coerenza sistemica e di aspettativa degli utenti, permette di navigare meglio. Questo è un fatto. Ed è un fatto positivo.

Dall'altro lato, però, l'applicazione acritica e automatica di queste linee guida rischia di appiattire ogni configurazione web al solo flusso informativo funzionale, rendendo arida la comunicazione e minando il carattere identitario delle istituzioni. Il problema non sta tanto nella figura professionale di chi progetta – non è una questione di creativi contro ingegneri – quanto nell'interpretazione del mandato progettuale. Quando il design viene inteso prevalentemente come ottimizzazione misurabile – metriche, performance, task completion – si rischia di dissipare quegli aspetti qualitativi, espressivi e culturali della comunicazione che non si lasciano facilmente quantificare, ma che costituiscono il tessuto stesso dell'identità istituzionale.

È un po' come riconfigurare uno spazio usando solo il bianco e nero, dimenticandosi che esiste un'infinità di colori disponibili. Moda che, non a caso, ha ispirato negli ultimi anni una quantità enorme di architetti in tutto il mondo: il *Total White*, lo stile minimal assoluto. Certo, è una scelta possibile. Anche molto prudente. Meno colori usi, meno rischi di sbagliare. Perché il variopinto richiede padronanza cromatica, equilibrio percettivo, cultura del progetto. È molto più difficile giostrare una gamma di colori studiata ad hoc che rifugiarsi nel morbido abbraccio del *Total White*. Del resto, perfino il rigoroso Walter Gropius ebbe a dire «*Bunt ist meine Lieblingsfarbe* (il mio colore preferito è il variopinto)» (Gropius, in Dorflès, 1991/1996, p. 91).

La tensione tra efficienza e ricchezza progettuale attraversa l'intero design contemporaneo. Andrea Branzi, per esempio, l'ha affrontata in modo paradigmatico nel dibattito sulla Sostenibilità (2007): «Non esiste [...] soltanto il problema dell'inquinamento ambientale ma anche quello della "bruttezza" del mondo attuale: i due problemi vanno risolti insieme perché sono due facce della stessa medaglia e dello stesso fallimento» (p. 70).

La riduzione della complessità progettuale a un'unica dimensione – che sia ecologica o digitale, funzionale o normativa – impoverisce la ricchezza antropologica, culturale ed estetica che costituisce il senso stesso del progetto. Nel caso del design ambientale, questa riduzione si manifesta talvolta in scelte monomaterico (un solo materiale riciclabile), monocromatiche (palette ridotte) e, in definitiva, monologiche (una sola logica: la sostenibilità tecnica). Una logica che, nell'ossessione per la performance ambientale, può trascurare la sostenibilità culturale dell'abitare – anche se, va detto, i vincoli materiali imposti dalla crisi ecologica sono reali e ineludibili.

Nel design digitale pubblico, tuttavia, lo spazio progettuale disponibile è enormemente più ampio: i vincoli dell'accessibilità e dell'usabilità – per quanto sacrosanti e non negoziabili – non impongono l'omologazione estetica o l'appiattimento identitario. È possibile essere accessibili e identitari, usabili ed espressivi, coerenti e singolari. Eppure, l'applicazione acritica delle linee guida rischia di produrre interfacce monotecniche (un solo framework), monoestetiche (*Total White* sistemico) e monologiche (una sola funzione: l'ottimizzazione misurabile), dissipando quella densità semantica e culturale che fa di un sito pubblico non solo uno strumento, ma un luogo di riconoscimento civico.

### La cultura del progetto prima delle linee guida

I designer – che si vogliono chiamare web, UX o UI designer – non possono abdicare alla complessità che il progetto impone. Devono configurare forme tanto usabili, a partire dalle linee guida, quanto precipuamente declinate al caso specifico. Ogni sito pubblico dovrebbe essere gestito come un progetto ad hoc che costruisce sulle linee guida una propria comunicazione identitaria: coerente col sistema, certo, ma mai acriticamente omologata.

Il rischio, altrimenti, è quello di ridurre il design a pura ingegneria dell'informazione: struttura, architettura della pagina, wireframe, ingranaggi della macchina. Tutto corretto, tutto funzionante. Ma privo di quella densità semantica, di quella capacità evocativa, di quella qualità estetica che fa sì che un'interfaccia non sia solo usabile, ma anche memorabile, significativa, identitaria.

Non si tratta di opporre qualità a quantità, o creatività a metodo. Si tratta piuttosto di riconoscere che la qualità progettuale emerge dall'equilibrio tra rigore tecnico e sensibilità interpretativa, tra misurazione e significato, tra standard condivisi e declinazione contestuale. Come già affermava il progetto *MINERVA*, la qualità non è un attributo a valle dell'interfaccia, ma l'esito di scelte upstream su modelli dati, processi, ruoli e governance (*MINERVA Project*, 2003-2005). Le linee guida forniscono la grammatica. Ciò non toglie che una lingua viva attraverso le variazioni creative di chi la parla.

Questo libro, dunque, intende rivendicare uno spazio critico: quello della cultura del progetto come pratica situata, contestuale, capace di dialogare con gli standard senza esserne soffocata. Una pratica che riconosce nella tensione tra norma e libertà non un ostacolo, ma la condizione stessa del fare design.

E questo richiede, più di ogni altra cosa, formazione: una pedagogia del progetto pubblico capace di formare designer che sappiano applicare criticamente i protocolli, vale a dire interpretarli, calibrarli creativamente, e soprattutto comprenderne lo spirito senza rinunciare alla propria voce progettuale.

## Un'eredità per il futuro

In un tempo in cui la digitalizzazione permea ogni dimensione della vita pubblica, questa monografia intende riaffermare il valore della cultura del design come forma di consapevolezza critica e strumento di mediazione tra tecnologia, istituzioni e società. L'eredità del modello *MINERVA*, riletta alla luce delle esperienze del *Design System .Italia*, mostra come la qualità non sia il risultato di una mera aderenza a standard tecnici, ma una conquista culturale che richiede metodo, responsabilità e immaginazione.

Il modello *MINERVA* vale come monito: ci ricorda che la qualità del web culturale pubblico riguarda tanto la conformità tecnica quanto la responsabilità culturale – responsabilità verso i cittadini, verso la memoria, verso il futuro (*MINERVA Project*, 2003-2005). Una responsabilità che non può essere delegata a checklist o algoritmi di validazione, ma che richiede pensiero critico, sensibilità estetica e capacità di mediazione tra esigenze funzionali e valori simbolici.

Il *Design System .Italia*, le esperienze di *Designers Italia* e i progetti di rinnovamento digitale di istituzioni come i *Musei Civici* di Venezia, il *Museo Egizio* di Torino, la *Fondazione Querini Stampalia* e il *MANN* di Napoli dimostrano che questa mediazione è possibile (Museo Egizio di Torino, 2022). Come osserva Sinni (2022), il design system rappresenta il linguaggio con cui la Repubblica digitale comincia a parlarsi: un linguaggio pubblico, condiviso, ma al tempo stesso dinamico, capace di accogliere la diversità e di tradurla in riconoscibilità comune.

Floridi (2014, 2022), Morin (2011) e Iaconesi & Persico (2021) – voci che attraversano le pagine conclusive – ci ricordano che abitare l'Infosfera richiede nuove forme di alfabetizzazione, nuove etiche, nuove ecologie della conoscenza. Il design è dispositivo ontologico: strumento per dare forma al mondo che vogliamo abitare (Floridi, 2014). In questo senso, il *Design System .Italia* rappresenta molto più di uno standard tecnico: è il contratto visivo e cognitivo tra Stato e cittadini (AgID & Designers Italia, 2020; Tabellini, 2024). Un contratto che deve lasciare spazio al dialogo, all'interpretazione, alla libertà progettuale.

L'eredità di *MINERVA* – quella visione europea di un web culturale aperto, accessibile e di qualità – si rivela oggi più attuale che mai: un fondamento critico per costruire il futuro. Un futuro che richiede una pedagogia del progetto pubblico capace di formare designer come intellettuali tecnici (Manzini, 2015), in grado di abitare criticamente le infrastrutture digitali e di operare in equilibrio tra norma e libertà, tra sistema e contesto, tra efficienza e umanità.

Il futuro del design pubblico italiano dipende dalla capacità di trasformare l'eredità dei modelli in coscienza progettuale diffusa, dove il designer non

si limiti a seguire linee guida, ma contribuisca a scriverle, reinterpretandole alla luce dei bisogni sociali, della memoria collettiva e dei nuovi scenari dell'abitare digitale. Solo così la tensione tra standard e libertà potrà diventare non un limite, ma il motore stesso di una nuova stagione del design come cultura, come responsabilità e come forma di cura per il futuro.

Perché, come ricordava Van de Velde, «A ogni tempo la sua arte | A ogni arte la sua libertà».

## References

- Agenzia per l'Italia Digitale & Designers Italia. (2020). *Design System Italia: Linee guida e componenti per i servizi digitali pubblici*. - <https://designers.italia.it>
- Branzi, A. (2007). Per un postambientalismo. *Interni*, 573, 68–70.
- Dorfles, G. (1991/1996). Oggetto d'arte e oggetto d'uso. In Id., *Design percorsi e trascorsi* (pp. 89–92). Lupetti.
- European Commission. (2001). *The Lund Principles: Conclusions of experts meeting*, Lund, Sweden, 4 April 2001. Programma Minerva. <https://www.minervaeurope.org>
- Floridi, L. (2014). *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford University Press.
- Floridi, L. (2022). *Etica dell'intelligenza artificiale: Sviluppi, opportunità, sfide*. Raffaello Cortina Editore.
- Iaconesi, S., Persico, O., (2021). *The Illustrated Principles of Nuovo Abitare. The Principles of Nuovo Abitare shown through case studies and projects* - Medium - <https://xdxd-vs-xdxd.medium.com/the-illustrated-principles-of-nuovo-abitare-5f2e63bbb9fc>
- Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale – Digital Library. (2022). *Piano Nazionale di Digitalizzazione del Patrimonio Culturale (PND)*. Ministero della Cultura. <https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-docs>
- Maldonado, T. (1976/2008). *Disegno industriale: Un riesame* (nuova ed. riveduta e ampliata). Feltrinelli.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- MINERVA Project. (2003–2005). *Handbook for quality in cultural Web sites: Quality principles for cultural websites*. <https://www.minervaeurope.org>
- Morin, E. (2011). *La via: Per l'avvenire dell'umanità* (A. Serra, Trad.). Raffaello Cortina Editore.
- Museo Egizio di Torino. (2022). *Strategia digitale 2021-2024*. Fondazione Museo Egizio. [https://api.museoegizio.it/wp-content/uploads/2023/10/Report-Integrato-2022\\_Digital-version.pdf](https://api.museoegizio.it/wp-content/uploads/2023/10/Report-Integrato-2022_Digital-version.pdf)
- Sinni, G. (2022). The Italian Government Interface: From the Spoil System to the Guidelines. *PAD - Pages on Arts & Design*, 23, 45–58. Retrieved from <https://www.padjournal.net/wp-content/uploads/2023/01/08-23PAD-122022-RUGGERI-SINNI.pdf>
- Tabellini, D. (2024). *Verso Design System .Italia: dalle origini al design system aperto della PA*. Medium. Retrieved from <https://fupete.medium.com/verso-design-system-italia-dalle-origini-al-design-system-aperto-della-pa-4720f9f217f4>
- Vitta, M. (2001). *Il progetto della bellezza: Il design fra arte e tecnica, 1851–2001*. Einaudi

# PREMESSA



# 1 | PREMESSA

## 1.1 Perché una monografia sul web culturale e il design pubblico

In un tempo in cui il digitale ha assunto la forma di una memoria sconfitta ma fragile, questa monografia prova, dalla prospettiva della cultura del design, a riannodare i fili di una storia dispersa: quella del web culturale europeo e italiano, dalle sue prime sperimentazioni fino alla recente stagione del design sistemico pubblico.

L'obiettivo è duplice: ricostruire la genealogia dei processi che hanno condotto dal *Progetto Minerva* al *Design System .Italia*, e riflettere sulle implicazioni culturali, epistemiche e politiche di una transizione che ha trasformato la rete da spazio informativo a infrastruttura di cittadinanza.

Questa ricerca nasce da un'urgenza storica e al contempo progettuale.

Storica, perché la rapidissima obsolescenza delle tecnologie digitali e la scarsa attenzione archivistica verso il web hanno prodotto una vera e propria "amnesia del web": un vuoto di memoria sulle origini dell'identità digitale delle istituzioni culturali.

Progettuale, perché in quella "amnesia" si cela oggi la possibilità di una rinascita: comprendere la storia dei modelli di digitalizzazione culturale significa anche comprendere le condizioni per progettare in modo più consapevole il futuro delle piattaforme pubbliche, dei sistemi informativi e dei servizi culturali digitali.

Già con la tesi di dottorato *Il web per la cultura. Dalla digital identity alla progettazione dei servizi in rete* (Monterosso, 2006) — elaborata (sotto la guida di Vanni Pasca e Michele Argentino) negli anni in cui il progetto *Minerva* rappresentava il punto di riferimento europeo per la qualità dei siti culturali — il mio intento era mappare criticamente la presenza dei musei italiani in rete, analizzando la relazione tra identità istituzionale, qualità progettuale e rappresentazione digitale. Quella ricerca mostrava come il web stesse diventando un nuovo territorio per la cultura, ma anche come la sua natura effimera rischiasse di cancellare, nel giro di pochi anni, la memoria dei suoi stessi inizi. Su questo aspetto avevo strutturato alcuni anni fa una riflessione culminata nell'articolo *Siti web museali: identità perdute* (Monterosso, 2021). Il contributo assumeva la metafora borghesiana di *Funes el memorioso* (Borges, 1944, 1998) per descrivere la tensione tra l'iper-memoria e l'oblio digitale, tra l'impossibilità di dimenticare e l'incapacità di conservare.

Oggi queste riflessioni tornano centrali in un contesto in cui l'architettura del web pubblico è diventata non solo questione tecnologica, ma tema di policy, di governance e di cultura del progetto (Manzini, 2015).

Questa monografia è anche la continuazione naturale di una ricerca condotta tra il 2020 e il 2024 nell'ambito del Progetto PON "Ricerca e Innovazione" 2014-2020<sup>1</sup> dal titolo "*Patrimoni Connessi. Transizione digitale e design per la valorizzazione dei beni culturali, del capitale umano e del capitale sociale*".

In coerenza con la traiettoria tracciata vent'anni prima, *Patrimoni Connessi* ha affrontato la questione della digitalizzazione del patrimonio in chiave sistemica, interrogando il ruolo del design come mediatore tra infrastrutture tecnologiche, processi partecipativi e capitale culturale dei territori. La ricerca si è sviluppata lungo due assi complementari.

Il primo, *Design ed Ecosistemi digitali*, ha esplorato le nuove forme di interazione tra informazione, comunicazione e conoscenza all'interno dell'Infosfera (Floridi, 2014). In questa prospettiva, il design è stato indagato non solo come pratica estetica, ma come dispositivo epistemico per interpretare e costruire sistemi complessi: dalla promozione dell'innovazione sostenibile alla diffusione aperta delle conoscenze, fino alla ridefinizione dei processi di apprendimento e co-produzione del sapere in chiave *onlife* (Floridi, 2017; Lévy, 1996).

Il secondo asse, *Identità, cultura, educazione e inclusione sociale*, ha messo in relazione il design con la valorizzazione del capitale umano e sociale, indagando il ruolo della progettazione nella rigenerazione dei territori e nella tutela dei patrimoni materiali e immateriali del Made in Italy (Manzini, 2015; Branzi, 2007). L'obiettivo è stato duplice: da un lato elaborare modelli teorico-metodologici per la valorizzazione dei patrimoni culturali; dall'altro analizzare e sviluppare strumenti operativi – framework, toolkit, piattaforme educative – in grado di renderli accessibili, condivisibili e co-progettabili.

In questa direzione si collocano anche una serie di contributi scientifici – maturati nell'ambito di call e conferenze internazionali, nonché attraverso partenariati tra università, imprese e istituzioni culturali – che, insieme alle esperienze di ricerca condotte in collaborazione con realtà culturali e scientifiche (in particolare con *Farm Cultural Park* e con il *Dipartimento Ambiente Costruzioni e Design - DACD* della SUPSI di Lugano - Svizzera), hanno alimentato la riflessione e definito una cornice teorico-metodologica essenziale per la stesura di questa monografia.

Tali riflessioni ed esperienze hanno confermato la necessità di un approccio meta-progettuale e sistemico, capace di integrare innovazione digitale e valore culturale, delineando scenari di transizione in cui la sostenibilità tecnologica si intreccia con quella sociale (Morin, 2011; laconesi & Persico, 2016, 2019, 2021).

---

1. Progetto PON "Ricerca e Innovazione" 2014-2020 – Azione IV.4 "Contratti di ricerca su tematiche dell'innovazione" – Area del Disegno Industriale

In questa prospettiva, la monografia si inserisce come sintesi critica e piattaforma di rilancio. Le esperienze maturate con *Patrimoni Connessi* costituiscono la base di un percorso di ricerca che non si limita a documentare il passato del web culturale, ma propone un modello di lettura per il futuro del design pubblico italiano.

Le direzioni che si delineano — dalla progettazione di servizi digitali per la cultura alla costruzione di framework speculativi e open source, fino allo sviluppo di artefatti ibridi e piattaforme educative — rappresentano oggi non solo campi di applicazione, ma orizzonti epistemologici per una nuova stagione di ricerca nell'ambito del “design per i patrimoni culturali” (Manzini, 2015; Floridi, 2022).

La continuità tra le esperienze degli anni Duemila e le riflessioni contemporanee trova qui il suo senso più profondo: il passaggio dal web come spazio informativo al design come “ecologia della conoscenza” (Morin, 2011).

In questa traiettoria, il *Pprogetto Minerva*, il *PND Cultura* e il *Design System Italia* diventano tappe di un medesimo processo evolutivo: la progressiva costruzione di un ecosistema pubblico del design, fondato sulla qualità, sull'interoperabilità e sulla partecipazione. Per i designer, questo libro è un invito a leggere la rete non come semplice strumento, ma come territorio progettuale e politico; per gli operatori culturali, un'occasione per ripensare la digitalizzazione come pratica di cura e di rigenerazione dei patrimoni. In entrambi i casi, la sfida è la stessa: costruire infrastrutture digitali che non solo funzionino, ma che abbiano senso, che sappiano raccontare, includere, educare e mantenere viva la memoria del nostro essere comunità.

Come in Borges, l'archivio digitale non può limitarsi ad accumulare ricordi: deve saperli trasformare in conoscenza (Borges, 1944,1998). Il design, in questa visione, è la chiave che permette di dare forma a quell’“intelligenza collettiva” (Lévy, 1996) capace di restituire alla rete il suo statuto di luogo della cultura, della memoria e del futuro.

Questa monografia tenta di ricomporre quel mosaico, offrendo una narrazione coerente della transizione dal web culturale al design sistemico pubblico e aprendo uno spazio di riflessione su come il progetto possa continuare a essere, anche nell'Infosfera, una pratica di umanità e di cura.

## 1.2 Struttura e percorso della monografia

La monografia si articola in nove capitoli, che insieme costruiscono una narrazione organica sull'evoluzione del web culturale europeo e italiano nel periodo compreso tra i primi anni Duemila e la contemporaneità.

Ogni capitolo è pensato come un tassello di un discorso più ampio, che indaga la transizione da una visione informativa della rete a una visione sistemica e progettuale, nella quale il design si configura come infrastruttura culturale, politica e cognitiva.

L'obiettivo è restituire al lettore una mappa critica del processo che ha condotto dal modello *Minerva* al *Design System .Italia*, mostrando come i principi di qualità, interoperabilità e accessibilità siano diventati — nel corso di vent'anni — strumenti di governance, di cultura pubblica e di cittadinanza digitale.

## **Prefazione – Tra standard e libertà. Una riflessione critica sul design pubblico digitale**

La monografia si apre con una prefazione di Dario Russo — storico del design e coordinatore del Master in Interaction e UX/UI Design dell'Università di Palermo — che, con sguardo storico-critico, indaga la tensione costante tra standardizzazione e libertà creativa, individuando nel design pubblico digitale un equilibrio tra efficienza tecnica e identità culturale.

Ripercorrendo il celebre dibattito tra Muthesius e Van de Velde sul *Deutscher Werkbund*, Russo mostra come la “tipizzazione” resti una questione attuale, in un'epoca in cui l'eccesso di norme può generare omologazione estetica e impoverimento semantico.

La prefazione si conclude con un invito a promuovere una pedagogia del progetto pubblico fondata su responsabilità, sensibilità critica e capacità di mediazione: una visione in cui l'eredità del progetto *MINERVA* e il linguaggio del *Design System .Italia* diventano strumenti per una nuova etica del design, aperta, riflessiva, democratica e profondamente umana.

## **Capitolo 1 | Il web culturale come infrastruttura di conoscenza**

Il primo capitolo introduce le ragioni epistemiche e storiche che fondano l'intera ricerca, delineando la transizione del web da medium informativo a spazio cognitivo e relazionale.

Il web culturale è interpretato come nuova infrastruttura della conoscenza, in cui le istituzioni pubbliche assumono un ruolo di mediazione tra memoria, tecnologia e cittadinanza.

Il capitolo presenta inoltre il quadro teorico e metodologico adottato: la prospettiva dell'Infosfera (Floridi, 2014), la teoria dell'ecologia della conoscenza (Morin, 2008), e il concetto di design pubblico come strumento di costruzione condivisa di valore.

## **Capitolo 2 | Le origini del web culturale europeo (1990–2005)**

Questo capitolo ricostruisce il contesto politico e culturale europeo che ha reso possibile la nascita del progetto *Minerva*.

Attraverso l'analisi delle iniziative *eEurope*, dei *Principi di Lund* (2001) e dei primi programmi di digitalizzazione, emerge la visione di un web come piattaforma per la cooperazione culturale transnazionale.

Il web culturale viene interpretato come strumento di integrazione eu-

ropea e di costruzione di una nuova cittadinanza digitale basata su accessibilità, interoperabilità e valorizzazione del patrimonio comune.

### Capitolo 3 | Il progetto *Minerva* e la nascita di un modello europeo per la qualità

Al centro di questo capitolo si colloca il progetto *Minerva* (*Ministerial Network for Valorising Activities in Digitisation*), promosso tra il 2002 e il 2006 dalla Commissione Europea e dai Ministeri della Cultura degli Stati membri.

Vengono descritti i principi fondanti del *Manuale per la qualità dei siti web culturali* (2003–2005), i gruppi di lavoro tematici, le reti di cooperazione e i processi di standardizzazione che ne derivarono.

Si evidenzia come il progetto *Minerva*, primo modello di “policy design” europeo in ambito digitale, abbia posto le basi di una cultura condivisa della qualità, aprendo la strada a future esperienze di governance del web pubblico.

### Capitolo 4 | Il web culturale e i criteri di qualità del modello *Minerva*

Il quarto capitolo approfondisce i criteri strutturali e semantici del modello *Minerva*, articolandoli nei concetti di accessibilità, usabilità, interoperabilità e conservazione dei contenuti digitali.

Attraverso un’analisi comparativa dei principali metodi di valutazione (metodi empirici, ispettivi, *MILE*, *WebQEM*), viene mostrato come la qualità non sia solo una misura tecnica, ma un principio di progettazione.

Il capitolo traduce i principi del manuale *Minerva* in un linguaggio di design contemporaneo, individuando nelle sue logiche di trasparenza, leggibilità e cura del dato le radici del futuro *Design System .Italia*.

### Capitolo 5 | Il web culturale nel decennio 2010–2020: politiche europee e italiane

Il quinto capitolo analizza il decennio di transizione in cui le politiche europee (*Europe 2020*, *Horizon 2020*, *EuropeanaTech*, *Faro Convention*) e le esperienze italiane (*PND Cultura*, *DARIAH-IT*, *Open Cultural Data*) si intrecciano nel costruire una nuova cultura della digitalizzazione.

Viene illustrato come i principi di interoperabilità e partecipazione, introdotti da *Minerva*, evolvano verso una visione ecosistemica dei patrimoni culturali.

Particolare attenzione è dedicata alle infrastrutture europee (*DARIAH*, *Europeana*, *CEF*), che promuovono la cooperazione tra istituti di ricerca, archivi, musei e comunità locali, e alla riflessione sul valore pubblico del dato culturale.

## Capitolo 6 | Il Piano Nazionale di Digitalizzazione (PND Cultura): governance e modelli

Questo capitolo affronta la fase di istituzionalizzazione del paradigma digitale attraverso l'analisi del *Piano Nazionale di Digitalizzazione del Patrimonio Culturale (PND)*, pubblicato dall'ICDP nel 2021. Il PND rappresenta il punto di sintesi tra eredità teoriche e implementazione politica: la qualità del modello *Minerva* diviene norma, la cooperazione culturale diventa governance.

Vengono discussi i cinque assi strategici del piano — digitalizzazione, interoperabilità, valorizzazione, formazione, sostenibilità — e le modalità di coordinamento tra MiC, *AgID*, Regioni e università. Il capitolo propone infine una lettura critica del PND come laboratorio di “design istituzionale” e dispositivo di transizione verso un ecosistema culturale aperto e federato.

## Capitolo 7 | Verso il Design System .Italia: presupposti culturali e istituzionali (2020–oggi)

Il settimo capitolo ricostruisce il quadro culturale e politico in cui nasce il *Design System .Italia (DSI)*, individuando nei suoi principi di chiarezza, accessibilità e coerenza visiva l'evoluzione naturale della tradizione minerviana.

Vengono messi in luce i contributi di Gianni Sinni e Daniele Tabellini, protagonisti del gruppo *Designers Italia*, che hanno reinterpretato la qualità come valore civico, e l'identità pubblica come infrastruttura di fiducia.

Attraverso un'analisi della filosofia open e dei processi collaborativi che hanno guidato la costruzione del *DSI*, il capitolo descrive la nascita di una nuova cultura del design pubblico, basata sulla trasparenza, sull'etica del dato e sulla partecipazione istituzionale.

## Capitolo 8 | Il web culturale secondo il Design System .Italia: approcci, toolkit e casi studio

Il capitolo ottavo esplora le applicazioni concrete del *DSI* nel dominio culturale, analizzando i progetti che hanno adottato il modello web + toolkit per definire l'identità digitale di musei civici, archivi, biblioteche e fondazioni.

Tra i casi studio indagati figurano il *Museo Egizio* di Torino, il *Museo Nazionale Romano*, i *Musei Civici* di Venezia, il *Museo Galileo* di Firenze e la *Fondazione Querini Stampalia*.

Attraverso la loro descrizione, il capitolo mostra come il design sistemico favorisca la convergenza tra comunicazione, accessibilità e governance partecipativa, ridefinendo la progettazione del web culturale come processo di coesione civica. Il confronto con il modello *Minerva* evidenzia una transizione: dalla qualità dei siti alla qualità dei servizi digitali.

## Capitolo 9 | Conclusioni: eredità e prospettive del modello *Minerva* nel design system pubblico

Il capitolo conclusivo propone una riflessione teorica di ampio respiro, ricomponendo la genealogia del web culturale in chiave sistemica. Il passaggio da *Minerva* al *Design System .Italia* è interpretato come un'evoluzione paradigmatica: dal design della qualità al design dell'ecosistema.

In dialogo con Luciano Floridi, Edgar Morin, Giorgia Lupi, Salvatore Iaconesi & Oriana Persico e altri studiosi, il testo introduce la nozione di "ecologia del progetto", intesa come pratica etica e cognitiva di un "nuovo abitare" digitale.

Le conclusioni tracciano le possibili traiettorie future del design pubblico italiano: un design consapevole, inclusivo, sostenibile, capace di unire estetica e responsabilità nella costruzione della memoria collettiva digitale.

## Postfazione – Etica e centralità del design nel progetto dei servizi digitali pubblici: un'esperienza diretta all'interno di un percorso ancora in costruzione

La monografia si conclude con una Postfazione di Mauro Filippi, designer digitale e membro del gruppo di lavoro di *Designers Italia*, che offre una testimonianza diretta e lucida sull'evoluzione del design dei servizi pubblici italiani negli ultimi anni. Il suo contributo restituisce, da una prospettiva interna, la complessità di un percorso che ha portato alla costruzione del *Design System .Italia* come infrastruttura viva, dinamica e aperta.

Filippi individua due nuclei tematici centrali: da un lato, l'introduzione di standard, linee guida e design system che ha migliorato in modo significativo coerenza, accessibilità e fiducia nei servizi pubblici; dall'altro, l'assenza di una visione "sistemica" e di un solido approccio di policy design che rischia di tradursi in omologazione e riduzione del digitale a mera efficienza tecnica.

In questo quadro, ai designer viene affidato un ruolo sempre più etico e politico: immaginare il digitale come infrastruttura di cittadinanza, garantire alternative analogiche per l'inclusione, valutare criticamente gli impatti e i *bias* — anche quelli generati dall'intelligenza artificiale — e presidiare la tutela dei diritti.

Il futuro del *Design System .Italia*, sottolinea Filippi, dipende dalla sua capacità di integrarsi con strategie e politiche pubbliche, dando forma a un ecosistema realmente equo, trasparente e sostenibile.

La sua riflessione diventa così un ponte ideale tra storia e futuro: un invito a riconoscere nel design non soltanto un linguaggio visivo o uno strumento d'innovazione, ma un atto politico e culturale, capace di orientare le scelte pubbliche e di misurare la qualità democratica dei servizi digitali.

## References

- Borges, J. L. (1998). *Finzioni* (E. Scarone, Trad.). Milano: Adelphi. (Opera originale pubblicata 1944).
- Branzi, A. (2007). *Introduzione al design italiano. Una moderna tradizione*. Milano: Baldini Castoldi Dalai.
- Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199606726.001.0001>
- Floridi, L. (2017). *The Logic of Information: A Theory of Philosophy as Conceptual Design*. Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198833635.001.0001>
- Floridi, L. (2022). *Etica dell'intelligenza artificiale*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Iaconesi, S., Persico, O. (2016). *Digital Urban Acupuncture. Human Ecosystems and the Life of Cities in the Age of Communication, Information and Knowledge*, Berlino, Springer;
- Iaconesi, S., Persico, O. (2019). *Datapoiesis* - <https://datapoiesis.com/>
- Iaconesi, S., Persico, O., (2021). *The Illustrated Principles of Nuovo Abitare. The Principles of Nuovo Abitare shown through case studies and projects* - Retrieved from <https://xdxd-vs-xdxd.medium.com/the-illustrated-principles-of-nuovo-abitare-5f2e63bbb9fc>
- Lévy, P. (1996). *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*. Milano: Feltrinelli.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, MA: MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9873.001.0001>
- Monterosso, F. (2006). *Il web per la cultura. Dalla digital identity alla progettazione dei servizi in rete*. Tesi di Dottorato, Università degli Studi di Palermo.
- Monterosso, F. (2021). Museum websites: lost identities. Notes for a "history" of the museum web project in the former 2000s. *EDA. ESEMPI DI ARCHITETTURA, EdA Issue 2021* | Vol. 2, pp. 1-16.
- Morin, E. (2011). *La via. Per l'avvenire dell'umanità*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

### Web

*How Internet and Web works*  
Exposition in London Science Museum.  
Photo by Victor R. Ruiz. CC BY 2.0  
<https://flic.kr/p/zdn5gk>