

Dialogo con

Gianni Sinni



ANTONIO LOCICERO: In che modo il ruolo del design si trasforma quando si confronta con la sfera pubblica e, alla luce della sua esperienza, attraverso quali processi può incidere concretamente sulla qualità della comunicazione e dei servizi rivolti ai cittadini, evitando di essere relegato a una funzione puramente formale?

GIANNI SINNI: Quando il design entra nella sfera pubblica non è più solo una questione di forma o di linguaggio visivo, ma abbiamo a che fare con uno strumento di mediazione tra istituzioni e cittadini che assume i caratteri di un vero e proprio sistema abilitante. Questo significa lavorare sui processi, sull'organizzazione dell'informazione e sull'accesso ai servizi. Naturalmente il rischio di ridursi a pura decorazione c'è sempre, soprattutto quando il designer viene chiamato dalle istituzioni alla fine del processo. L'unico modo per evitarlo è sostenere il valore strategico e sistemico del design — e del design della comunicazione in particolare —, entrando nei processi decisionali e lavorando a monte, congiuntamente a chi costruisce le politiche e i servizi.

AL: Nel lavoro sulle identità visive, quale ruolo attribuisce oggi al logo all'interno di sistemi più ampi e come si è evoluto nel tempo il modo di progettare l'identità, anche in relazione alle diversità dei contesti contemporanei?

GS: Direi che il logo oggi è una parte sempre più ridotta del sistema identitario nel suo complesso. Rimane importante, ma non è più il centro. L'identità visiva è diventata sempre più qualcosa che si manifesta nel tempo e nello spazio, non solo in un segno. Questo implica a sua volta una maggiore attenzione ai contesti: non esiste più una soluzione unica da ripetere sempre uguale a se stessa, ma sono necessari sistemi capaci di adattarsi.

AL: Quando si parla di identità come sistema aperto e dinamico, quali sono le implicazioni operative di questo approccio e quali competenze ritiene oggi necessarie per affrontare una progettazione che non si esaurisce nel segno ma si estende a processi, strumenti e piattaforme?

GS: L'identità come sistema aperto vuol dire entrare in una particolare dimensione operativa. Vuol dire progettare linee guida, librerie di componenti, strumenti per chi poi dovrà usare quell'identità che non necessariamente sarà lo stesso designer che ha dato inizio al progetto. Non basta disegnare la parte visual, bisogna costruire le regole, grammatica e sintassi, perché il sistema funzioni ed evolva nel tempo. Questo richiede competenze ibride: progettuali, organizzative e in parte tecnologiche.

AL: Nel tentativo di introdurre il design all'interno delle istituzioni come strumento di progetto, si riscontrano resistenze e, qualora emergano, quali sono le più frequenti e da cosa dipendono?

GS: Le resistenze nelle istituzioni naturalmente ci sono, così come ci sono luoghi, al contrario, particolarmente sensibili e interessati alla collaborazione. Le resistenze spesso dipendono da una cultura amministrativa che vede il progetto come qualcosa di accessorio nonché una difficoltà generalizzata a comprendere il valore del design oltre l'estetica. La resistenza in generale forse più diffusa è quella al cambiamento che l'innovazione — penso soprattutto alla trasformazione digitale — comporta. In questo caso è indispensabile che siano sviluppate collaborazioni in grado di produrre esempi concreti in grado di dimostrare l'impatto positivo che deriva dall'applicazione degli strumenti del design. È questo il motivo per cui mi sono trovato negli ultimi dieci anni a sviluppare sempre più spesso progetti di ricerca e formativi in collaborazione con amministrazioni pubbliche centrali e locali.

AL: In che modo il progetto può migliorare concretamente la comunicazione pubblica e il rapporto tra istituzioni e cittadini, e come cambia il ruolo del designer nel passaggio dalla progettazione di artefatti a quella di sistemi e servizi?

GS: Il design migliora la comunicazione pubblica in modo molto diretto: rendendo le informazioni più comprensibili, i servizi più accessibili, i percorsi più chiari, ma fornisce alla PA anche strumenti culturali indispensabili per gestire efficacemente

i tanti canali oggi disponibili per il settore pubblico e una metodologia di lavoro per confrontarsi con sfide urgenti quali quelle poste dall'AI. In tutto questo cambia naturalmente anche il ruolo del designer. Non si lavora più solo su artefatti, fisici o digitali che siano, ma su sistemi complessi: servizi, piattaforme, ecosistemi. È un passaggio che richiede un cambiamento di mentalità profondo e una presa di coscienza non banale della responsabilità del proprio ruolo.

AL: Alla luce dell'evoluzione tecnologica, quale relazione si sta configurando tra design e sistemi digitali e quali condizioni sono necessarie affinché la tecnologia diventi uno strumento di articolazione della complessità e non un fattore di semplificazione superficiale?

GS: Il punto chiave è sempre lo stesso: la tecnologia non è mai neutra, dipende da come viene progettata e utilizzata. I mutamenti tecnologici degli ultimi anni hanno impatti sociali ed economici smisurati. All'interno di quella che viene definita *platform society*, le conseguenze più o meno intenzionali delle decisioni progettuali contribuiscono a modellare quelle nuove strutture sociali che ne derivano. In questo scenario, il designer è investito di una responsabilità enorme non solo progettuale ma anche etica dato che sempre più il suo lavoro non opera soltanto sul piano tecnologico dell'usabilità o dell'efficienza, ma interviene direttamente sul piano politico della configurazione dello spazio sociale digitale pubblico.

AL: Nel suo percorso convivono pratica professionale e ricerca teorica: in che modo questi due ambiti possono alimentarsi reciprocamente senza perdere autonomia e senza ridurre il progetto a una mera applicazione di modelli?

GS: Non saprei in realtà rispondere. Pratica e teoria, nel mio percorso, hanno sempre convissuto in una forma per così dire "naturale": l'una è stata a supporto dell'altra e viceversa.

AL: Guardando alla formazione, quali limiti strutturali individua oggi nei percorsi didattici del design rispetto alle trasformazioni in atto e quali aspetti ritiene ancora poco sviluppati?

GS: Sulla formazione, vedo ancora una certa difficoltà ad affrontare la complessità della comunicazione contemporanea. Spesso i percorsi sono ancora troppo incentrati sull'artefatto e poco sui sistemi, una modalità didattica che rischia di essere spazzata via dall'impatto dell'intelligenza artificiale. Manca, inoltre, una preparazione specifica sui contesti pubblici, sulle dinamiche istituzionali, sui temi normativi — penso ai temi posti, ad esempio, dal legal design — che pure rappresentano ambiti sempre più rilevanti nel panorama comunicativo.

AL: Vorrei concludere con una riflessione condivisa: qual è, secondo lei, il rapporto tra arte e design? Crede esista una soglia chiara che li separa o un territorio fertile che li connette?

GS: Discussione annosa. Sul rapporto tra arte e design, credo ci sia una linea di separazione abbastanza netta, se esiste un territorio condiviso è pur sempre caratterizzato da finalità diverse. Il design ha sempre una dimensione d'uso anche quando è sperimentale o speculativo, mentre l'arte può permettersi una maggiore autonomia e autoreferenzialità. Insomma, design e arte sono due cose profondamente diverse, ma talvolta un designer e un artista possono convivere nella stessa persona.

Questa intervista fa parte di **LOGGIA Dialogues**, il format editoriale di LOGGIA dedicato al dialogo con artisti, studiosi e protagonisti dell'industria creativa contemporanea.

Ogni conversazione nasce come spazio di ascolto e approfondimento, con l'obiettivo di esplorare pratiche, visioni e percorsi di ricerca che attraversano il mondo dell'arte e del design oggi. Attraverso il racconto diretto dei protagonisti, **LOGGIA Dialogues** indaga il rapporto tra pensiero e progetto, tradizione e contemporaneità, formazione e pratica professionale, promuovendo un confronto aperto tra discipline e culture.

Gianni Sinni

Gianni Sinni è un designer della comunicazione e art director attivo dagli anni Ottanta, il cui lavoro si sviluppa tra progetto, ricerca e insegnamento. Fondatore dello studio Lcd a Firenze nel 1983, ha operato su progetti intermediali — dalla grafica alla videografica, dal type design all'infografica — mantenendo un'attenzione costante alla relazione tra linguaggio visivo e tecnologie. Una parte significativa della sua attività è dedicata alla comunicazione pubblica, ambito in cui ha contribuito allo sviluppo di strumenti e modelli progettuali, tra cui le Linee guida di design per il web della Pubblica Amministrazione. Parallelamente, ha affiancato alla pratica professionale una produzione teorica e editoriale, indagando il design come spazio di confronto tra progetto, informazione e dimensione civica. Accanto all'attività progettuale, svolge da anni attività accademica prima all'Università della Repubblica di San Marino e ora all'Università luav di Venezia, concependo la didattica come parte integrante del lavoro sul design e come luogo di riflessione sui suoi sviluppi contemporanei.



Linee guida di design per i siti web della PA. Versione beta, 2015.

Nuova identità visiva dell'Università di Siena, 2024.

Atlante della trasformazione digitale della PA. Collaborazione tra Università luav di Venezia e Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio, 2021/2022.