



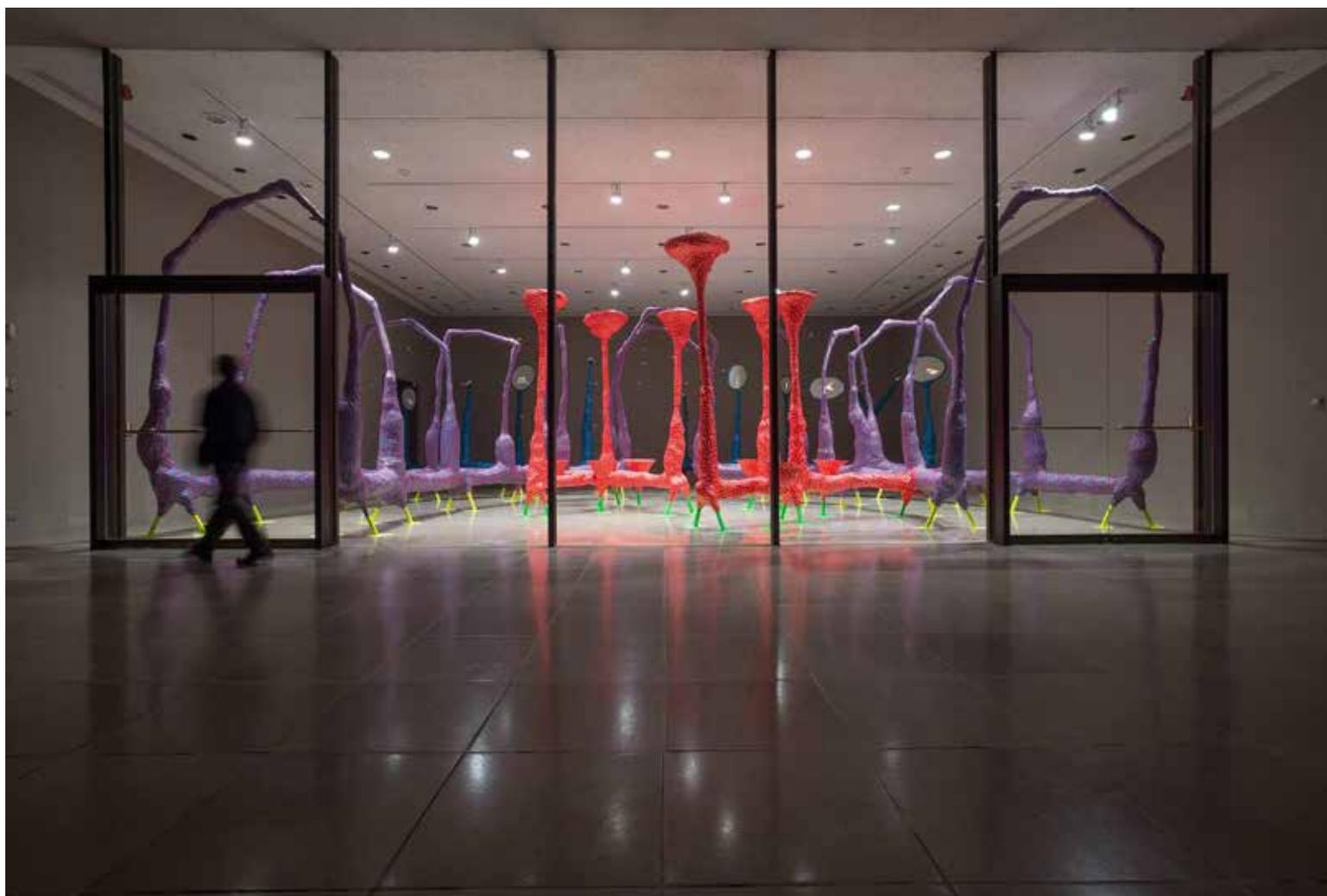
Superficie come limite abilitante

La pelle che prevale sulla forma

testo di/text by Jurji Filieri

Surface as an enabling limit. Skin prevails over form. Product design is a discipline that integrates obvious sensory qualities such as aesthetics, functionality and usability with increasingly relevant 'peripheral' lateral aspects, the influential dimension of which is still growing in a digital or information (post-modern) society. Already at the beginning of the 1970s, Alain Touraine wrote that the transition to the post-modern society took place when productive efforts began to be oriented more towards the production of 'symbolic goods' (Touraine, 1973) capable of modifying value systems, needs and social representations than towards the production of mere material objects. The same scholar indicated an expression with which to identify this type of society, a 'programmed society', capable of creating ex novo models of production, consumption, distribution and management of resources that, in most cases, were models derived from the needs and impulses of society itself. In this perspective, the object remains an integral (still central) part of a complex and diversified society but interacts with the rest of the actors according to new modes and frequencies of operation, which pushes us to reconsider the object and how it is designed. To do this exercise, let us describe the product from a partial perspective, considering it comprises two fundamental elements: the core and the epidermal periphery. The core represents the functional heart of the product, while the periphery is the surface, the envelope, and

Il design del prodotto è una disciplina che integra qualità evidenti di facile fruibilità sensoriale come estetica, funzionalità e usabilità, con sempre più rilevanti aspetti laterali "periferici", la cui dimensione influente si rivela ancora crescente in una società digitale o dell'informazione (post-moderna). Già all'inizio degli anni Settanta Alain Touraine scriveva che il passaggio alla società post-moderna era avvenuto quando gli sforzi produttivi cominciarono a essere orientati, più che verso la realizzazione di semplici oggetti materiali, verso la produzione di «beni simbolici» (Touraine, 1973) in grado di modificare sistemi valoriali, bisogni e rappresentazioni sociali. Lo stesso studioso indicò un'espressione con cui identificare questo tipo di società "programmed society", in grado di creare ex novo modelli di produzione, consumo, distribuzione e gestione delle risorse che, nella maggior parte dei casi, erano modelli derivanti da bisogni e impulsi della società stessa. In questa prospettiva l'oggetto permane come parte integrante (ancora centrale) di una società complessa e diversificata, ma interagisce con il resto degli attori secondo modalità e frequenze di esercizio nuove, che spingono a riconsiderare l'oggetto e i modi in cui è progettato. Per fare questo esercizio proviamo a descrivere il prodotto secondo una prospettiva parziale che considera quest'ultimo come composto da due elementi fondamentali: il nucleo e la periferia epidermica. Il nucleo rappresenta il cuore funzionale del prodotto, mentre la periferia è la superficie, l'involucro, la pelle attraverso la quale si definisce il limite dimensionale proprio e quello interattivo-esperenziale del contesto pratico di utilizzo. La superficie degli oggetti rappresenta il punto di contatto tra la dimensione sensoriale dell'utente e la sfera pratico-funzionale del prodotto. In questo spazio sottile, sempre più spesso, si svolge l'azione più efficace del progetto, ormai quasi strutturalmente emancipato dal formalismo dei volumi con cui lo spazio d'uso viene occupato. "Nel design e nell'architettura involucro e rivestimento rappresentano oggi il punto di convergenza di un duplice campo d'interesse: il primo riguarda la sensibilizzazione della superficie orientata a favorire nuove modalità di interazione tattile (aptica), l'altro ne coinvolge l'aspetto comunicativo sul piano dell'interazione visiva" (Dal Buono & Scodeller, 2016), dalla quale ancora scaturisce la prima fase del processo di accettazione e, in modo determinante, di appropriazione di un oggetto. Alla superficie, quindi, viene attribuita una peculiare funzione mediatrice, su cui, anche per effetto della progressiva contrazione fisica in favore di qualità immateriali di valore come il carattere e lo stile (intesi nel senso di attributi qualificanti dell'essere umano), si gioca il successo o meno di un dispositivo. Sull'involucro esterno per lo più si svolge il disegno attento di un pattern relazionale tra l'oggetto e il suo contesto, che ne determina il significato. Il senso di un oggetto "emerge infatti nel momento in cui constatiamo che qualcosa è connesso a un'altra cosa" (Zingale, 2012), vale



the skin through which the product's own dimensional limit and the interactive-experiential limit of the practical context of use are defined. The surface of objects represents the point of contact between the user's sensory dimension and the product's practical-functional sphere. In this subtle space, more and more often, the most effective action of the project takes place, now almost structurally emancipated from the formalism of the volumes with which the space of use is occupied. "In design and architecture, wrapping and covering nowadays represent the point of convergence of a twofold field of interest: the first concerns the sensitisation of the surface aimed at favouring new ways of tactile (haptic) interaction, the other involves the communicative aspect on the level of visual interaction" (Dal Buono & Scodeller, 2016), from which the first phase of the process of acceptance and, in a decisive way, of appropriation of an object still springs. The surface, therefore, is attributed a peculiar mediating function on which, also due to the progressive

a dire quando tale legame diventa rilevante per l'osservatore e degno di interesse. Al di fuori di questa relazione sensoriale, che scaturisce dall'attenzione di chi interagisce con un bene, l'oggetto, per così dire, non esiste. Questa circostanza sembrerebbe spostare sulla pelle delle cose il terreno di gioco di buona parte del design, attribuendo ad essa un potenziale valoriale preminente, anche se non esclusivo, naturalmente fruibile attraverso i sensi. Percezione, usabilità, estetica, qualità dell'esperienza e valore dipendono da ciò che succede sul confine, ai margini del prodotto, in quel guscio di valenza (1) periferico, in cui gli elementi del progetto, come elettroni liberi, gravitano meno convenzionalmente attorno al nucleo per creare legami di senso. Il design della superficie, in questo modo, diviene tema centrale: funzionale, finzionale, estetico, semantico, economico e soprattutto sociale. L'attenzione alla superficie assume in questo caso un significato profondo, che trascende, o meglio in buona parte determina attraverso la forma, la natura e il significato delle cose. Al culmine di un processo di smaterializzazione progressiva del prodotto, che attraverso i colpi della miniaturizzazione, della sovrapposizione semantica pubblicitaria, della rapidità con cui i mercati evolvono, ha quasi messo k.o. il prodotto, la superficie si rivela uno straordinario campo di possibilità nel quale si svela il progetto. In un certo senso è di nuovo la forma che vince sulla sostanza, la pelle che prevale sulla forma. Nel contesto del design industriale e del progetto in genere, dunque la superficie degli oggetti non è semplicemente un rivestimento esterno, ma una componente critica del disegno, che genera senso e determina a sua volta le forme di interazione tra le parti. Questa interazione avviene in un contesto multidimensionale, sinestetico, che coinvolge aspetti materiali, tattili, ergonomici e psicologici, attraverso i quali si istruiscono le condizioni di esercizio della funzione e più in generale di percezione del prodotto. La progettazione della superficie influenza, dunque, il modo in cui gli oggetti "servono" il contesto di cui entrano

physical contraction in favour of immaterial qualities of value such as character and style (understood in the sense of qualifying attributes of the human being), the success or otherwise of a device is played out. The careful design of a relational pattern between the object and its context on the outer shell mostly takes place, which determines its meaning. The meaning of an object 'emerges in fact at the moment when we notice that something is connected to something else' (Zingale, 2012), i.e. when this connection becomes relevant to the observer and worthy of interest. Outside of this sensory relationship, which arises from the attention of the person interacting with a good, the object, so to speak, does not exist. This circumstance would seem to shift the playing field of much design onto the skin of things, attributing to it a pre-eminent, though not exclusive, value potential naturally usable through the senses. Perception, usability, aesthetics, quality of experience and value depend on what happens on the boundary, at the edges of the product, in that peripheral shell of valence (1) in which the elements of design, like free electrons, gravitate less conventionally around the nucleus to create bonds of meaning. In this way, surface design becomes a central theme: functional, fictional, aesthetic, semantic, economic and above all, social. The focus on the surface here takes on a profound significance, which transcends, or largely determines through form, the nature and meaning of things. At the culmination of a process of progressive dematerialisation of the product, which, through the blows of miniaturisation, semantic advertising superimposition, and the rapidity with which markets evolve, has almost knocked it out of the park, the surface reveals itself as an extraordinary field of possibilities in which the project is revealed. In a sense, it is form over substance, skin over form. In the context of industrial and project design in general, the surface of objects is not simply an outer covering, but a critical component of the design, which generates meaning and determines the forms of interaction between the parts. This interaction occurs in a multidimensional, synaesthetic context involving material, tactile, ergonomic and psychological aspects, through which the conditions of exercise of function and, more generally, of product perception are instructed. The design of the surface thus influences how objects 'serve' the context of which they become part and modify it; through it, not only the object but also the user takes on the guise of meaning and exercises that 'innate propensity of human beings to conceive and execute desired changes in their habitat' (Lewin & Badano, 2021). If "there is a world of

a far parte e lo modificano; attraverso di essa non solo l'oggetto ma anche l'utente assumono vesti di senso ed esercitano quella "propensione innata degli esseri umani a concepire ed eseguire i cambiamenti desiderati del proprio habitat" (Lewin & Badano, 2021). Se "esiste un mondo degli oggetti (abbastanza diverso da quel *Système des objets* (2), di cui Baudrillard ebbe a trattare a suo tempo), costituito da quell'insieme di elementi naturali e artificiali, industriali e artigianali, senza i quali la nostra stessa esistenza sarebbe priva di significato perché non avrebbe più un punto di riferimento e neppure – per ogni singolo individuo – la soddisfazione di considerarsi a sua volta creatore di oggetti" (Dorfles, 1997), possiamo affermare che forse proprio l'involucro di quegli oggetti esprime una sorta di tensione epidermica bilaterale, da cui sono influenzati gli artefatti da un lato e i loro fruitori dall'altro. Nella sua opera "Trattato di semiotica generale", Umberto Eco (2016) esplora il concetto di segno e significato, sottolineando come ogni elemento di un oggetto possa essere interpretato come un segno portatore di senso. La superficie di un oggetto diventa così un segno (o meglio un'articolazione di segni) che comunica informazioni all'utente: il colore, la texture e la forma sono tutti codici semiotici che l'utente rileva e decodifica per comprendere il prodotto. Secondo Eco, il processo di decodifica è influenzato dal contesto culturale e dalle aspettative del pubblico di prossimità: una superficie lucida e liscia può interpretarsi come emblema della modernità o di tecnologia avanzata in una comunità culturale, che nella luce riconosce qualità positive e risorgive; la stessa finitura, tuttavia, assume valore opposto presso popolazioni aborigene, in cui la pelle regolare e tesa di un involucro simboleggia l'artificio, la menzogna, l'oscenità. Per garantire che il messaggio desiderato sia correttamente trasmesso e recepito, il design della superficie deve quindi tendere al controllo di variabili culturali, che si estendono immediatamente sopra l'epidermide di ciò che viene progettato. L'immagine è quella di una semio-sfera valoriale che si estende, con profondità variabile, sopra il guscio/contenitore di ogni soluzione funzionale, imprimendovi segni e messaggi. Eco introduce il concetto di "semioticità" e per primo lo accosta al design per descrivere il grado con cui un oggetto o una superficie comunica significati. Questa connotazione privilegiata di supporto mediatico se da un lato abilita la comprensione e la percezione delle cose, contemporaneamente si dimostra fondamentale nell'istruire rispetto all'uso e, attraverso una eminente disseminazione informativa, nel definire qualità dell'esperienza e *user experience* (UX). In questo caso forse il primo campo d'interesse nasce nel contesto della "rivoluzione digitale", con il trasferimento del pattern relazionale di interazione oggetto-utente, all'interno di un perimetro prima dimensionalmente limitato e oggi sempre più spesso intrappolato all'interno della griglia cartesiana di un *display*. Alla perdita dello spessore dell'involucro ha corrisposto una sempre maggiore attenzione attribuita alla configurazione e connotazione della superficie e allo sviluppo delle sue potenzialità interattive. Uno degli oggetti che meglio identifica la nostra epoca è forse lo smartphone, un dispositivo mobile multifunzionale che combina le praticità di un telefono cellulare con quelle di un computer e su cui è installato un sistema operativo, attraverso il quale è possibile l'esecuzione di applicazioni (*app*) di vario genere. La sola definizione appena descritta esprime già in modo chiaro una caratteristica di questo oggetto, inedita e dirompente, vale a dire la sua natura additiva e fluida, fatta di parti fisiche e materiali (il *device*, la *cover*, accessori, ecc.), cui si aggiunge una più importante costellazione "variabile" di *apps*, connessioni e *account* che ne definiscono il quadro funzionale. L'immagine restituita coincide con la definizione generale di *fluid-assembly*, a partire dalla quale Joan Redström e Heather Wiltse, in opposizione con il più tradizionale concetto di oggetto (*thing*), ridefiniscono i numerosi prodotti digitali con cui l'essere umano sempre più spesso condivide il proprio habitat vitale, sul confine di un nuovo paradigma dicotomico reale/virtuale sempre più pervasivo. "Sono assemblaggi-fluidi *smartphones*, *social networks*, *apps* e la maggior parte dei dispositivi basati sul computo iterativo e/o l'Intelligenza Artificiale. Assemblaggi poiché ognuno di essi è costituito da un insieme di risorse materiali e immateriali, tenute insieme all'interno di una forma, che di solito corrisponde alla superficie di interfaccia; fluidi perché la forma si modifica in modo dinamico, man mano che le singole parti vengono continuamente ri-organizzate durante l'interazione con l'utente" (Redström & Wiltse, 2018). Se rispetto alla complessità frutto di un numero più o meno grande di parti e componenti di cui è composto l'oggetto, la pratica del progetto certamente ha già dimostrato capacità di sviluppo formale in grado di articolare gli elementi in modo da massimizzare la funzionalità, l'accessibilità, il prezzo e la qualità dell'esperienza (ancora attraverso un progetto di superficie), resta ancora pressoché inesplorata la dimensione variabile del prodotto, legata a una configurazione che si amplia e trasforma in funzione delle mutevoli esigenze o identità dell'utente (un telefono cellulare o un dispositivo di *machine learning*). Poco importa se si tratti di appendici fisica-



objects (quite different from that *Système des objets* (2), which Baudrillard dealt with in his time), made up of that ensemble of natural and artificial, industrial and artisanal elements without which our very existence would be meaningless because it would no longer have a point of reference and not even - for each individual - the satisfaction of considering himself a creator of objects" (Dorfles, 1997), we can affirm that perhaps it is precisely the wrapping of those objects that expresses a kind of bilateral epidermal tension, by which the artefacts on the one hand and their users on the other are influenced. In his work 'ATreatise on General Semiotics', Umberto Eco (2016) explores the concept of sign and meaning, emphasising how each element of an object can be interpreted as a sign that carries meaning. The surface of an object thus becomes a sign (or rather an articulation of signs) that communicates information to the user: colour, texture and shape are all semiotic codes that the user detects and decodes to understand the product. According to Eco, the process of decoding is influenced by the cultural context and the expectations of the proximity audience: a shiny, smooth surface can be interpreted as an emblem of modernity or advanced technology in a cultural community, which recognises positive and resurgent qualities in light; the same finish, however, takes on the opposite value among aboriginal peoples, where the smooth, taut skin of a wrapper symbolises artifice, lies, obscenity. To ensure that the desired message is correctly conveyed and received, the surface design must, therefore, strive to control cultural variables, which extend imme-



diately above the epidermis of what is being designed. The image is that of a value semiosphere that extends, with variable depth, above the shell/container of each functional solution, imprinting signs and messages on it. Eco introduced the concept of 'semioticity' and was the first to approach it in design to describe the degree to which an object or surface communicates meanings. On the one hand, this privileged connotation of media support enables the understanding and perception of things. Simultaneously, it proves fundamental in instructing concerning use and, through eminent dissemination of information, in defining the quality of experience and user experience (UX). In this case, perhaps the

first field of interest arises in the context of the 'digital revolution', with the transfer of the relational pattern of object-user interaction within a perimeter previously dimensionally limited and is now increasingly trapped within the Cartesian grid of a display. The loss of the thickness of the envelope has been matched by increasing attention given to the configuration and connotation of the surface and the development of its interactive potential. One of the objects that best identifies our era is perhaps the smartphone, a multifunctional mobile device that combines the practicalities of a mobile phone with those of a computer and on which an operating system is installed, through which it is possible to run applications



in queste pagine/on these pages: Herman Miller OE1 Powertray e Powerbox 2021, design by Sam Hecht e Kim Colin (Industrial Facility). Powertray è il carrello-caricatore di un sistema di alimentazione relazionale (parte di un più ampio sistema di arredo flessibile per uffici), in cui tutte le parti sono progettate per funzionare bene sia indipen-

dentemente che insieme. Mentre ogni batteria può essere utilizzata separatamente da utenti singoli, le batterie multiple offrono carica aggregata in quei contesti in cui è necessaria una maggiore potenza di alimentazione / Herman Miller OE1 Powertray and Powerbox 2021, designed by Sam Hecht and Kim Colin (Industrial Facility). Powertrain is

the trolley-charger of a relational power system (part of a more extensive flexible office furniture system), in which all parts are designed to work well both independently and together. While each battery can be used separately by individual users, multiple batteries provide aggregate charging in those contexts where more power is needed

Restless Sphere (1971). Basel Contact, design by Coop Himmelb(l)au. L'installazione performativa Restless Sphere di Coop Himmelb(l)au nasceva all'interno di un periodo di intensa creatività progettuale, vocata alla sperimentazione utopica di soluzioni non convenzionali e puntava a dimostrare le possibilità delle costruzioni

pneumatiche, contro un passato ancora fortemente ancorata alla produzione materiale. Una sfera pneumatica di quattro metri di diametro viene presentata come habitat trasparente e allo stesso tempo mezzo di trasporto con il quale i designer Wolf Prix, Helmut Swiczinsky e Michael Holzer attraversano il centro storico di Ba-

silea per un giorno / Restless Sphere (1971). Basel Contact, design by Coop Himmelb(l)au. Coop Himmelb(l)au's performative installation Restless Sphere was born within a period of intense design creativity, devoted to utopian experimentation with unconventional solutions and aimed at demonstrating the possibilities of pneumatic constructions

against a past still anchored in material production. A pneumatic sphere with a diameter of four metres is presented as a transparent habitat and, at the same time, as a means of transport with which the designers Wolf Prix, Helmut Swiczinsky and Michael Holzer traverse the historical centre of Basel for a day



(apps) of various kinds. The definition just described already clearly expresses a characteristic of this object, unprecedented and disruptive, namely its additive and fluid nature, made up of physical and material parts (the device, the cover, accessories, etc.), to which is added a more important 'variable' constellation of apps, connections and accounts that define its functional framework. The image rendered coincides with the general definition of fluid assemblage, from which Joan Redström and Heather Wiltse, in opposition to the more traditional concept of object (thing), redefine the numerous digital products with which human beings increasingly share their living habitat, on the border of a new, increasingly pervasive real/virtual dichotomous paradigm. "They are assemblages-fluid smartphones, social networks, apps and most devices based on iterative computing and Artificial Intelligence.

Assemblages because each is made up of a collection of material and immaterial resources, held together within a form, which usually corresponds to the interface surface; fluid because the form changes dynamically as the individual parts are continuously re-organised during user interaction" (Redström & Wiltse, 2018). If, concerning the complexity resulting from a more or less large number of parts and components of which the object is composed, design practice has certainly already demonstrated formal development capabilities capable of articulating the elements in a way that maximises functionality, accessibility, price and quality of experience (still through a surface design), the variable dimension of the product, linked to a configuration that expands and transforms according to the changing needs or identity of the user (a mobile phone or a machine learning device), remains almost unex-

plored. It matters little whether it is physically measurable appendages or data and software: what becomes relevant is the practicable and perceptible form of an 'envelope' capable of sustainably containing each element within a coherent and effective programme of access and use. The open design model, in which certain elements of the final product configuration are determined outside the designer's authorial control (e.g. typical of those products subject to mass customisation such as cars, certain clothing lines and wearable devices such as prostheses), is not sufficient to describe fluid assemblies such as computers or telephones. In the former case, the form is described by an unfinished but perfectly usable shell, a grid within which fixed interaction modules and fields can still be qualified at the discretion of multiple actors, who intervene at different times in the process. In the case of the fluid

assemblages, the grid itself is the project, defined down to the smallest detail, as the field of action on which the metamorphosis and transformation of the product take place. As in the duo El Ultimo Grito projects, the surface in these cases is an integral part and becomes elastic, flexible, and mutable to adapt to a dynamic condition of the object, which is other than most of what has been produced until the last century. This shift of attention from form to surface, from mass to cladding, has also involved architecture for other reasons, directing design research towards the theme of the 'skin' of buildings. From the research on pneumatic constructions of the Coop Himmelb(l)au in the late Sixties and early Seventies to the identity tensions investigated by the Herzog & De Meuron and OMA/AMO studios for Prada's buildings to Jan Kaplicky's plastic visionary research for the Selfridges Building in Birmingham: in all cases the special attention devoted to cladding was the result of a holistic expressive solicitation, in which the project manifests itself above all through the limit of the designed space, even the space itself. In this case, too, the involutive reappraisal of Vitruvian *venustas* transforms the exterior into an enabling limit of meaning, capable of redeeming and legitimising the vanity of a creative act, in itself hardly sustainable together with design, about the inexorable occupation of physical and semantic space.

mente misurabili o dati e *software*: ciò che diventa rilevante è la forma praticabile e percepibile di un "involucro" atto a contenere in modo sostenibile ogni elemento, all'interno di un programma coerente ed efficace di accesso e fruizione. Il modello del progetto aperto, in cui alcuni elementi della configurazione definitiva del prodotto vengono determinati fuori dal controllo autoriale del designer (ad esempio tipico di quei prodotti soggetti a *mass-customization* come le auto, alcune linee di abbigliamento e certi dispositivi indossabili come le protesi), non basta a descrivere assemblati fluidi come computer o telefoni appunto. Nel primo caso la forma è descritta da un guscio non finito ma perfettamente utilizzabile, una griglia al cui interno sono presenti moduli di interazione fissi e campi ancora qualificabili a discrezione di attori molteplici, che intervengono in momenti diversi del processo. Nel caso dei *fluid-assemblages* la griglia stessa è il progetto, definita nei minimi dettagli, come campo di azione su cui si svolge la metamorfosi e trasformazione del prodotto. Come nei progetti del duo El Ultimo Grito, la superficie in questi casi è parte integrante e diventa elastica, flessibile, mutevole per adattarsi ad una condizione dinamica dell'oggetto, che è altro rispetto alla maggior parte di ciò che è stato prodotto fino al secolo scorso. Questo spostamento d'attenzione dalla forma alla superficie, dalla massa al rivestimento, ha coinvolto, per altre ragioni, anche l'architettura, orientando la ricerca progettuale verso il tema della "pelle" degli edifici. Dalle ricerche sulle costruzioni pneumatiche dei Coop Himmelb(l)au tra la fine degli anni Sessanta e i primi Settanta, alle tensioni identitarie investigate dagli studi Herzog & De Meuron ed OMA/AMO per gli edifici di Prada, alla plastica ricerca visionaria di Jan Kaplicky per il *Selfridges Building* a Birmingham: in tutti i casi l'attenzione speciale dedicata al rivestimento è stata frutto di una sollecitazione espressiva olistica, in cui il progetto si manifesta soprattutto attraverso il limite dello spazio disegnato, ancorché lo spazio stesso. Anche in questo caso lo scatto apparentemente involutivo di rivalutazione della *venustas* vitruviana trasforma l'esterno in limite abilitante di senso, capace di riscattare e legittimare la vanità di un atto creativo, di per sé poco sostenibile insieme al design, in rapporto all'inesorabile occupazione di spazio fisico e semantico.

NOTE

(1) La definizione "di valenza" allude al campo della chimica in cui il guscio più lontano dal nucleo atomico in cui orbitano elettroni è chiamato appunto "guscio di valenza" e rappresenta lo spazio in cui si generano legami chimici tra atomi di elementi diversi o atomi dello stesso elemento. / *The term 'valence' alludes to the field of chemistry in which the shell furthest from the atomic nucleus in which electrons orbit is called the 'valence shell' and represents the space in which chemical bonds are generated between atoms of different elements or atoms of the same element.*

(2) Poco più di cinquant'anni fa Jean Baudrillard pubblicava in Francia il volume *Le Système des objets* presso l'editore Gallimard. Questo testo ha visto crescere nel corso del tempo il suo successo e oggi può essere senz'altro considerato un classico del pensiero sociologico. In realtà non è nato come volume da pubblicare presso un editore, ma come tesi di dottorato in sociologia, discussa da Baudrillard nel 1966 davanti a una prestigiosa commissione composta da Roland Barthes, Pierre Bourdieu e Henri Lefebvre e scritta sotto la diretta influenza delle lezioni frequentate al seminario diretto da Barthes all'École Pratique des Hautes Études. / *Just over fifty years ago, Jean Baudrillard published Le Système des objets in France with the publisher Gallimard. This text has seen its success grow over time, and today, it can undoubtedly be considered a classic of sociological thought. In reality, it did not originate as a volume to be published by a publisher but as a doctoral thesis in sociology, discussed by Baudrillard in 1966 in front of a prestigious commission composed of Roland Barthes, Pierre Bourdieu and Henri Lefebvre and written under the direct influence of the lectures he attended at the seminar directed by Barthes at the École Pratique des Hautes Études.*

References

- Baudrillard, J. (1968). *Le Système des objets*. Edition Gallimard.
- Bourriaud, N. (2010). *Estetica relazionale*. Postmedia.
- Dal Buono, V., & Scodeller, D. (2016). Involucri sensibili e sinestesie di superficie. In MD Journal, n.1, luglio 2016. Dipartimento di Architettura Università di Ferrara.
- Dorfles, G. (1997). *Fatti e fattoidi. Gli pseudoeventi nell'arte e nella società*. Neri Pozza.
- Eco, U. (2016). *Trattato di semiotica generale. La nave di Teseo*.
- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New Riders.
- Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs*. Simon & Schuster.
- Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. CRC Press.
- Lewin, R., & Badano, R. (2021). *Formafantasma Cambio*. Nero Editions.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design, Revised and Updated: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design*. Rockport Publishers.
- Malkin, R. A. (2007). *Medical Instrumentation: Application and Design*. Wiley.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.
- Redström, J., & Wiltse, H. (2018). *Changing things: the future of objects in a digital world*. Bloomsbury.
- Touraine, A. (1973). *La produzione della società*. Il Mulino.
- Zingale, S. (2012). Il senso relazionale degli oggetti, in Diamonti, A., Giulio Iacchetti. Franco Angeli.