

## ARTICLE INFO

Received	15 March 2026
Revised	06 April 2026
Accepted	07 April 2026
Published	30 June 2026

## AESTHETIC DESIGN E FILOSOFIA PRATICA

Estetica ed etica nel progetto contemporaneo

## AESTHETIC DESIGN AND PRACTICAL PHILOSOPHY

Aesthetics and ethics in contemporary design

Dario Russo

## ABSTRACT

L'articolo argomenta come nel design contemporaneo etica ed estetica coincidono nell'esperienza progettata, emergendo insieme dalla stessa logica progettuale, anziché costituire istanze separate chiamate a dialogare. Attraverso l'analisi critica della tradizione dell'estetizzazione diffusa e il confronto con l'Everyday Aesthetics il saggio introduce la distinzione tra iperestetica e ipoestetica, assumendo l'agevolazione come criterio progettuale e valutativo. Ne deriva una tesi che attraversa diverse scale e ambiti del progetto contemporaneo, dal design di prodotto ai servizi, dalle interfacce digitali agli spazi abitabili: il design configura relazioni, accessi e pratiche, rendendo visibile la responsabilità etica inscritta nella struttura stessa dell'esperienza. La tenuta della tesi è verificata attraverso casi paradigmatici scelti per la loro capacità di incarnare questa convergenza in contesti radicalmente diversi. Il quadro proposto riconosce i propri confini – la tesi privilegia la logica dell'agevolazione e della fluidità, lasciando aperte le questioni della co-responsabilità e del potere progettuale nei sistemi complessi – e indica in questi stessi confini le direzioni verso cui la ricerca dovrebbe proseguire.

This article argues that, in contemporary design, ethics and aesthetics coincide within designed experience, emerging together from the same design logic, rather than constituting separate domains brought into dialogue. Through a critical analysis of the tradition of diffuse aestheticisation and by engaging with Everyday Aesthetics, the essay introduces the distinction between hyper-aesthetics and hypo-aesthetics, taking facilitation as both a design and an evaluative criterion. This yields a thesis that cuts across different scales and fields of contemporary design, from product design to services and from digital interfaces to inhabitable spaces: design configures relations, access, and practices, thereby rendering visible the ethical responsibility inscribed within the very structure of experience. The robustness of this thesis is tested through a series of paradigmatic cases, selected for their capacity to embody this convergence in radically different contexts. The framework proposed here also recognises its own limits – it privileges the logic of facilitation and fluidity, while leaving open the questions of co-responsibility and design power within complex systems – and identifies, precisely within those limits, the directions in which further research should proceed.

## KEYWORDS

design, etica, estetica del quotidiano, esperienza, ipoestetica

design, ethics, everyday aesthetics, experience, hypo-aesthetics



**Dario Russo**, Architect and PhD, is an Associate Professor of Theory and History of Design at the University of Palermo (Italy), where he teaches in the Departments of Architecture and of Cultures and Society. His research interests include design history, communication design, service and interaction design, and the role of design in innovation, digital transformation, and artificial intelligence. E-mail: dario.russo18@unipa.it

Il design non occupa più uno spazio circoscritto tra le discipline del progetto. Esso agisce come infrastruttura diffusa dell'esperienza in quanto organizza ambienti, media interazioni, struttura interfacce, articola servizi, modella comportamenti individuali e collettivi e interviene sulle condizioni entro cui le cose vengono incontrate, comprese e utilizzate: in tal senso il design non produce soltanto artefatti, ma configura situazioni. Questa trasformazione modifica radicalmente il suo statuto teorico. Se il progetto interviene sulle condizioni dell'esperienza, allora esso agisce sulla forma del possibile, distribuendo accessi, orientando percorsi, facilitando alcune pratiche e rendendone altre meno probabili. Ogni configurazione progettuale stabilisce un certo modo di abitare uno spazio, di attraversare un ambiente, di relazionarsi a un dispositivo: ci si trova allora di fronte a una domanda preliminare, che vale la pena formulare con precisione: di quale tipo di sapere è espressione il progetto quando interviene a questo livello di profondità?

Il quadro culturale entro cui il design si muove è segnato da una crescente diffusione dell'estetico. Tradizionalmente inteso come riflessione sul bello – nella natura e nell'arte – il pensiero estetico ha visto progressivamente espandersi la propria area di pertinenza fino a investire oggetti d'uso, spazi pubblici, ambienti digitali e pratiche quotidiane.

In questo slittamento il design occupa una posizione singolare: a differenza dell'arte contemporanea, che ha deliberatamente abbandonato ogni obbligo verso la bellezza – fino a fare dell'anestetico, del perturbante o del volutamente brutto una propria risorsa espressiva – il design mantiene un legame strutturale con la piacevolezza percepita, con una forma di gradevolezza sensibile che sembra connaturata all'esperienza progettata, anche quando si allontana dalla bellezza nel senso classico del termine; è questa specificità estetica del design a richiedere strumenti concettuali propri. Quali esattamente?

A questa diffusione dell'estetico corrisponde, sul piano della pratica progettuale, una trasformazione altrettanto profonda. Per gran parte della sua storia moderna, il design ha avuto come referente principale l'oggetto fisico, un prodotto riproducibile in serie, con una forma, un peso e una superficie. A partire dalla seconda metà del Novecento, questo referente si è progressivamente eroso ed oggi si progettano servizi, flussi, interazioni e interfacce. La locuzione 'user experience' – diventata quasi un paradigma del design contemporaneo – segnala uno spostamento che investe la sostanza stessa del progetto: il suo baricentro si trasferisce dall'oggetto alla relazione che quell'oggetto, o quel sistema, o quel servizio rende possibile. Ciò che si chiede al progetto è di generare un'esperienza qualitativamente riuscita; cosa significhi esattamente questo e con quali strumenti si possa valutare è una domanda che la riflessione teorica sul design ha ancora davanti a sé.

A fianco di queste trasformazioni estetiche e pratiche il design è stato attraversato nel corso del Novecento da una domanda crescente di responsabilità: l'impatto ambientale della produzione industriale, le condizioni di lavoro nei sistemi manifatturieri globali, l'accessibilità degli artefatti per le fasce più vulnerabili della popolazione, la sostenibilità dei modelli di consumo sono temi che hanno progressivamente imposto al progetto una dimensione etica esplicita: al designer si chiede di respon-

dere delle conseguenze di ciò che progetta sul mondo. Questa consapevolezza ha generato orientamenti progettuali diversi – dal design per i bisogni reali al design sostenibile, dal design partecipativo al design dei servizi sociali – accomunati dall'idea che il progetto debba incorporare valori, oltre che funzioni. Ciò che però questa tradizione ha raramente messo in discussione è la struttura del rapporto tra etica ed estetica: se esse siano due istanze distinte chiamate a coesistere o se il loro legame sia più profondo e strutturale. È questa la domanda che orienta il presente lavoro con la tesi che etica ed estetica, nel progetto contemporaneo, convergano in modo immanente, emergendo insieme dalla stessa logica progettuale.

La tesi si sviluppa in cinque momenti: la ricostruzione delle dinamiche dell'estetizzazione diffusa, dallo Styling alle forme contemporanee di eccedenza simbolica; l'introduzione delle categorie dell'Everyday Aesthetics e della distinzione tra iperestetica e ipoestetica; la verifica di tali categorie nella pratica progettuale contemporanea, attraverso la nozione di agevolazione e una serie di casi paradigmatici; l'argomentazione della coincidenza immanente tra etica ed estetica nell'esperienza progettata; il riconoscimento dei limiti del quadro proposto e l'indicazione delle direzioni in cui la ricerca deve proseguire. Il contributo intende offrire alla comunità scientifica del design un quadro teorico unitario capace di leggere la dimensione etica del progetto come qualità costitutiva dell'esperienza che esso configura, immanente alla sua forma, anteriore a qualsiasi normativa esterna.

**Styling e cosmesi del prodotto** | L'estetizzazione, intesa come processo volto a conferire valore estetico ai prodotti, costituisce oggi una condizione diffusa e pervasiva. Di più: la merce è sistematicamente spettacolarizzata per ragioni commerciali. Questa attenzione – già esplicita nella produzione industriale della seconda metà dell'Ottocento, dalla Great Exhibition di Londra del 1851 ai Passages di Parigi (Benjamin, 2002), passando per piazze e boulevard tappezzati di 'affiches' che, secondo Grazioli (2001), arriva a configurare un 'museo della strada della pubblicità' (Fig. 1) – assume una specifica rilevanza progettuale nell'America degli anni Trenta, sotto la dizione di Styling. Il termine indica appunto la 'stilizzazione', in un frangente storico in cui le forme aerodinamiche, a siluro o a goccia, si affermano come tendenza perché incorporano simbolicamente la velocità che, dai Futuristi in poi, diventa sinonimo di modernità.

È in questo contesto che lo Styling manifesta la sua natura ambigua: da un lato strategia di valorizzazione commerciale, dall'altro riduzione del progetto a un'operazione prevalentemente formale. La critica più lucida viene proprio da Max Bill, fondatore della Scuola di Ulm. Già nel 1949, in *Beauty from Function and as Function*, Bill denuncia la deriva del design anglosassone: «Much of what these designers produce looks very attractive, and is superficially modern, but the design is often substandard, wantonly frivolous, with the fine facade concealing technical problems» (Bill, 2010a, p. 43). Quindici anni dopo, il giudizio si fa ancora più tagliente: la professione dei designer americani è ridotta a qualcosa di «[...] not unlike that of the hairdresser, in terms of both the services offered and their impact» (Bill, 2010b, p. 157); parrucchieri, mestieranti dediti ad abbellire ciò che resta sostanzial-

mente invariato, senza alcuna reale spinta verso l'innovazione. Un'attività di scarso valore progettuale che Gillo Dorfles (1972, p. 124) definisce 'cosmesi', codificando il termine in riferimento alla voce Styling come «[...] progettazione che si limita a una mera modificazione formale del prodotto senza nessuna altra ragione tecnica o scientifica, soltanto per accrescerne la 'piacevolezza' e aumentare le vendite». Non è casuale che il titolo della prima edizione di quel saggio sia *Il Disegno Industriale e la sua Estetica*: per Dorfles il nesso tra progetto ed estetica era il problema fondante della disciplina e lo Styling, riducendo l'estetica a superficie vendibile, ne rappresentava il tradimento.

A questa critica corrisponde, nel medesimo saggio, una definizione positiva del design volta a ribadire il legame intrinseco con l'industria e a separarne nettamente l'ambito da quello dell'artigianato. Il design, secondo Dorfles (1972), implica tre condizioni fondamentali: l'uso non occasionale ma esclusivo della macchina, la conseguente iterazione seriale del prodotto e, ultimo ma non ultimo, la 'estetività', intesa come intenzione esplicita del progettista di produrre bellezza<sup>1</sup>. Quest'ultima condizione non si sovrappone alla funzione né la sostituisce: ne è il compimento. A distanza di oltre mezzo secolo le prime due condizioni risultano profondamente trasformate: la macchina non costituisce più l'unico paradigma produttivo e la serialità convive con logiche di personalizzazione, ibridazione e produzione flessibile. Ciò che permane, e anzi si intensifica, è la dimensione estetica: non più uno degli elementi costitutivi del design, ma il suo baricentro.

Non sorprende allora che Raymond Loewy (1963) – parigino americanizzato – esponente dello Styling più universalmente noto, abbia intitolato un suo celebre saggio *La Laideur se Vend Mal*: letteralmente, la bruttezza si vende male; in sostanza, la bellezza paga (Fig. 2). Una massima la cui eco si prolunga ben oltre gli anni Trenta: quella che era nata come risposta congiunturale alla crisi economica del 1929 si trasforma progressivamente in una logica strutturale, fino a diventare la condizione ordinaria della produzione e del consumo contemporanei. La forma seduce, il simbolo vende, l'immagine prevale sulla sostanza<sup>2</sup>: è «[...] in questa fase – osserva Vanni Pasca (2010, p. 421) – che il rapporto tra ragioni tecniche, scientifiche, sociali ed elaborazione formale, in definitiva tra etica ed estetica, che fino allora aveva caratterizzato il design, costituendone il nucleo fondativo, inizia a incrinarsi».

**Arte e design: indecidibilità ed eccedenza simbolica** |

Se negli anni Sessanta Dorfles poteva ancora tracciare una linea netta tra design e cosmesi, rivendicando l'esteticità come intenzione progettuale collegata alla funzione, a partire dal decennio successivo quella linea comincia a dissolversi. Si susseguono episodi nei quali la distinzione tra arte e design diventa sempre più difficile da sostenere. Non si tratta di arte nel senso tradizionale del termine, ma ci si riferisce piuttosto a oggetti ad alto tasso simbolico, capaci di intensificare l'esperienza percettiva e di generare quella concentrazione di senso che, nel sistema dell'arte, costituisce l'aura dell'opera, ciò che José Jiménez (2008) chiama 'retorica di accompagnamento' e che qui definiremo eccedenza simbolica: il surplus di significato che eccede la funzione pratica dell'oggetto e ne reclama uno status diverso, più ambiguo. Il terreno era stato preparato, nel corso degli anni Sessanta, da



Fig. 1 | Jules Chéret, Folies-Bergère – La Loïe Fuller (1893): colour lithograph, Imp. Chaix, Paris (credit: MoMA, New York, inv. 189.1968).



Fig. 2 | Raymond Loewy on the cover of Time, 31 October 1949; cover illustration by Boris Artzybasheff (credit: Time Magazine, 1949).

due movimenti che avevano già messo in discussione i fondamenti del progetto moderno. Il Pop Design aveva introdotto nell'oggetto d'uso il repertorio visivo della cultura di massa – fumetti, pubblicità e icone popolari – trasformando la merce in citazione ironica di se stessa. Il Radical Design, per parte sua, aveva radicalizzato la critica al funzionalismo fino a proporre oggetti volutamente inutilizzabili, concepiti come manifesti politici e culturali piuttosto che come prodotti<sup>3</sup>. In entrambi i casi la funzione cedeva il passo al messaggio: l'oggetto diventava veicolo di senso prima ancora che strumento d'uso.

Il circolo Alchymia (1976-1981) offre il primo esempio significativo di questa condizione. Il suo esito più noto, la Poltrona di Proust (1978) di Alessandro Mendini, è una poltrona dalle forme baroccheggianti interamente ricoperta di macchie policrome: di fronte a questo oggetto il rimando è tanto alla pittura impressionista quanto alla letteratura di Marcel Proust, in un cortocircuito consapevole tra linguaggi e riferimenti culturali che eccede deliberatamente i confini del progetto (Fig. 3).

Sulla stessa linea, ma con una vocazione diversa, si colloca Memphis (1981-1986), gruppo fondato da Ettore Sottsass. A differenza di Alchymia, totalmente incentrata sulla dimensione sperimentale e critica del progetto, Memphis coltivava un'ambizione imprenditoriale: realizzare prototipi che, una volta verificate le potenzialità tecno-estetiche, possano essere prodotti in serie. Gli oggetti – prevalentemente arredi – sono carichi di riferimenti culturali, anche esotici, con piglio globale, cromatismi accesi e forme volutamente eccentriche, fino ad assumere una funzione più contemplativa che pratica. La libreria Carlton ne è l'esempio più eloquente: mobile-scultura dalla struttura asimmetrica e totemica, circola nella Storia del Design e sulle riviste di settore sempre e solo come immagine; mai con un libro sugli scaffali. Usarla significherebbe profanarla. Nelle sale d'asta raggiunge cifre comprese tra 10.000 e 30.000 euro: cifre che dicono tutto sul suo status simbolico ed economico (Fig. 4).

A distanza di qualche anno, e in un contesto culturale ormai profondamente mutato, questa stes-

sa eccedenza simbolica riappare – con accenti diversi – nell'exploit del gruppo olandese Droog Design, che si afferma sulla scena internazionale a partire dal Salone del Mobile di Milano del 1993. I progetti Droog assumono sistematicamente la forma di metafore materializzate, in cui la componente concettuale prevale nettamente sul supporto materiale: oggetti che non descrivono il mondo ma lo interpretano, lo criticano, lo rovesciano.

Ne è un esempio eloquente la Rag Chair di Tejo Remy (1991): un arredo realizzato mediante la stratificazione di tessuti dismessi, compressi e tenuti insieme da cinghie. Che cos'è questo oggetto? Un prodotto d'uso? Senza dubbio, poiché accoglie il corpo di chi vi si adagia. Un'opera d'arte? Altrettanto certamente, poiché incorpora una critica sociale e una denuncia ambientale esplicita, puntando il dito contro l'industria della moda, responsabile della produzione massiva di rifiuti tessili (Figg. 5, 6). Inevitabile il paragone con la Venere degli Stracci (1967) di Michelangelo Pistoletto: arte povera e design concettuale si confrontano qui sullo stesso terreno simbolico (Fig. 7).

Alchymia, Memphis, Droog sono tre momenti di una stessa deriva, tre modi diversi di spingere l'oggetto oltre i propri confini disciplinari. È il processo che Maurizio Vitta (2011, p. 320) ricostruisce nel volume *Il Progetto della Bellezza*: nel gusto del design come creazione di puri prototipi si è potuta leggere «[...] l'implicita riaffermazione del principio artistico 'insufflato', ancora una volta, nell'oggetto d'uso. La bellezza è tornata a essere l'orizzonte delle cose».

**Artidesign e Designart: quando il progetto eccede se stesso** | Alla citata deriva la riflessione teorica ha risposto elaborando nuove categorie, due delle quali, Artidesign e Designart, meritano attenzione in quanto concetti con una propria genealogia e un proprio campo di applicazione, solo in parte sovrapponibili agli esempi fin qui descritti.

L'Artidesign prende forma da una riflessione di Filippo Alison e Renato De Fusco (2018), che individuano nel design italiano una qualità endogena del

progetto: la capacità di sintesi tra arte, artigianato e design industriale, che combina le tecniche della produzione seriale con la finitura di pregio, la personalizzazione e un approccio artistico in termini di concept e ricerca. Si tratta di oggetti concepiti per durare, adattabili nel tempo, lontani dalla logica dell'usa-e-getta. Applicando questa categoria al contesto meridionale De Fusco e Rusciano (2015, p. 186) ne mettono in luce la dimensione storica: «[...] mentre l'oggetto artigianale, al pari dell'opera d'arte, è potenzialmente senza scadenza, anzi si valorizza col tempo, il prodotto industriale, al contrario, 'deve' scadere, consumarsi, per far posto a una nuova serie».

La Designart si manifesta lungo due traiettorie convergenti: la prima riguarda designer-artisti contemporanei i cui oggetti entrano deliberatamente nel circuito dell'arte attraverso gallerie e aste; la seconda riguarda oggetti storici che, a distanza di decenni, acquisiscono uno statuto iconico e un valore economico paragonabile a quello dell'opera d'arte, non per scelta progettuale, ma per consacrazione storica.

Alla prima traiettoria appartengono figure ibride come Ron Arad e Marc Newson. Arad incarna pienamente la figura dell'artista-designer: la sua sedia a dondolo Voido (Mag2006), prodotta da Magis, nasce dalla serie scultoria Oh Void e circola tanto nel mercato del design quanto in quello dell'arte<sup>4</sup> (Fig. 8). Newson, definito nel 2010 «[...] la figura più prominente del design contemporaneo» (Artprice, 2010, p. 48), porta alle estreme conseguenze questa logica con la Lockheed Lounge (1984), venduta in asta da Phillips de Pury & Company<sup>5</sup> a Londra nel 2009 per 1.105.250 dollari, cifra che segna emblematicamente l'ingresso del design nel circuito internazionale della valorizzazione simbolico-economica (Fig. 9). Un passaggio vantaggioso anche per le aziende, che «[...] mirano a presentarsi sui mercati internazionali con oggetti i cui alti prezzi ricevono legittimazione dal fatto che i designer delle aziende di furniture design sono in parte gli stessi presenti sui mercati della design art» (Pasca, 2010, p. 424).

Alla seconda traiettoria appartengono invece oggetti storici consacrati dalla patina del tempo. La poltrona Bibendum di Eileen Gray (1926-1928) ha raggiunto 687.500 dollari da Christie's<sup>6</sup> nel 2020 (Fig. 10); una teiera di Marianne Brandt del 1924 ha toccato stime comprese tra 300.000 e 500.000 dollari nella stessa sede<sup>7</sup> (Fig. 11): oggetti nati come prodotti industriali o prototipi artigianali che il mercato tratta ormai come opere d'arte.

Si tratta in entrambi i casi di oggetti che Elena Agudio (2013, p. 7) definisce 'bastardi': «Questi oggetti 'incestuosi', opere di artisti o designer che si sono spinti oltre i propri confini disciplinari, difficilmente classificabili secondo un'epistemologia schematica, sono stati creati per tradire le regole del gioco e infiltrarsi in contesti a loro non propri». Uno slittamento tra funzione, simbolo e valore di scambio che descrive una condizione diffusa del design contemporaneo, analizzato altrove, 'lumeggiando' Il Lato Oscuro del Design (Russo, 2013).

**Ipermerce e crisi del progetto** | La progressiva affermazione dell'estetica come baricentro del design – documentata negli episodi fin qui descritti – ha spinto diversi estetologi a interrogarsi sul ruolo dell'immagine e del simbolo nei processi di produzione e consumo contemporanei.

In particolare, Fulvio Carmagnola – riprendendo esplicitamente le tesi di Dorfles – ha rilanciato e approfondito il tema dell'estetizzazione diffusa, descrivendo una condizione culturale in cui la bellezza si intreccia strutturalmente con l'economia e i media. In questo quadro gli oggetti di design si configurano come 'simboli incarnati' (Carmagnola, 2006), forme materiali capaci di condensare e veicolare significati culturali. Carmagnola (2006) rilegge questa dimensione simbolica alla luce dell'immaginario, mostrando come il valore degli oggetti risieda nella capacità di attivare narrazioni, aspettative e desideri condivisi. Il simbolo incarnato diventa così 'simbolo immaginario': nodo in cui l'oggetto si inserisce in quella che l'autore definisce una 'fiction economy', un'economia fondata sulla produzione e sul consumo di immagini, racconti e valori simbolici.

Tutto ciò confluisce in modo esplicito nella riflessione sviluppata da Fulvio Carmagnola e Maurizio Ferraresi (1999, p. 7) sull'oggetto di consumo che viene interpretato come elemento propulsivo di una nuova forma di culto secolarizzato, una merce «[...] che funge da propellente al cult ipermerce [...] i cult sono l'ipermerce, la merce più tipica del nostro tempo». L'ipermerce si configura dunque come un prodotto di consumo altamente desiderabile, merce elevata a un di più di se stessa, un'oltre-merce che eccede la propria funzione d'uso e il proprio status materiale per caricarsi di valori, aspettative e narrazioni capaci di suggestionare e orientare il desiderio.



**Fig. 3** | Proust Armchair (1978), designed by Alessandro Mendini: polychrome armchair in inlaid wood and hand-painted fabric, limited edition (credit: Archivio Alessandro Mendini; photo by C. Lavatori).

**Fig. 4** | Carlton (1981), designed by Ettore Sottsass: plastic laminate bookcase (credit: Memphis Milano).



In una direzione convergente Ernesto Franca-lanci (2006, p. 34) interpreta la storia degli oggetti come «[...] progressiva ipersignificazione che le merci hanno conquistato grazie all'inserimento al loro interno di una nuova qualità energetica, che ha saputo trasformarle in entità dotate di forte attrattività». Nella sua analisi l'estetica diffusa si estende dalla circolazione delle immagini e dalla valorizzazione simbolica delle merci fino alla struttura stessa dell'artefatto: «Una porta non è più soltanto una porta, e così una finestra, una sedia, un tavolo e tutti

gli oggetti materiali che cadono sotto la nostra osservazione e il nostro uso» (Franca-lanci, 2006, p. 65).

Tale energia non è riconducibile alla funzione o alla tecnica, bensì alla capacità dell'oggetto di produrre attrazione, riconoscibilità e intensificazione dell'esperienza percettiva. L'ipermerce individuata da Carmagnola può essere letta, da questo punto di vista, come l'esito economico e culturale di tale processo: un oggetto la cui valorizzazione dipende dall'eccedenza simbolica e immaginaria che lo trasforma in dispositivo di desiderio.

Tuttavia, come osserva Andrea Mecacci (2012), questa sovrabbondanza simbolica, pur ampliando l'orizzonte dell'esperienza estetica, contribuisce a spostare progressivamente l'attenzione dall'uso alla rappresentazione: nel contesto dell'estetizzazione diffusa il progetto tende a risolversi in una forma di spettacolarizzazione, in cui «il passaggio dalla progettazione dell'oggetto a quella del gusto» segna una trasformazione profonda dello statuto stesso del design, mentre il prodotto si configura come «ipermerce, prodotto simbolico». Il surplus estetico, portato alle sue conseguenze estreme, rischia di far scomparire l'uso nella pura apparenza di sé: l'oggetto cessa di essere tale per diventare immagine di se stesso. È di fronte a questa crisi che la riflessione estetica contemporanea ha cercato di riorientare lo sguardo verso ciò che lo spettacolo tende a rendere invisibile: la dimensione ordinaria, quotidiana e silenziosa dell'esperienza con le cose.

**Estetico come qualità dell'esperienza** | L'estetizzazione diffusa non si limita a descrivere la proliferazione di oggetti dotati di qualità formali accattivanti; essa segnala una trasformazione più radicale: lo spostamento dell'estetico dall'oggetto all'esperienza. Nel paradigma classico l'estetico si riferiva a oggetti determinati – opere d'arte o fenomeni naturali – e l'esperienza estetica assumeva il carattere dell'eccezionalità e della distanza contemplativa. La diagnosi della «vaporizzazione» dell'arte formulata da Yves Michaud (2007) ha messo in luce una condizione in cui l'arte sembra dissolversi in una sorta di «etere estetico».<sup>8</sup>

Questa dispersione chiama in causa una ridefinizione più profonda del campo estetico, per la quale la tradizione pragmatista offre le coordinate teoriche più adeguate. Dewey (2007, pp. 269, 246) descrive l'esperienza estetica come «[...] la totale integrazione di ciò che la filosofia distingue come 'soggetto' e 'oggetto' (parlando in modo più diretto, organismo e ambiente) [ossia come qualcosa] in cui non esiste una distinzione tra sé e oggetto, poiché essa è estetica nella misura in cui organismo e ambiente cooperano per istituire un'esperienza ove entrambi sono così pienamente integrati che ciascuno di loro scompare». Laddove Michaud constata la disseminazione dell'arte nella vita Dewey ne offre il fondamento: l'estetico non abita gli oggetti, ma emerge nella qualità delle relazioni che l'esperienza istituisce.

È su questo sfondo teorico che nel terzo Millennio emerge la linea di ricerca denominata *Everyday Aesthetics*, intesa come subdisciplina dell'estetica filosofica volta a indagare i caratteri estetici dell'esperienza quotidiana (Saito, 2007; Di Stefano, 2017; Iannilli, 2019a, 2019b, 2020). Sottraendo l'estetico tanto al paradigma esclusivamente arte-centrico quanto alla ricerca dell'eccezionale, essa ne radica l'analisi nella continuità delle pratiche. Come osserva Iannilli (2019a, 2019b), è proprio in questo quadro che si apre la questione del design come luogo privilegiato in cui l'estetico si rende fruibile nella vita quotidiana.

**Everyday Aesthetics e centralità delle pratiche**

| Se l'estetico si configura come qualità dell'esperienza, il quotidiano diventa il suo banco di prova



**Figg. 5, 6** | Rag Chair (1991), designed by Tejo Pirey: stacked and strapped recycled clothing (credit: Droog).

teorico. Gli autori che hanno contribuito a definire l'Everyday Aesthetics convergono su un punto fondamentale: l'esteticità non si manifesta nella contemplazione distaccata di oggetti eccezionali, ma nell'immersione nelle pratiche ordinarie. Yuriko Saito (2007) articola questa tesi nella sua forma più radicale. L'esperienza estetica quotidiana è 'action-oriented': si radica nelle scelte, nei comportamenti, nelle modalità con cui si abita un ambiente o si utilizzano oggetti e dispositivi, fino a includere gli aspetti apparentemente più automatici e insignificanti della vita ordinaria. L'estetico permea la trama continua delle pratiche, indipendentemente dalla straordinarietà dell'oggetto o della situazione. Il cosiddetto 'potere dell'estetica' indica precisamente questa capacità delle configurazioni sensibili di orientare concretamente la vita, incidendo sulla qualità dell'esistenza e sulle condizioni ambientali condivise.

Arto Haapala (2005) individua nella familiarità una categoria decisiva; l'esperienza estetica ordinaria coincide con un processo di 'home building': familiare è il luogo in cui tutto è sotto controllo e confortevole, in cui le cose appaiono dove dovrebbero essere. L'estetico si rivela nella coerenza relazionale che rende uno spazio abitabile: «Strangeness is an attack on our home building nature, our desire of familiarity» (Haapala, 2005, p. 46), condizione che il design può contribuire a istituire o a dissolvere. In questa prospettiva Jane Forsey (2014) propone di sostituire la nozione di significato con quella di funzione come categoria centrale dell'apprezzamento estetico. L'eccellenza funzionale diventa così una dimensione costitutiva dell'estetico: un oggetto d'uso si apprezza esteticamente nella misura in cui funziona, cioè si integra fluidamente nella pratica per cui è stato progettato.

Il tratto comune di queste posizioni è la centralità della relazione immersiva tra individuo e ambiente (Dewey ha fatto scuola). Il dispositivo ben progettato tende a integrarsi nella pratica fino a divenire quasi invisibile; la qualità estetica coincide con la fluidità d'uso e la coerenza dell'interazione. In questo quadro il design emerge come fenomeno paradigmatico dell'estetica del quotidiano, interviene direttamente sulle condizioni dell'esperienza, organizzando ambienti, oggetti e interfacce in modo da rendere le pratiche più coerenti e abitabili.

Il design funziona bene quando è protesico, tendendo a scomparire nell'esperienza che rende possibile. È proprio su questo terreno che si rende necessaria una distinzione ulteriore: tra forme di intensificazione che enfatizzano l'evidenza e forme di configurazione che privilegiano l'armonia. La categoria di ipoestetica permetterà di articolare questa differenza, chiarendo le implicazioni per il progetto contemporaneo.

**Iperestetica e ipoestetica: la biforcazione dell'estetizzazione** | L'estetizzazione contemporanea, come si è visto, tende ad assumere la forma di un'intensificazione simbolica permanente: l'estetico coincide con la messa in evidenza, con l'eccedenza, con la continua sollecitazione percettiva. Elisabetta Di Stefano (2017, p. 8) ha analizzato questo regime attraverso la nozione di iperestetica, intesa nel «[...] duplice senso suggerito dal prefisso greco 'hypér': 'al di sopra' ma anche 'oltre': un estetico che eccede i propri confini disciplinari e al tempo stesso si intensifica fino all'eccesso. Il paradosso di questo regime è che il bello riprodotto

su scala industriale perde pregnanza, l'intensificazione permanente produce assuefazione, l'eccesso iconico si rovescia in anestetizzazione<sup>9</sup>: è il rischio già delineato in precedenza di un design ridotto a pura messa in scena del valore.

È a partire da questa diagnosi che Giovanni Matteucci (2016) introduce una distinzione teorica decisiva, articolando due livelli dell'esperienza estetica. Il primo – che possiamo chiamare iperestetico – opera attraverso l'ostentazione, l'intensificazione simbolica, la messa in evidenza; il secondo – l'ipoestetico – opera in modo per lo più tacito, contribuendo a strutturare quella che Matteucci chiama una 'forma di vita estetica'.

Per marcare la differenza Matteucci (2016) riserva il termine 'estetizzazione' al primo livello, riconoscendo nel secondo un'esteticità silenziosa che permea l'esperienza ordinaria senza esibirsi. Le trasformazioni che hanno investito il modello canonico dell'arte – dall'autorialità diffusa ai dispositivi esperienziali, dalla ricezione collettiva alla segnalazione non necessariamente professionale – hanno reso visibile il livello ipoestetico, sempre presente ma raramente tematizzato: esse indicano uno slittamento dall'opera-evento alla pratica condivisa e una riorganizzazione dell'estetico su base intersoggettiva e operativa.

L'ipoestetica designa precisamente questo versante dell'esperienza: quella configurazione relazionale che ci attrae perché esprime il nostro sentirci corrispondenti con l'ambiente circostante, l'armonia tacita che sostiene il fluire dell'esperienza ordinaria, al di là – anzi al di qua – dell'evidenza spettacolare e dell'effetto di sorpresa. In questa luce l'ipoestetico non è l'opposto dell'iperestetico, ma il suo presupposto: solo perché l'esperienza quotidiana possiede un'intrinseca potenzialità estetica, questa può essere intensificata, amplificata o spettacolarizzata. L'iperestetico amplifica un potenziale che l'ipoestetico custodisce.<sup>10</sup>

**Dalla biforcazione estetica al design** | La distinzione tra iperestetica e ipoestetica non riguarda soltanto modalità differenti dell'esperienza sensibile; essa investe direttamente il destino del progetto contemporaneo. Nel regime iperestetico il progetto tende a privilegiare l'evidenza formale, la riconoscibilità immediata e la capacità di attrazione; l'oggetto o l'ambiente aspirano a distinguersi e a imporsi come evento, producendo valore attraverso la spettacolarizzazione.

Nella prospettiva ipoestetica il progetto si orienta invece verso una logica diversa: l'estetico opera come struttura tacita dell'interazione, come principio di integrazione che modella il rapporto tra soggetto e ambiente. Le linee dell'Everyday Aesthetics convergono qui con la riflessione di Matteucci: il dispositivo ben progettato si incorpora nell'azione (Saito, 2007), la familiarità diventa qualità estetica (Haapala, 2005) e la funzione si rivela una dimensione costitutiva dell'apprezzamento (Forsey, 2014).

Il baricentro si sposta così dalla rappresentazione alla configurazione delle pratiche: ciò che conta non è l'effetto prodotto, ma l'insieme di relazioni che l'oggetto o il dispositivo rendono possibili. Il progetto contemporaneo si trova di fronte a questa biforcazione: intensificare l'esperienza, alimentando dinamiche di visibilità e distinzione, oppure configurare ambienti e dispositivi in cui la qualità estetica coincide con la fluidità d'uso e la coerenza relazionale dell'interazione.

Su questo terreno il design emerge come campo privilegiato di verifica dell'ipoestetica. Se l'estetico coincide con una qualità relazionale dell'esperienza, il progetto si definisce come configurazione di condizioni di corrispondenza tra soggetti, ambienti e forme di vita. È su questo piano che la sezione che segue condurrà l'analisi: non più sul versante delle categorie estetiche, ma su quello delle pratiche progettuali che quelle categorie incarnano e mettono alla prova (Iannilli, 2019b).

**Design come esperienzialità intenzionale** | Nell'introduzione a L'Estetico e il Quotidiano, Iannilli (2019a, p. 12) dichiara subito il suo proposito: chiarire come «[...] uno degli scopi principali del design sia quello di rendere l'estetico fruibile nel quotidiano», traducendolo in esperienza d'uso. L'estetico non è così una qualità attribuita a oggetti singolari, ma prende forma nella relazione tra soggetto, artefatto e contesto; in questa relazione interviene il design per configurarne le condizioni e orientarne lo svolgimento.

Se l'estetico «[...] è divenuto una qualità dell'esperienza stessa»<sup>11</sup> (Michaud, 2007, p. 10), il design ne rappresenta la configurazione intenzionale. L'attenzione si sposta dall'oggetto considerato isolatamente alla situazione in cui opera: al modo in cui viene incontrato, compreso e utilizzato. Su questo versante si colloca la proposta di Daniel Martin Feige (2018, p. 110) che intende il funzionamento degli oggetti di design come categoria estetica autonoma: non l'indugio contemplativo sulle qualità sensibili delle cose, bensì le «[...] forme pratiche [Praxisformen] dell'estetico», incorporate nei processi di interazione e irriducibili a un significato determinato. Ciò che il progetto determina è la struttura dell'interazione; l'estetico emerge quando tale struttura consente una corrispondenza tra le possibilità offerte dal dispositivo e le attese di chi lo utilizza. La qualità estetica si manifesta nella continuità tra percezione e uso, nella relazione proporzionata tra intenzione e risposta.

**Agevolazione come criterio progettuale** | La tradizione estetica moderna ha riconosciuto all'esperienza artistica la capacità di includere il disarmonico, il disgustoso, persino l'aporetico come valori positivi: dalla teoria kantiana (1790) del sublime – che già Burke (1757) aveva fondato su un atteggiamento spettatoriale al riparo da ogni coinvolgimento diretto – fino alle elaborazioni contemporanee sull'estetica del disgusto e del disarmonico (Fejloj, 2017; Tedeschi, 2018). L'esperienza progettata obbedisce a una logica diversa; il quotidiano è l'ambito in cui il coinvolgimento diretto non viene mai meno: la gratificazione estetica che esso veicola è generata da relazioni di carattere armonico, «[...] proprio perché incaricate di favorire, o addirittura di agevolare, l'operatività intrinseca alla dimensione delle pratiche» (Iannilli, 2019a, p. 47).

Nel design la qualità estetica si misura nella riuscita dell'interazione: l'agevolazione – intesa come relazione fluida tra percezione e azione – ne costituisce il criterio distintivo. Un sistema progettato in modo adeguato rende leggibili le proprie possibilità d'uso e consente di attivarle in modo continuativo. La gratificazione non deriva da uno scarto spettacolare, bensì dalla coerenza operativa che sostiene la pratica: l'estetico quotidiano si manifesta quando il fruitore 'si sente dentro' l'azione senza avvertire il dispositivo come ostacolo.

Se il corretto funzionamento di un progetto può essere considerato criterio estetico (Feige, 2018), e se il quid estetico nel quotidiano dipende dal grado di agevolazione del dispositivo – piuttosto che da un'aura che rende iper-significante un oggetto – alcune implicazioni del design odierno diventano più leggibili. Primo: «[...] la 'funzione estetica' deve essere integrata con la 'funzione d'uso', o anzi fatta proprio da quest'ultima» (Iannilli, 2019a, p. 237): ciò che piace è ciò che consente di fare, e ciò che consente di fare bene acquista valore estetico. Secondo: la riduzione dell'attrito – eliminazione del superfluo, ottimizzazione dei passaggi, fluidità dell'accesso – costituisce un obiettivo strutturale del progetto. Terzo: là dove il design funziona, il dispositivo si incorpora nella pratica fino a diventare quasi trasparente. In breve il design migliore è quello protesico che scompare nella funzione, con gratificazione estetica.

Sul versante dell'agevolazione si situa uno degli esempi più eloquenti del design italiano del Novecento: lo sgabello Sella di Achille e Pier Giacomo Castiglioni (1957). Nei corridoi angusti delle abitazioni milanesi degli anni Cinquanta, dove il telefono era collocato a parete, uno sgabello a base stabile avrebbe costituito un ostacolo: un urto distratto, magari con una valigia o i pacchi della spesa, ne avrebbe determinato la caduta. La base emisferica basculante di Sella risolve questo problema alla radice: l'oggetto assorbe l'urto senza cadere, si adatta al movimento, si appoggia alla parete. E consente una postura sospesa – in piedi e seduto allo stesso tempo – proporzionata all'uso del telefono in uno spazio ridotto: «[...] quando uso un telefono pubblico – riflette Achille Castiglioni – mi piace spostarmi, ma vorrei anche sedermi, anche se non completamente» (Castiglioni, cit. in Antonelli and Guarnaccia, 2000, p. 101; Figg. 12, 13).<sup>12</sup>

La gratificazione nasce dalla misura tra corpo, spazio e funzione: l'estetico coincide con la regolazione dell'interazione. Sella non è un caso isolato: il design italiano ha lavorato a lungo sulla qualità relazionale dell'uso, ben prima che la locuzione 'user experience' entrasse nel lessico progettuale<sup>13</sup>. Quella che altrove si impone come trasformazione strutturale a partire dagli anni Ottanta – con la convergenza tra tecnologia informatica e neuroscienze e l'emergere della coppia desiderio / tecnologia come nuovo asse del progetto – in Italia aveva già trovato espressione in una tradizione progettuale attenta all'esperienza vissuta. Proprio in quegli anni Flusser (2003) individuava nella smaterializzazione, nell'interattività e nel piacere i tratti destinati a ridefinire strutturalmente il design.

Marras e Mecacci (2015) hanno ricostruito questa traiettoria come successione di grandi polarità: dalla dialettica ottocentesca bello / utile alla coppia modernista forma/funzione, fino alla sostituzione novecentesca con consumo / immagine, e infine alla coppia desiderio / tecnologia che, con l'avvento della New Economy e la diffusione dell'Human Computer Interaction (HCI), ridefinisce le priorità progettuali: dalla 'usability' alla 'user experience', in cui gli aspetti emotivi ed estetici diventano centrali. Il passaggio dall'oggetto all'interazione si consolida così come categoria primaria del progetto contemporaneo.

**Experience Design, interfaccia e spazio relazionale** | Se la New Economy e la diffusione capillare dell'HCI segnano il passaggio dalla 'usability' alla

'user experience', l'Experience Design compie il passo decisivo. Nell'User Experience Design il termine 'user' implica ancora che una mediazione sia necessaria: su questo mediatore si catalizza l'attenzione tanto nel progetto quanto nell'uso. Nell'Experience Design invece l'utente è già responsabilizzato: è diventato componente di un processo a cui partecipa in quanto abile nel rispondere a specifici stimoli.

«L'eliminazione del termine 'user' nell'etichetta sembra suggerire che la responsabilità sia ora tutta nelle mani del design. È compito della progettazione far sì che una specifica esperienza possa essere realizzata nel modo più efficiente e gratificante possibile» (Iannilli, 2019a, p. 252), senza che alcun mediatore si imponga come ostacolo. Il designer non configura un'esperienza per un utente, ma dispone le condizioni di un'esperienza in cui soggetto e dispositivo sono in relazione, paradigma che Iannilli (2020) ha analizzato sistematicamente in *The Aesthetics of Experience Design – A Philosophical Essay*.

In questo quadro la nozione di interfaccia acquisisce valore generale. È Bonsiepe (1995, p. 20) a fornire la definizione strutturale di riferimento: «[...] l'interfaccia non è un oggetto, ma uno spazio in cui si articola l'interazione tra corpo umano, utensile (artefatto, inteso sia come artefatto oggettivo sia come artefatto comunicativo) e scopo dell'azione. Proprio questa è la sfera di pertinenza irrinunciabile del disegno industriale e grafico».

Nella sua concezione più elementare – osserva Iannilli (2019a, pp. 263-264) – essa «[...] consiste in un'articolazione visibile di simboli e funzioni che permette lo svolgimento di un'azione. Tale articolazione è di fatto un'articolazione di salienze [...] basata sulle apparenze, sull'interattività e sul principio dell'essere letteralmente 'a portata di mano' (si pensi, banalmente, alle superfici touchscreen con cui si interagisce quotidianamente)». Tuttavia, la nozione si estende ben oltre lo schermo; interfacce sono anche capi di abbigliamento, stili di vita, edifici, ambienti quotidiani: ovunque soggetti e oggetti entrano in relazione strutturata.

Questa logica relazionale opera anche all'interno dell'interfaccia digitale. Frost (2016) propone di pensarla come un sistema vivente in cui atomi – un pulsante, un campo di testo, un'icona – si combinano in molecole, le molecole in organismi, fino a formare pagine intere. Come i mattoncini LEGO, che da soli non dicono nulla, ma assemblati generano ambienti abitabili, ogni elemento acquista senso solo nella rete di relazioni in cui è inserito. L'interfaccia, tuttavia, non si limita a organizzare: agisce, orienta, persuade.

Stock, Guerini e Zancaro (2018, p. 195) ricordano che il suo progetto mira «[...] to induce the user, or the audience in general, to perform certain actions in the real world». Considerando il contesto sociale, sfruttando l'ambiente situazionale e valorizzando gli aspetti emotivi della comunicazione, l'interfaccia diventa strumento insieme di gratificazione e di persuasione: ogni oggetto diventa un nodo di una rete esperienziale<sup>14</sup>. Tre progetti, selezionati per la loro capacità di incarnare in contesti radicalmente diversi la convergenza tra qualità estetica e responsabilità progettuale, consentono di verificare la tenuta della tesi. Il primo è la app IO, piattaforma digitale che unifica l'accesso ai servizi della Pubblica Amministrazione, un caso emblematico dello spostamento del baricentro progettuale dal

rapporto forma / funzione all'interazione digitale; il Compasso d'Oro assegnato nel 2022 lo rende uno dei rari esempi in cui questo spostamento ha ricevuto un riconoscimento disciplinare esplicito, sancendo la piena dignità del Service Design digitale come pratica progettuale autonoma.

Il progetto prende forma come infrastruttura relazionale: pagamenti, notifiche, identità digitale e comunicazioni istituzionali confluiscono in un ambiente unitario che ricompona la frammentazione di portali e procedure in un percorso continuo e orientabile. L'esperienza del cittadino viene riorganizzata in una sequenza coerente di accessi, in cui l'interazione con l'Istituzione acquisisce leggibilità e praticabilità. L'estetico emerge nella qualità della mediazione tra il sistema pubblico e l'utente, nella fluidità dell'interazione e nella riduzione dell'attrito burocratico. Restano tuttavia limiti strutturali che circoscrivono la portata dell'agevolazione: l'accesso presuppone la disponibilità di un dispositivo, di una connessione e di competenze digitali minime, escludendo chi ne è privo; l'esperienza è configurata entro i confini fissati dall'istituzione, senza che il cittadino abbia voce nella sua progettazione; l'infrastruttura dipende da piattaforme proprietarie, introducendo un'asimmetria di sovranità in un servizio pubblico (Prosperetti, 2026; Fig. 14).

Il secondo caso sposta la logica dall'infrastruttura digitale allo spazio fisico. La caffetteria contemporanea è un fenomeno diffuso e anonimo, trasversale alle metropoli di tutto il mondo: un progetto senza autore unico, verificabile nell'esperienza quotidiana di chiunque, e per questo paradigmatico in senso diverso dagli altri casi, non perché eccellente, ma perché ordinario. Nella sua configurazione più elaborata, è uno spazio estetico commerciale che sintetizza molteplici dimensioni relazionali: il 'sentirsi a casa' tipico dello spazio privato (Haapala, 2005), la dimensione intersoggettiva e multisensoriale dello spazio pubblico, la proiezione globale dello spazio virtuale. La sua progettazione – architettonica, d'interni, sonora e olfattiva – mira a configurare un'esperienza abitabile: si lavora, ci si rilassa, si socializza, si osservano tendenze e si consumano oggetti e stili di vita.

L'agevolazione opera a scala ambientale: l'utente è immerso in un sistema di relazioni progettate che orienta pratiche, gusti e comportamenti. La gratificazione estetica coincide con il sentirsi intonati all'ambiente, con la fluidità con cui ci si muove in uno spazio che sembra fatto su misura e che Iannilli (2019a) ha analizzato come luogo paradigmatico in cui l'estetico quotidiano si fa esperienza progettata. Questo caso tuttavia mette in luce un limite che la tesi deve riconoscere: la stessa logica dell'agevolazione e della gratificazione estetica che rende la caffetteria un'esperienza fluida e abitabile può operare tanto a favore di una socialità autentica quanto a servizio di dinamiche consumistiche: lo spazio è progettato per far stare bene, ma anche per far consumare, e le due cose sono spesso spesso indistinguibili nell'esperienza vissuta. La coincidenza estetico-etica è qui pienamente operante, ma orientata da interessi che il progetto non esplicita e che l'esperienza non consente di vedere; a ciò si aggiunge la tendenza all'omologazione globale: le grandi catene replicano lo stesso modello relazionale in contesti molto diversi, ottenendo fluidità a prezzo dell'indistinzione (Fig. 15).

Il terzo caso mostra come la medesima logica possa investire direttamente il corpo. SuperPower-

**Fig. 7** | Venere degli Stracci (1967), designed by Michelangelo Pistoletto: cement, enamel and rags (credit: Galleria Continua, San Gimignano).



Me, sviluppato presso il Santa Chiara Fab Lab dell'Università di Siena da un gruppo transdisciplinare di designer, ortodontisti, ingegneri e sviluppatori, è il caso più recente e metodologicamente più rigoroso tra quelli esaminati: un progetto in cui la dimensione etica non è aggiunta al progetto, ma ne costituisce la ragione originaria. Prende avvio da un problema clinico preciso: i bambini affetti da malocclusione di classe III devono indossare una maschera ortodontica per almeno quattordici ore al giorno, per un periodo che può superare i nove mesi. Le maschere tradizionali, ingombranti e visivamente penalizzanti, generano resistenza e scarsa adesione alla terapia.

Il progetto interviene ripensando l'intera esperienza terapeutica: la maschera viene ridisegnata in resina biocompatibile e personalizzata sull'anatomia del bambino; un sistema di sensori registra in tempo reale le ore di utilizzo e trasmette i dati al medico; un videogioco integra tali dati in una dinamica di progressione narrativa, assegnando risorse e potenziamenti proporzionalmente alla costanza nella terapia. L'obbligo clinico viene così assorbito in una struttura motivazionale che mobilita l'immaginazione e il gioco. La compenetrazione tra le dimensioni fisica e digitale si fa qui tangibile: il dispositivo si inserisce in una rete informativa che connette paziente, famiglia e professionista sanitario, trasformando l'atto terapeutico in un'esperienza monitorata, condivisa e valorizzata.

La gratificazione si radica nell'efficacia clinica e si consolida nella qualità del percorso che sostiene l'adesione nel tempo (Marti et alii, 2021). L'estetico coincide con la configurazione di questa architettura relazionale, in cui corpo, tecnologia e narrazione convergono in un'unica esperienza progettata. Il limite di questo caso è tuttavia inscritto nella sua stessa specificità: il progetto nasce in un contesto clinico controllato, con risorse e competenze transdisciplinari difficilmente replicabili su scala più ampia. La coincidenza estetico-etica è qui nitida proprio perché le condizioni che la rendono possibile sono eccezionali (Fig. 16).

In ciascuno di questi progetti il design agisce come configurazione di condizioni relazionali. L'estetico si manifesta nella qualità di tale organizzazione, nella misura in cui l'esperienza si offre come coerente, orientabile e praticabile. Strutturare un ambiente implica tuttavia una scelta: ogni interfaccia dispone di accessi, gerarchizza le possibilità e rende alcune traiettorie più evidenti di altre. L'ordine dell'esperienza è sempre risultato di una precisa architettura progettuale e, come tale, porta in sé scelte e orientamenti.

La stessa logica opera in contesti anche molto distanti da quelli esaminati: Olivastri e Tagliasco (2024) analizzano la progettazione dei Centri del Riuso e del Riparo come touchpoint di reti di servizi per l'economia circolare, mostrando come anche lì lo spazio fisico sia al tempo stesso un'infrastruttura relazionale e un dispositivo etico. Nella pratica del service design orientato alla sostenibilità, etica ed estetica chiamano entrambe in causa un sistema di valori (Findeli, 1994) e la loro convergenza è immanente alla forma del progetto, anteriore a qualsiasi dichiarazione d'intenti: affiora la dimensione etica del design, inscritta nella forma stessa delle relazioni che esso rende possibili.

#### **Design come atto etico: dalla configurazione estetica all'implicazione etica**

Se il design configura condizioni relazionali – strutturando ambienti, organizzando interfacce, distribuendo accessi – ogni scelta progettuale implica già una presa di posizione: su chi è facilitato e chi è escluso, su quali pratiche vengono rese fluide e quali osteggiate, su quale forma di coesistenza si rende praticabile. La dimensione etica è iscritta nella struttura stessa dell'esperienza che il progetto rende possibile, prima ancora che nelle intenzioni di chi progetta. L'estetico, come si è mostrato, opera come qualità relazionale dell'esperienza, principio strutturale tacito che sostiene l'armonia operativa tra soggetto e ambiente. Su questo stesso terreno si radica la dimensione etica, immanente alla forma dell'esperienza progettata. Lo spostamento teorico che si

propone è preciso: dall'etica come criterio esterno al progetto all'etica come effetto interno della sua configurazione.

#### **Etica e design tra responsabilità e cura**

Il Novecento ha elaborato risposte diverse al problema del rapporto tra etica e design, ma tutte condividono un presupposto implicito che vale la pena rendere esplicito: l'etica è concepita come istanza esterna al progetto, come principio che lo orienta, lo corregge o lo vincola dall'esterno. Ricostruire le principali declinazioni di questo presupposto significa anche chiarire perché, pur avvicinandosi progressivamente alla dimensione relazionale dell'esperienza, nessuna di esse compia il passo verso la coincidenza che questo paragrafo intende argomentare. Victor Papanek (1972) inaugura il dibattito con una posizione radicale. Nell'apertura di *Design for the Real World* non esita a descrivere il design industriale come una delle professioni più nocive della modernità: complice della produzione di oggetti inutili, pericolosi e concepiti per un mercato che esclude sistematicamente i più vulnerabili: i poveri, i disabili, le popolazioni dei paesi in via di sviluppo, largamente assimilabili a quello che oggi prende il nome di 'Sud Globale'. La denuncia è diretta: il design ha messo la propria competenza al servizio del consumo irresponsabile, trasformando l'innovazione in strumento di profitto e l'estetica in seduzione commerciale.<sup>15</sup>

A questa diagnosi Papanek contrappone una pratica progettuale orientata ai bisogni reali: radio a basso costo per comunità remote, dispositivi terapeutici accessibili, ambienti di gioco per bambini con disabilità sviluppati con i propri studenti e distribuiti gratuitamente. L'etica assume la forma di una critica militante e di una responsabilità personale dichiarata: il progettista deve scegliere da che parte stare. Il rapporto tra etica ed estetica è quello di una gerarchia esplicita – la prima disciplina e orienta la seconda – e l'implicazione etica del progetto dipende interamente dall'intenzione di chi progetta.



**Fig. 8** | Oh Void II (2002), designed by Ron Arad: carbon fibre and epoxy resin rocking chair (credit: Contemporary Art Society).

Tomás Maldonado allarga la prospettiva dalla responsabilità individuale a quella sistemica. Nella definizione presentata all'ICSID di Venezia nel 1961 e sviluppata in *Disegno Industriale – Un Riesame* (1976), progettare la forma di un prodotto non significa intervenire sulla sua apparenza estetica, ma coordinare, integrare e articolare tutti i fattori che partecipano al processo costitutivo della forma stessa: funzionali, simbolici, culturali, tecnico-economici e tecnico-produttivi. In questa prospettiva la forma è sempre il risultato di una pluralità di determinazioni – tra cui, implicitamente, anche quelle etiche – e non può essere ricondotta a 'un'idea aprioristica di valore estetico o estetico-funzionale' elaborata al di fuori del processo costruttivo (Maldonado, 2008).

Da questa concezione della forma emerge la nozione più ampia e impegnativa di disegno industriale come 'fenomeno sociale totale': «[...] vale a dire che esso appartiene a quella categoria di fenomeni che non si possono esaminare isolatamente, ma sempre in relazione ad altri fenomeni con cui costituiscono un unico tessuto connettivo» (Maldonado, 2008, p. 15).

Il design è dunque chiamato a confrontarsi con le conseguenze ambientali e sociali del sistema tecnico-produttivo nel suo complesso, con la distribuzione delle priorità tra fattori simbolici ed economici, con il modo in cui produzione e consumo si esplicano in una data società. Così l'etica assume la forma di una consapevolezza critica del ruolo strutturale che il progetto riveste nella società industriale; consapevolezza che anticipa lucidamente la questione ecologica. Anche in questo caso però essa opera come orizzonte di riferimento esterno: definisce le condizioni di legittimità del progetto senza abitarne la forma.

Con Ezio Manzini (2015) il centro di gravità si sposta dalla responsabilità alla partecipazione. In *Design, When Everybody Designs* il punto di partenza è una condizione già osservata da Vanni Pasca (2010, p. 422): viviamo in una «[...] 'società progettante', nel senso che [...] ognuno deve progettare tutto, dalle proprie vacanze al proprio lavoro alla propria vita, oltre al mondo che lo circonda». In que-

sto orizzonte, il designer esperto non può più concepirsi come unico protagonista del processo: il suo ruolo diventa quello di mediatore tra interessi diversi e facilitatore delle idee e delle iniziative degli altri attori coinvolti.

Manzini (2015) distingue però questa figura da ciò che chiama 'post-it design': una riduzione burocratica del ruolo del designer a semplice raccoglitore di opinioni. I designer esperti portano «[...] creativity and culture (i.e., their ability to conceive large scenarios and/or original design proposals) and the possibility of using them to trigger the social conversation and to feed it with new ideas» (Manzini, 2015, p. 49). L'etica assume così la forma di responsabilità verso la comunità e di orientamento all'innovazione sociale: un impegno a rendere possibili forme di vita più sostenibili, ancorato all'intenzione dell'esperto e al suo ruolo nel processo co-progettuale. Nelle *Politiche del Quotidiano* Ezio Manzini (2018) porta lo stesso sguardo sulla concretezza della vita quotidiana, mettendo l'accento su ciò che ciascuno può fare, da solo o insieme agli altri, a partire da dove si trova. Due temi di questo testo sono particolarmente rilevanti: la collaborazione e la cura. La collaborazione diventa la struttura stessa delle politiche del quotidiano, prima ancora che il metodo del processo co-progettuale: «[...] una sequenza di azioni che influenzano i sistemi sociotecnici [...] in cui si opera e con cui si entra in relazione: delle azioni sul mondo, attinenti la vita di tutti i giorni, fatte operando da dove si è» (Manzini, 2018, p. 114). La cura è il tono di questa collaborazione: «[...] ci troviamo nel mezzo di qualcosa la cui esistenza è tanto preziosa quanto fragile. E che pertanto occorre averne cura. Una cura che deve essere messa in atto da tutti gli interessati» (Manzini, 2018, p. 17). Cura, insomma, come orientamento condiviso verso ciò che vale la pena preservare e costruire insieme<sup>16</sup>. L'etica si fa qui pratica collettiva e quotidiana, ma resta un orientamento che precede il progetto, senza ancora coincidere con la sua struttura interna. È in questa dimensione che il pensiero di Manzini tocca la soglia dell'estetica della vita quotidiana, il terreno su cui si muove Saito.

Yuriko Saito (2017, 2022) sviluppa questa prospettiva nella sua dimensione più specificamente etica: in *Aesthetics of the Familiar* e in *Aesthetics of Care* mostra come l'esperienza estetica quotidiana possieda una forza pratica – il 'power of the aesthetic' – capace di orientare comportamenti, modellare ambienti e contribuire a un 'better world-making'. La cura verso gli oggetti, gli spazi e le relazioni che ci circondano è inseparabile dalla qualità estetica dell'esperienza: prendersi cura di qualcosa significa percepirla con attenzione, cogliere le linee di tendenza che innervano un contesto, orientare l'azione nella loro direzione e farsene carico nel corso stesso dell'esperienza (Iannilli, 2019a). L'estetico acquisisce così una valenza etica immanente alle pratiche quotidiane, avvicinandosi alla soglia della coincidenza senza ancora varcarla.<sup>17</sup>

La proposta più sofisticata viene da Luciano Floridi (2019, p. 26) che, in *The Logic of Information*, definisce la filosofia come design concettuale, vale a dire «[...] the art of identifying and clarifying open questions and of devising, refining, proposing, and evaluating explanatory answers». Il pensiero filosofico configura attivamente il mondo, producendo modelli e orientando possibilità. Filosofia e design, dunque, condividono una struttura fondamentale: entrambi sono pratiche di configurazione del reale; e l'etica sembra finalmente convergere con il progetto su un piano comune<sup>18</sup>. Tuttavia anche in Floridi essa resta una disciplina 'normativa': definisce criteri e stabilisce orientamenti senza abitare la forma del progetto. Persino la proposta più radicale di integrazione tra filosofia e progetto si ferma sulla soglia della coincidenza. La tesi qui proposta compie quel passo ulteriore.

#### **Etica ed estetica nell'esperienza progettata |**

Nell'*Aesthetic Design*, etica ed estetica non dialogano: coincidono nell'esperienza progettata. Questa convergenza diventa evidente quando si considerano operazioni progettuali apparentemente neutrali: agevolare un'interazione significa già selezionare quali utenti, quale velocità, quale tipo di accesso; semplificare un'interfaccia significa gerar-

chizzare: qualcosa avanza, qualcosa recede, qualcosa sparisce; rendere fluido un percorso significa distribuire le possibilità in modo asimmetrico. L'etico coincide con questa distribuzione del possibile: immanenza relazionale inscritta nella forma stessa dell'esperienza, irriducibile a sovrastruttura normativa.

Si pensi a due casi già discussi. Il progetto SuperPowerMe rende accessibile e positivamente connotata un'esperienza terapeutica, intervenendo sulla forma dell'apparecchio ortodontico e, al contempo, sul campo affettivo in cui quell'esperienza viene vissuta. La progettazione del coffee shop contemporaneo organizza una forma di socialità, un ritmo, un'idea di comunità temporanea ben oltre l'erogazione di una bevanda. Quelle stesse linee di tendenza che la cura coglie nell'esperienza quotidiana diventano oggetto di codificazione progettuale: intrecciare cura e spazio estetico commerciale significa, come osserva Iannilli (2019b), individuare dinamiche emergenti e farsi carico, attraverso processi adattativi, di pratiche non ancora codificate. In entrambi i casi l'etico abita il progetto dall'interno: è la forma stessa dell'esperienza che il progetto produce.

Questa coincidenza è già operante in ogni progetto nel momento in cui esso sceglie cosa agevolare e cosa ostacolare, cosa rendere visibile e cosa far sparire, quale tipo di relazione rendere possibile e quale rendere difficile. Il design non può non essere etico, esattamente come non può non essere estetico: entrambe le dimensioni sono immanenti alla struttura stessa dell'esperienza progettata. Riconoscerlo significa comprendere la responsabilità costitutiva del design come qualcosa di iscritto nella sua pratica, non sovrapposto dall'esterno. Se Floridi (2019) ha proposto di leggere la filosofia come design concettuale, il percorso inverso è altrettanto fecondo: il design può essere letto come 'filosofia pratica', che realizza, nella configurazione concreta dell'esperienza, quella coincidenza tra forma e valore che nessun quadro normativo esterno potrebbe né garantire né sostituire.

**Discussione e conclusioni** | La tesi argomentata in queste pagine ha seguito una traiettoria precisa: dal primato estetico che ha condotto il progetto verso la spettacolarizzazione dell'oggetto, attraverso la riscoperta del quotidiano come luogo privilegiato dell'esperienza estetica, fino alla tesi secondo cui, nel design contemporaneo, etica ed estetica coincidono nell'esperienza progettata. Il baricentro si è spostato dalla rappresentazione alla configurazione delle pratiche: ciò che conta, più che l'effetto prodotto sull'osservatore, è l'insieme di relazioni che l'oggetto, il dispositivo o l'ambiente rendono possibili.

Questa tesi si regge su una distinzione che ha funzionato da cerniera dell'intera argomentazione: quella tra iperestetica e ipoestetica. Al regime dell'intensificazione e della spettacolarizzazione si contrappone una qualità estetica che opera in modo tacito, strutturando il rapporto tra soggetto e ambiente senza esibirsi. La categoria di corrispondenza – mutuata da Matteucci (2016) e assunta qui come categoria progettuale – descrive questo secondo registro: la qualità relazionale di un'esperienza che riesce perché soggetto, artefatto e contesto sono in accordo operativo.

Il design che funziona meglio è dunque una tesi che scompare. Lo sgabello Sella, la app IO e SuperPowerMe mostrano la stessa logica in con-

testi radicalmente diversi: agevolazione dell'interazione, riduzione delle barriere, qualità estetica come riuscita dell'esperienza. L'etico è immanente a questa configurazione: ogni scelta progettuale distribuisce gli accessi, orienta le pratiche, rende alcune forme di vita più praticabili di altre. È un effetto strutturale della forma del progetto, che precede la normativa esterna. Etica ed estetica abitano entrambe, costitutivamente, la struttura dell'esperienza che il design configura. Questa tesi ha tuttavia limiti che meritano di essere riconosciuti con precisione.

Il primo riguarda il campo di applicazione. Il quadro teorico sviluppato nelle pagine precedenti – fondato sull'Everyday Aesthetics, sulla logica dell'agevolazione e sulla categoria dell'ipoestetica – privilegia una specifica logica del progetto: quella della continuità, dell'armonia operativa e della fluidità d'uso. Resta fuori, almeno in parte, una tradizione progettuale altrettanto rilevante: quella che lavora precisamente sull'interruzione della fluidità, producendo shock estetici come strumento di riflessione.

Un esempio eloquente proviene ancora dai Droog: la Do Hit Chair (2000) di Marijn van der Poll consegna all'acquirente un cubo d'acciaio e una mazza. La 'sedia' non esiste ancora: deve essere conquistata a colpi di martello. Qui il progetto impone un gesto, una scelta, una responsabilità: agevolare sarebbe tradire l'intenzione (Fig. 17). Lo shock estetico che l'Experience Design esclude strutturalmente è qui il mezzo principale e l'intenzione è critica: rovesciare la passività del consumatore che riceve oggetti 'già fatti'. Le due logiche – configurare l'esperienza o renderla problematica – rispondono a intenzionalità radicalmente diverse e appartengono a registri del progetto che la distinzione iper e ipoestetica, nella formulazione proposta, non riesce ancora a contenere pienamente. Riconoscere questo confine rafforza la tesi, delimitandola: una tesi consapevole dei propri limiti è più solida.

Il secondo limite riguarda il rischio che un'etica immanente scivoli in un'etica automatica. Sostenere che l'etico è iscritto nella struttura di ogni esperienza progettata consente di concludere che ogni progetto è, per definizione, eticamente orientato, per il solo fatto di esistere. La tesi richiede qui una distinzione che il quadro proposto lascia aperta: tra immanenza come struttura costitutiva (il design ha sempre, inevitabilmente, una dimensione etica) e immanenza come garanzia (quella dimensione orientata al bene). Avere sempre una dimensione etica è cosa diversa dall'essere automaticamente virtuosi: la corresponsabilità tra progettista, committenza e contesto culturale rimane una variabile che nessuna coincidenza strutturale tra etica ed estetica può sostituire (Zannoni et alii, 2024).

Il terzo limite riguarda la questione del potere. La tesi mostra che decidere cosa agevolare e cosa ostacolare, cosa rendere visibile e cosa far arretrare ha sempre una valenza etica. Resta però aperta la domanda su chi detiene il potere di progettare e in base a quali interessi quella decisione viene presa. La Solar Bottle (2006) di Alberto Meda e Francisco Gomez Paz – un contenitore in PET trasparente per depurare acqua contaminata tramite energia solare, progetto eticamente ed esteticamente riuscito – è rimasta un prototipo: nessun produttore l'ha adottata su scala industriale (Fig. 18).

La coincidenza etico-estetica nell'esperienza progettata presuppone che il progetto esista e sia fruibile; quando le logiche di mercato bloccano que-

sta traduzione la tesi incontra un limite che essa stessa non può superare. L'immanenza estetico-etica può diventare, in determinate condizioni, uno strumento di legittimazione di scelte che rispondono a logiche di controllo o di esclusione. Quando si passa a sistemi di scala maggiore – dalla app IO agli algoritmi di raccomandazione, alle architetture urbane, alle infrastrutture digitali di massa – la stessa logica non regge senza un'analisi delle asimmetrie che strutturano chi progetta, per chi e con quali conseguenze.

Sul piano della diffusione il quadro teorico proposto incontra barriere di natura diversa. Sul versante culturale, la tendenza dominante nel design contemporaneo privilegia ancora la visibilità e la spettacolarizzazione: logiche iperestetiche che rendono difficile il riconoscimento istituzionale e commerciale delle pratiche ipoestetiche. Sul versante economico la coincidenza estetico-etica richiede processi progettuali più complessi e tempi più lunghi, spesso incompatibili con le logiche di mercato che premiano la rapidità e la scalabilità.

Sul versante tecnologico la progettazione di oggetti e sistemi intelligenti introduce nuove criticità: la sostenibilità dell'esperienza d'uso deve confrontarsi con l'impatto ambientale delle componenti digitali e con le asimmetrie tra chi beneficia delle tecnologie e chi ne subisce i costi nascosti. Sul versante organizzativo la responsabilità del progettista si estende ben oltre la fase esecutiva, investendo l'intera catena del valore; ma questa responsabilità tende a essere trattata come effetto indiretto del processo piuttosto che come suo fattore fondante (Zannoni et alii, 2024).

La tesi mantiene tuttavia una significativa trasferibilità. Regge con maggiore solidità nei contesti in cui il progetto è circoscritto, l'intenzionalità è riconoscibile e il rapporto tra progettista e fruitore è diretto, come nel design del prodotto, nel service design a scala ridotta, nel design terapeutico e nella progettazione di interfacce digitali. Regge anche quando i principi dell'agevolazione vengono integrati fin dalle fasi metaprogettuali, come condizione strutturale e non come correzione finale: Arquilla e Caruso (2025) mostrano, nel contesto dell'inclusione, che incorporare criteri etici sin dall'inizio del processo produce risultati più solidi e trasferibili rispetto a qualsiasi intervento correttivo successivo.

La tesi si indebolisce invece nei sistemi complessi, in cui l'esperienza è il risultato di una pluralità di decisioni distribuite e non coordinate e in cui le asimmetrie di potere rendono difficile attribuire la configurazione dell'esperienza a una scelta progettuale identificabile. Il dialogo con altri settori disciplinari – dall'architettura alla pianificazione urbana, dall'interaction design alle politiche pubbliche – rimane aperto e costituisce uno degli orizzonti più fecondi per sviluppi futuri.

Questi limiti tracciano il perimetro della tesi e disegnano le direzioni in cui il lavoro teorico deve proseguire: verso una categoria progettuale capace di integrare anche le logiche di interruzione e shock estetico che il quadro proposto non riesce ancora a contenere; verso un'analisi più articolata della corresponsabilità tra progettista, committenza e contesto culturale; verso gli strumenti necessari a leggere la coincidenza estetico-etica nei sistemi di scala maggiore, dove le asimmetrie del potere progettuale richiedono un'attenzione che questo saggio ha solo potuto evocare. L'Aesthetic Design si configura come una prospettiva aperta e radicata

nel contingente, che consente di leggere il progetto contemporaneo in tutta la sua densità etica e sensibile, sapendo che tale densità richiede ogni volta una verifica circostanziata.

Il contributo si colloca all'intersezione di alcune delle sfide più urgenti dell'Agenda 2030 (UN, 2015). Il legame tra la qualità estetica dell'esperienza progettata e il benessere del fruitore richiama direttamente l'SDG 3, come il caso di SuperPowerMe mostra con particolare evidenza, trasformando un obbligo terapeutico in un'esperienza positivamente vissuta. La tesi secondo cui ogni progetto configura un'infrastruttura relazionale dialoga con l'SDG 9, che riconosce nell'innovazione e nelle infrastrutture un asse strategico per uno sviluppo equo e sostenibile: progettare bene significa progettare infrastrutture di accesso, oltre che prestazionali.

L'SDG 10, sulla riduzione delle disuguaglianze, è forse il più direttamente connesso alla tesi: la questione di chi viene agevolato e chi escluso, di quali pratiche vengono rese fluide e quali osteggiate, è la stessa che attraversa ogni scelta progettuale; ed è esattamente la domanda che la coincidenza estetico-etica pone al centro dell'Aesthetic Design. L'SDG 12 sul consumo e la produzione responsabili interroga infine direttamente la logica iperestetica che ha dominato il design del Novecento: quando la forma seduce e il simbolo vende, la responsabilità progettuale nei confronti dei modelli di consumo cui si contribuisce a produrre è una dimensione immanente al progetto, inscritta nella sua stessa forma. Riconoscere questa immanenza non risolve le tensioni tra questi obiettivi – la coincidenza estetico-etica può operare anche a servizio di logiche consumistiche, come nel caso della caffetteria mostra – e tuttavia fornisce uno strumento per leggerle con maggiore precisione e per orientare il progetto in modo più consapevole. La corrispondenza designa una qualità dell'esperienza che il progetto può costruire o distruggere e che richiede di essere giudicata nel concreto delle relazioni che produce.

---

Design no longer occupies a circumscribed place among the project-based disciplines. It now acts as a diffuse infrastructure of experience, insofar as it organises environments, mediates interactions, structures interfaces, articulates services, shapes individual and collective behaviours, and intervenes in the conditions under which things are encountered, understood, and used. In this sense, design does not merely produce artefacts: it configures situations. This transformation radically alters its theoretical status. If design intervenes in the conditions of experience, then it acts upon the very form of the possible, distributing access, directing pathways, facilitating certain practices, and rendering others less likely. Every design configuration establishes a particular way of inhabiting a space, moving through an environment, and relating to a device. A preliminary question therefore arises, one worth formulating with precision: what kind of knowledge does design embody when it intervenes at this level of depth?

The cultural framework within which design now operates is marked by the growing diffusion of the aesthetic. Traditionally understood as reflection on beauty – in nature and in art – aesthetic thought has progressively expanded its sphere of relevance, to the point of encompassing everyday

objects, public spaces, digital environments, and quotidian practices. Within this shift, design occupies a singular position: unlike contemporary art, which has deliberately abandoned any obligation towards beauty, to the point of making the anaesthetic, the unsettling, or the deliberately ugly into an expressive resource of its own, design retains a structural link with perceived pleasantness, with a form of sensory appeal that appears intrinsic to designed experience, even when it departs from beauty in the classical sense of the term. It is precisely this aesthetic specificity of design that calls for conceptual tools of its own. Which ones, exactly?

Corresponding to this diffusion of the aesthetic, on the plane of design practice, is an equally profound transformation. For much of its modern history, design took the physical object as its principal referent: a product reproducible in series, with a form, a weight, and a surface. From the second half of the twentieth century onwards, that referent was progressively eroded. Today, one designs services, flows, interactions, and interfaces. The expression 'user experience' – which has become almost a paradigm of contemporary design – signals a shift that affects the very substance of the project: its centre of gravity moves from the object to the relation that that object, or system, or service makes possible. What is now required of design is that it generate a qualitatively successful experience. What this means precisely, and how it may be assessed, is a question that design studies have yet to resolve fully.

Alongside these aesthetic and practical transformations, design has also been traversed throughout the twentieth century by a growing call for accountability: the environmental impact of industrial production, labour conditions within global manufacturing systems, the accessibility of artefacts for the most vulnerable sections of the population, and the sustainability of models of consumption have all progressively imposed an explicit ethical dimension upon design. Designers are now called upon to answer for the consequences of what they design upon the world.

This awareness has generated a range of design orientations – from design for real needs to sustainable design, from participatory design to social service design – united by the idea that design must incorporate values and not merely functions. What this tradition has only rarely called into question, however, is the structure of the relationship between ethics and aesthetics: whether they are two distinct instances required to coexist, or whether their bond is deeper and more structural. This is the question that guides the present essay, advancing the thesis that, in contemporary design, ethics and aesthetics converge immanently, emerging together from the same design logic. The thesis unfolds in five stages: the reconstruction of the dynamics of diffuse aestheticisation, from Styling to contemporary forms of symbolic excess; the introduction of the categories of Everyday Aesthetics and of the distinction between hyper-aesthetics and hypo-aesthetics; the testing of these categories within contemporary design practice through the notion of facilitation and a series of paradigmatic cases; the argument for the immanent coincidence of ethics and aesthetics within designed experience; and, finally, the recognition of the limits of the proposed framework, together with an indication of the directions in which research ought to proceed.

The aim of this contribution is to offer the design research community a unified theoretical framework capable of reading the ethical dimension of design as a constitutive quality of the experience it configures, immanent to its form, and prior to any external normativity.

**Styling and the cosmetic treatment of the product** | Aestheticisation, understood as the process through which products are endowed with aesthetic value, has now become a widespread and pervasive condition. More than that, commodities are systematically spectacularised for commercial ends. This attention – already clearly visible in the industrial production of the second half of the nineteenth century, from the Great Exhibition in London in 1851 to the Paris Arcades (Benjamin, 2002), and through squares and boulevards covered with affiches, which, according to Grazioli (2001), effectively turned the street into a kind of museum of advertising (Fig. 1) – acquired a specifically design-related relevance in 1930s America under the heading of Styling. The term refers, in effect, to stylisation, at a historical moment in which aerodynamic, torpedo-like, and teardrop forms emerged as a dominant tendency because they symbolically embodied speed, which, from the Futurists onwards, had become synonymous with modernity.

It is within this context that Styling reveals its ambiguity: on the one hand, it functions as a strategy of commercial enhancement; on the other, it reduces design to a predominantly formal operation. The most lucid criticism came from Max Bill, founder of the Ulm School. As early as 1949, in *Beauty from Function* and as *Function*, Bill (2010a, p. 43) denounced the drift of Anglo-Saxon design: «Much of what these designers produce looks very attractive, and is superficially modern, but the design is often substandard, wantonly frivolous, with the fine facade concealing technical problems». Fifteen years later, his judgement had become even sharper: the profession of the American designer was reduced to something «[...] not unlike that of the hairdresser, in terms of both the services offered and their impact» (Bill, 2010b, p. 157); that is, to practitioners concerned merely with embellishing what remains fundamentally unchanged, without any genuine drive towards innovation.

Dorfles (1972) described this low-value design activity as 'cosmesi', using the term in connection with Styling to indicate a form of design restricted to mere formal alteration of the product, unsupported by any technical or scientific rationale, and aimed solely at increasing its pleasantness and boosting sales. It is no accident that the first edition of that essay bore the title *Il Disegno Industriale e la sua Estetica*: for Dorfles, the relation between design and aesthetics was the founding problem of the discipline, and Styling, by reducing aesthetics to a marketable surface, already represented a betrayal of that relation.

Corresponding to this criticism, in the same essay, is a positive definition of design intended to reaffirm its intrinsic bond with industry, and sharply distinguish its domain from that of craft. According to Dorfles (1972), design entails three fundamental conditions: the not occasional but exclusive use of the machine, the resulting serial repetition of the product, and, finally, 'aestheticity', understood as the designer's explicit intention to produce beauty<sup>1</sup>. This final condition neither overlaps with function

**Fig. 9** | Lockheed Lounge (1986), designed by Marc Newson: riveted aluminium and fibreglass chaise longue (credits: Marc Newson Ltd).



nor replaces it: rather, it brings it to completion. More than half a century later, the first two conditions have been profoundly transformed: the machine no longer constitutes the sole productive paradigm, and seriality now coexists with logics of personalisation, hybridisation, and flexible production. What has remained, and indeed intensified, is the aesthetic dimension: no longer one constitutive component of design, but its centre of gravity.

It is therefore hardly surprising that Raymond Loewy (1963) – the Paris-born designer who became one of the best-known exponents of Styling in America – entitled one of his most famous books *La Laideur se Vend Mal*: literally, ugliness does not sell well; in more practical terms, beauty pays (Fig. 2). The resonance of this maxim extends far beyond the 1930s: what began as a contingent response to the economic crisis of 1929 gradually became a structural logic, eventually turning into the ordinary condition of contemporary production and consumption. Form seduces, symbol sells, and image prevails over substance<sup>2</sup>. It is precisely in this phase, as Vanni Pasca (2010) observes, that the relation between technical, scientific, and social reasons, and formal elaboration – ultimately, between ethics and aesthetics – which had hitherto characterised design and constituted its founding core, begins to fracture.

**Art and design: undecidability and symbolic excess** | If, in the 1960s, Dorfles could still draw a clear line between design and cosmetic treatment, claiming aesthetic intentionality as a design intention linked to function, from the following decade onwards that line began to dissolve. A series of episodes followed in which the distinction between art and design became increasingly difficult to uphold. This is not art in the traditional sense of the term; rather, it refers to objects with a high symbolic charge, capable of intensifying perceptual experience and generating that concentration of meaning which, within the art system, constitutes the aura of the work – what José Jiménez (2008) calls ‘attendant rhetoric’, and what will here be defined as symbolic excess: a surplus of meaning that ex-

ceeds the practical function of the object, and lays claim to a different, more ambiguous status.

The ground had already been prepared, during the 1960s, by two movements that had begun to call the foundations of modern design into question. Pop Design introduced into everyday objects the visual repertoire of mass culture – comics, advertising, and popular icons – turning the commodity into an ironic quotation of itself. Radical Design, for its part, pushed the critique of functionalism to the point of proposing deliberately unusable objects, conceived as political and cultural manifestos rather than as products<sup>3</sup>. In both cases, function gave way to message: the object became a vehicle of meaning even before it served as an instrument of use.

The Alchymia circle (1976-1981) offers the first significant example of this condition. Its best-known outcome, Alessandro Mendini’s *Poltrona di Proust* (1978), is an armchair with baroque-inflected forms, entirely covered in polychrome dabs of colour. Faced with this object, one is prompted to think simultaneously of Impressionist painting and of Marcel Proust’s literature, in a self-conscious short circuit of languages and cultural references that deliberately exceeds the boundaries of design (Fig. 3).

Along similar lines, though with a different vocation, stands Memphis (1981-1986), the group founded by Ettore Sottsass. Unlike Alchymia, which was wholly focused on the experimental and critical dimension of design, Memphis cultivated an entrepreneurial ambition: to develop prototypes which, once their techno-aesthetic potential had been verified, might be serially produced. These objects – predominantly pieces of furniture – are laden with cultural references, including exotic ones, and marked by a global attitude, vivid chromatic schemes, and deliberately eccentric forms, to the point of assuming a more contemplative than practical function. The Carlton bookcase is its most eloquent example: a sculpture-furniture hybrid with an asymmetrical, totemic structure, it circulates in design history and specialist magazines only as an image, never with books on its shelves. To use it would be to profane it. In auction

rooms, it fetches between 10,000 and 30,000 euros: figures that say everything about its symbolic and economic status (Fig. 4).

A few years later and within a cultural context that had by then profoundly changed, this same symbolic excess reappeared – though with different inflections – in the breakthrough of the Dutch group Droog Design, which established itself on the international scene from the 1993 *Salone del Mobile* in Milan onwards. Droog projects systematically take the form of materialised metaphors, in which the conceptual component clearly prevails over the material support: objects that do not describe the world, but interpret it, criticise it, and overturn it.

A particularly eloquent example is Tejo Remy’s *Rag Chair* (1991): a furnishing object made by layering discarded textiles, compressed and held together by straps. What is this object? A functional product? Certainly, since it receives the body of the person who sits or reclines in it. A work of art? Equally certainly, since it incorporates a social critique and an explicit environmental indictment, pointing the finger at the fashion industry, which is responsible for the mass production of textile waste (Figs. 5, 6). The comparison with Michelangelo Pistoletto’s *Venere degli Stracci* (1967) is unavoidable: ‘arte povera’ and conceptual design confront one another here on the same symbolic terrain (Fig. 7).

Alchymia, Memphis, and Droog are three moments within the same drift, three different ways of pushing the object beyond its disciplinary boundaries. It is the process reconstructed by Maurizio Vitta (2011) in the book entitled *Il Progetto della Bellezza*: within the taste for design as the creation of pure prototypes, one may discern the implicit reassertion of the artistic principle once again breathed into the everyday object. Beauty, in other words, has returned to being the horizon of things.

**Artidesign and Designart: when design exceeds itself** | In response to the drift outlined above, theoretical reflection has developed new categories, two of which – Artidesign and Designart – deserve particular attention, insofar as they are concepts



Fig. 10 | Bibendum Chair (1926-1928), designed by Eileen Gray: leather and chrome-plated steel (source: christies.com).

with their own genealogy and field of application, only partly overlapping with the examples discussed so far.

Artidesign emerges from a reflection by Filippo Alison and Renato De Fusco (2018), who identify within Italian design an endogenous quality of the project: the capacity to synthesise art, craft, and industrial design, combining the techniques of serial production with fine finishing, customisation, and an artistic approach in terms of concept and research. These are objects conceived to endure, adaptable over time, and far removed from the logic of disposability. Applying this category to the Southern Italian context, De Fusco and Rusciano (2015) bring out its historical dimension: while the crafted object, like the work of art, is potentially timeless and indeed gains value over time, the industrial product, by contrast, is destined to expire and wear out, so as to make room for a new series.

Designart takes shape along two converging trajectories: the first concerns contemporary designer-artists whose objects deliberately enter the art circuit through galleries and auction houses; the second concerns historical objects which, decades later, acquire an iconic status and an economic value comparable to that of the work of art, not by design choice, but through historical consecration.

Hybrid figures such as Ron Arad and Marc Newson belong to the first trajectory. Arad fully embodies the figure of the artist-designer: his rocking chair *Voido* (2006), produced by Magis, stems from the sculptural series *Oh Void*, and circulates in both the design market and the art market<sup>4</sup> (Fig. 8). Newson, described in 2010 as the most prominent

figure in contemporary design (Artprice, 2010), pushes this logic to its furthest consequences with *Lockheed Lounge* (1984), sold at auction by Phillips de Pury & Company<sup>5</sup> in London in 2009 for 1,105,250 dollars, a figure that emblematically marks the entry of design into the international circuit of symbolic and economic valorisation (Fig. 9). This transition is also advantageous for firms, which aim to present themselves on international markets with objects whose high prices are legitimised by the fact that the designers working for furniture design companies are, in part, the same figures active within the design art market (Pasca, 2010).

The second trajectory, by contrast, includes historical objects consecrated by the patina of time. Eileen Gray's *Bibendum Chair* (1926-1928) reached 687,500 dollars at Christie's<sup>6</sup> in 2020 (Fig. 10); a 1924 teapot by Marianne Brandt achieved estimates between 300,000 and 500,000 dollars at the same auction house<sup>7</sup> (Fig. 11). These are objects originally conceived as industrial products or craft prototypes which the market now treats as works of art.

In both cases, then, we are dealing with undecidable objects, which Elena Agudio (2013) defines as 'bastard' objects: objects of a hybrid and transgressive kind, created by artists or designers who have pushed beyond their own disciplinary boundaries, and which resist classification within any schematic epistemology. They are objects made to betray the rules of the game and insinuate themselves into contexts not originally their own. This slippage between function, symbol, and exchange value describes a widespread condition of contem-

porary design, explored elsewhere in the book *Il Lato Oscuro del Design* (Russo, 2013).

**Hyper-commodity and the crisis of design** | The progressive rise of aesthetics as the centre of gravity of design – as documented in the episodes discussed so far – has led several aestheticians to reflect on the role of image and symbol within contemporary processes of production and consumption. Fulvio Carmagnola, in particular – explicitly taking up Dorflès's theses – has revived and deepened the theme of diffuse aestheticisation, describing a cultural condition in which beauty is structurally intertwined with the economy and the media. Within this framework, design objects take shape as 'embodied symbols' (Carmagnola, 2006), material forms capable of condensing and conveying cultural meanings. Carmagnola (2006) rereads this symbolic dimension in the light of the imaginary, showing how the value of objects lies in their capacity to activate shared narratives, expectations, and desires. The embodied symbol thus becomes an 'imaginary symbol': a node at which the object inserts itself into what the author defines as a 'fiction economy', that is, an economy founded upon the production and consumption of images, narratives, and symbolic values.

All this feeds directly into the reflection developed by Fulvio Carmagnola and Maurizio Ferraresi (1999) on the consumer object, interpreted as the driving element of a new form of secularised cult: a commodity that acts as the propellant of cult hyper-commodity, since cult objects are hyper-commodities, the commodity most typical of our time. Hyper-commodity thus takes shape as a highly desirable consumer product, a commodity raised to something more than itself, a meta-commodity that exceeds both its use function and its material status in order to become charged with values, expectations, and narratives capable of suggesting and directing desire.

Moving in a convergent direction, Ernesto Fracalanci (2006) interprets the history of objects as a process of progressive hyper-signification, which commodities have achieved by introducing within them a new energetic quality that has transformed them into entities endowed with strong attractiveness. In his account, diffuse aesthetics extends from the circulation of images and the symbolic valorisation of commodities to the very structure of the artefact itself: a door is no longer simply a door, and the same applies to a window, a chair, a table, and all the material objects that fall within our observation and our use (Fracalanci, 2006).

Such energy cannot be reduced either to function or to technique; rather, it lies in the object's capacity to generate attraction, recognisability, and an intensification of perceptual experience. From this point of view, the hyper-commodity identified by Carmagnola may be read as the economic and cultural outcome of such a process: an object whose valorisation depends on the symbolic and imaginary excess that transforms it into a device of desire.

As Andrea Mecacci (2012) observes, however, this symbolic overabundance, while broadening the horizon of aesthetic experience, progressively shifts attention from use to representation. Within the context of diffuse aestheticisation, design tends to resolve itself into a form of spectacularisation, in which the shift from designing the object to designing taste marks a profound transformation in the

very status of design, while the product takes shape as hyper-commodity and symbolic product. Taken to its extreme consequences, aesthetic surplus risks causing use to disappear into its own sheer appearance: the object ceases to be an object and becomes the image of itself. It is in response to this crisis that contemporary aesthetic reflection has sought to redirect attention towards what spectacle tends to render invisible: the ordinary, everyday, and silent dimension of experience with things.

**The aesthetic as a quality of experience** | Diffuse aestheticisation does not merely describe the proliferation of objects endowed with appealing formal qualities; it points to a more radical transformation: the displacement of the aesthetic from the object to experience. Within the classical paradigm, the aesthetic referred to specific objects – works of art, or natural phenomena – and aesthetic experience assumed the character of exceptionality and contemplative distance. Yves Michaud's diagnosis of the 'vaporisation' of art brought to light a condition in which art appears to dissolve into a kind of 'aesthetic ether' (Michaud, 2007).<sup>8</sup>

This dispersal calls for a deeper redefinition of the aesthetic field, for which the pragmatist tradition offers the most appropriate theoretical coordinates. Dewey (2007) describes aesthetic experience as the complete interpenetration of self and the world of objects and events, and more specifically as a condition in which there is no distinction between self and object, because experience is aesthetic insofar as organism and environment cooperate in instituting an experience in which both are so fully integrated that each disappears. Where Michaud registers the dissemination of art throughout life, Dewey provides its foundation: the aesthetic does not reside in objects but emerges in the quality of the relations that experience establishes.

It is against this theoretical background that, in the third millennium, the line of research known as Everyday Aesthetics has emerged, understood as a subdiscipline of philosophical aesthetics concerned with investigating the aesthetic character of everyday experience (Saito, 2007; Di Stefano, 2017; Iannilli, 2019a, 2019b, 2020). By removing the aesthetic from both an exclusively art-centred paradigm and the pursuit of the exceptional, it grounds its analysis in the continuity of practices. As Iannilli (2019a, 2019b) observes, it is precisely within this framework that the question of design opens up as the privileged site in which the aesthetic becomes available in everyday life.

**Everyday Aesthetics and the centrality of practices** | If the aesthetic takes shape as a quality of experience, then everyday life becomes its decisive theoretical testing ground. The authors who have contributed to defining Everyday Aesthetics converge on one fundamental point: aestheticity does not manifest itself in the detached contemplation of exceptional objects, but in immersion within ordinary practices.

Yuriko Saito (2007) articulates this thesis in its most radical form. Everyday aesthetic experience is 'action-oriented': it is rooted in choices, behaviours, and in the ways one inhabits an environment or makes use of objects and devices, extending even to the apparently most automatic and insignificant aspects of ordinary life. The aesthetic permeates the continuous texture of practices, regard-



**Fig. 11** | Teapot (1924), designed by Marianne Brandt: silver and ebony (credit: Bauhaus-Movement).

less of the extraordinariness of the object or the situation. The so-called 'power of the aesthetic' refers precisely to this capacity of sensible configurations to orient life in concrete terms, affecting the quality of existence and the shared conditions of the environment.

Arto Haapala (2005) identifies familiarity as a decisive category. Ordinary aesthetic experience coincides with a process of 'home building': the familiar is the place in which everything is under control and comfortable, where things appear where they ought to be. The aesthetic reveals itself in the relational coherence that makes a space habitable: «Strangeness is an attack on our home building nature, our desire of familiarity» (Haapala, 2005, p. 46). This is a condition that design may help establish or dissolve. From this perspective, Jane Forsey (2014) proposes replacing the notion of meaning with that of function as the central category of aesthetic appreciation. Functional excellence thus becomes a constitutive dimension of the aesthetic: an everyday object is aesthetically appreciated insofar as it works, that is, insofar as it is integrated smoothly into the practice for which it was designed.

What these positions share is the centrality of the immersive relation between individual and environment. Dewey set the pattern here. A well-designed device tends to integrate itself into practice to the point of becoming almost invisible; aesthetic quality coincides with fluidity of use and the coherence of interaction. Within this framework, design emerges as a paradigmatic phenomenon of everyday aesthetics: it intervenes directly in the

conditions of experience, organising environments, objects, and interfaces in such a way as to make practices more coherent and more habitable.

Design works best when it is prosthetic, tending to disappear into the experience it makes possible. It is precisely on this terrain that a further distinction becomes necessary: between forms of intensification that emphasise prominence and forms of configuration that privilege harmony. The category of hypo-aesthetics will make it possible to articulate this difference, clarifying its implications for contemporary design.

#### **Hyper-aesthetics and hypo-aesthetics: the bifurcation of aestheticisation**

Contemporary aestheticisation, as we have seen, tends to assume the form of a permanent symbolic intensification: the aesthetic comes to coincide with prominence, excess, and continuous perceptual stimulation. Elisabetta Di Stefano (2017) has analysed this regime through the notion of hyper-aesthetics, understood in the double sense suggested by the Greek prefix 'hypér': 'above', but also 'beyond': an aesthetic dimension that exceeds its own disciplinary boundaries, and at the same time intensifies itself to the point of excess. The paradox of this regime is that beauty reproduced on an industrial scale loses its force, permanent intensification generates habituation, and iconic excess turns into anaesthetisation<sup>9</sup>. This is the risk already outlined earlier: that of a design reduced to the mere staging of value. It is from this diagnosis that Giovanni Matteucci (2016) introduces a decisive theoretical distinction, articulating two levels of aesthetic experience. The

first – which we may call hyper-aesthetic – operates through ostentation, symbolic intensification, and the production of prominence; the second – the hypo-aesthetic – operates in a largely tacit manner, helping to structure what Matteucci calls an ‘aesthetic form of life’.

To mark the difference, Matteucci (2016) reserves the term ‘aestheticisation’ for the first level, recognising in the second a silent aestheticity that permeates ordinary experience without displaying itself. The transformations that have affected the canonical model of art – from diffuse authorship to experiential devices, and from collective reception to forms of signalling that are not necessarily professional – have rendered the hypo-aesthetic level visible, though it has always been present and only rarely thematised. They point to a shift from the work-event to shared practice, and to a reorganisation of the aesthetic on an intersubjective and operative basis.

Hypo-aesthetics designates precisely this side of experience: that relational configuration which attracts us because it expresses our sense of corresponding with the surrounding environment, the tacit harmony that sustains the flow of ordinary experience, beyond – indeed, prior to – spectacular prominence and the effect of surprise. Seen in this light, the hypo-aesthetic is not the opposite of the hyper-aesthetic, but its presupposition: only because everyday experience possesses an intrinsic aesthetic potential can that potential be intensified, amplified, or spectacularised. The hyper-aesthetic amplifies a potential that the hypo-aesthetic quietly preserves.<sup>10</sup>

**From aesthetic bifurcation to design** | The distinction between hyper-aesthetics and hypo-aesthetics concerns not only different modes of sensible experience; it bears directly upon the fate of contemporary design. Within the hyper-aesthetic regime, design tends to privilege formal prominence, immediate recognisability, and the capacity to attract. The object, or the environment, aspires to stand out and impose itself as an event, producing value through spectacularisation.

From the hypo-aesthetic perspective, by contrast, design is oriented towards a different logic: the aesthetic operates as the tacit structure of interaction, as a principle of integration that shapes the relation between subject and environment. The lines of Everyday Aesthetics here converge with Matteucci’s reflection: the well-designed device becomes incorporated into action (Saito, 2007), familiarity becomes an aesthetic quality (Haapala, 2005), and function reveals itself as a constitutive dimension of appreciation (Forsey, 2014).

The centre of gravity thus shifts from representation to the configuration of practices: what matters is not the effect produced, but the set of relations that the object, or the device, makes possible. Contemporary design stands before this bifurcation: either to intensify experience, feeding dynamics of visibility and distinction, or to configure environments and devices in which aesthetic quality coincides with fluidity of use and the relational coherence of interaction.

It is on this terrain that design emerges as the privileged field in which hypo-aesthetics may be tested. If the aesthetic coincides with a relational quality of experience, then design may be defined as the configuration of conditions of correspon-

dence between subjects, environments, and forms of life. It is on this plane that the following section will carry the analysis forward: no longer on the side of aesthetic categories as such, but on that of the design practices in which those categories are embodied, and put to the test (Iannilli, 2019b).

**Design as intentional experientiality** | In the introduction to the book entitled *L’Estetico e il Quotidiano*, Iannilli (2019a) states his purpose from the outset: to clarify how one of the principal aims of design is to make the aesthetic available within everyday life, translating it into an experience of use. The aesthetic, then, is not a quality attributed to individual objects; rather, it takes shape in the relation between subject, artefact, and context. It is upon this relation that design intervenes in order to configure its conditions and to orient its unfolding.

If the aesthetic has become a quality of experience itself<sup>11</sup> (Michaud, 2007), design represents its intentional configuration. Attention shifts from the object considered in isolation to the situation in which it operates: to the way in which it is encountered, understood, and used. It is on this terrain that Daniel Martin Feige’s proposal is situated. Feige (2018) understands the functioning of design objects as an autonomous aesthetic category: not the contemplative lingering over the sensible qualities of things, but rather the practical forms [Praxisformen] of the aesthetic, incorporated into processes of interaction, and irreducible to any determinate meaning.

What design determines is the structure of interaction; the aesthetic emerges when that structure enables a correspondence between the possibilities offered by the device and the expectations of those who use it. Aesthetic quality thus manifests itself in the continuity between perception and use, and in the proportionate relation between intention and response.

**Facilitation as a design criterion** | Modern aesthetic tradition has recognised in artistic experience the capacity to include the disharmonious, the disgusting, and even the aporetic as positive values: from Kant’s theory of the sublime (1790) – already grounded by Burke (1757) in a spectatorly attitude protected from any direct involvement – to contemporary elaborations on the aesthetics of disgust and disharmony (Feloj, 2017; Tedeschini, 2018). Designed experience follows a different logic. The everyday is the domain in which direct involvement never falls away: the aesthetic gratification it conveys is generated by relations of a harmonious kind, precisely because they are charged with supporting, and indeed facilitating, the operativity intrinsic to the dimension of practices (Iannilli, 2019a).

In design, aesthetic quality is measured by the success of the interaction: facilitation – understood as a fluid relation between perception and action – constitutes its distinctive criterion. A well-designed system renders its possibilities of use legible and allows them to be activated continuously. Gratification does not arise from a spectacular deviation, but from the operative coherence that sustains practice: everyday aestheticity manifests itself when the user feels immersed in the action, without experiencing the device as an obstacle.

If the proper functioning of a design can be regarded as an aesthetic criterion (Feige, 2018), and if the aesthetic quid of the everyday depends on the

degree of facilitation afforded by the device (rather than on an aura that makes an object hyper-significant), then certain implications of contemporary design become easier to read. First: the ‘aesthetic function’ must be integrated with the ‘use function’, or rather assumed by it (Iannilli, 2019a): what pleases is what enables one to act, and what enables one to act well acquires aesthetic value. Second: the reduction of friction – the elimination of the superfluous, the optimisation of transitions, and the fluidity of access – constitutes a structural objective of design. Third: where design functions properly, the device becomes incorporated into practice to the point of becoming almost transparent. In short, the best design is prosthetic design: design that disappears into function, while generating aesthetic gratification.

One of the most eloquent examples of this logic of facilitation may be found in twentieth-century Italian design: the Sella stool by Achille and Pier Giacomo Castiglioni (1957). In the narrow corridors of Milanese homes in the 1950s, where the telephone was mounted on the wall, a stool with a stable base would have constituted an obstacle: a distracted knock, perhaps with a suitcase or shopping bags, would have caused it to fall over. The rocking hemispherical base of Sella resolves this problem at its root: the object absorbs the impact without toppling, adapts to movement, and leans against the wall. It also allows for a suspended posture – standing and sitting at once – proportioned to the use of the telephone in a confined space. Achille Castiglioni recalled that when using a public telephone he liked to move about, while also wanting to sit down, though not completely (Antonelli and Guarnaccia, 2000; Figg. 12, 13).<sup>12</sup>

Gratification here arises from the calibration of body, space, and function: the aesthetic coincides with the regulation of interaction. Sella is not an isolated case: Italian design had long been working on the relational quality of use well before the expression ‘user experience’ entered the design lexicon<sup>13</sup>. What elsewhere imposed itself as a structural transformation from the 1980s onwards – with the convergence of information technology and neuroscience, and the emergence of the desire / technology pairing as the new axis of design – had already found expression in Italy in a design tradition attentive to lived experience. It was precisely in those years that Flusser (2003) identified dematerialisation, interactivity, and pleasure as the features destined to redefine design at a structural level.

Marras and Mecacci (2015) reconstructed this trajectory as a succession of major polarities: from the nineteenth-century dialectic of beauty / utility to the modernist pair form / function, then to the twentieth-century substitution of consumption / image, and finally to the pair desire / technology, which, with the advent of the New Economy and the spread of Human-Computer Interaction (HCI), redefined design priorities: from ‘usability’ to ‘user experience’, in which emotional and aesthetic aspects become central. The shift from object to interaction thus became consolidated as a primary category of contemporary design.

**Experience Design, interface, and relational space** | If the New Economy and the widespread diffusion of HCI mark the shift from ‘usability’ to ‘user experience’, Experience Design takes the decisive step further. In User Experience Design, the

term ‘user’ still implies that mediation remains necessary: attention is focused on this mediator both in the design process and in use itself. In Experience Design, by contrast, the user is already called into responsibility: they have become a component of a process in which they participate by virtue of their ability to respond to specific stimuli.

The elimination of the term ‘user’ in the label seems to suggest that responsibility now lies entirely in the hands of design. It falls to design to ensure that a specific experience may be realised in the most efficient and gratifying way possible (Iannilli, 2019a), without any mediator imposing itself as an obstacle. The designer does not configure an experience for a user but rather arranges the conditions of an experience in which subject and device stand in relation to one another, a paradigm that Iannilli (2020) has systematically analysed in the book entitled *The Aesthetics of Experience Design – A Philosophical Essay*.

Within this framework, the notion of interface acquires a more general value. It is Bonsiepe (1995) who provides its key structural definition: the interface is not an object, but a space in which the interaction between the human body, the tool (understood as both an object-based and a communicative artefact), and the purpose of the action is articulated. This is, properly speaking, the irreducible domain of industrial and graphic design. In its most elementary conception, Iannilli (2019a) observes, it consists in a visible articulation of symbols and functions that makes an action possible. Such an articulation is, in effect, an articulation of saliences, based on appearances, interactivity, and the principle of being literally ‘ready to hand’ – one need only think, quite simply, of the touchscreen surfaces with which we interact every day. The notion, however, extends far beyond the screen. Clothing, lifestyles, buildings, and everyday environments may all function as interfaces: wherever subjects and objects enter into a structured relation. This relational logic also operates within the digital inter-

face itself. Frost (2016) proposes that it be understood as a living system in which atoms – a button, a text field, an icon – combine into molecules, molecules into organisms, and so on until they form entire pages. Like LEGO bricks, which in themselves say nothing, but when assembled generate inhabitable environments, each element acquires meaning only within the network of relations into which it is inserted. The interface, however, does not merely organise: it acts, directs, and persuades.

As Stock, Guerini, and Zancanaro (2018, p. 195) observe, the interface is designed «[...] to induce the user, or the audience in general, to perform certain actions in the real world». By taking social context into account, exploiting the surrounding situation, and enhancing the emotional aspects of communication, the interface becomes at once an instrument of gratification and persuasion. Every object thus becomes a node within an experiential network.<sup>14</sup>

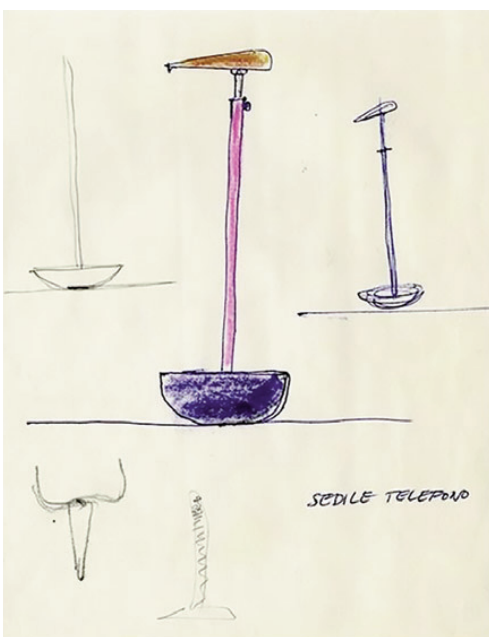
Three projects, selected for their capacity to embody, in radically different contexts, the convergence between aesthetic quality and design responsibility, make it possible to test the robustness of this thesis. The first is the IO app, a digital platform that unifies access to the services of the Italian Public Administration, and which stands as an emblematic case of the shift in design’s centre of gravity from the form / function relation to digital interaction; the Compasso d’Oro awarded to it in 2022 makes it one of the rare cases in which this shift has received explicit disciplinary recognition, thereby confirming the full dignity of digital Service Design as an autonomous design practice. The project takes shape as a relational infrastructure: payments, notifications, digital identity, and institutional communications converge within a single environment that recomposes the fragmentation of portals and procedures into a continuous, navigable pathway. The citizen’s experience is reorganised into a coherent sequence of access points, in which interaction with the institution becomes leg-

ible and usable. The aesthetic emerges in the quality of the mediation between the public system and the user, in the fluidity of the interaction, and in the reduction of bureaucratic friction.

There remain, however, structural limits that circumscribe the scope of this facilitation: access presupposes the availability of a device, a connection, and minimal digital skills, thereby excluding those who lack them; the experience is configured within boundaries fixed by the institution, without the citizen having any voice in its design; and the infrastructure depends upon proprietary platforms, introducing an asymmetry of sovereignty into a public service (Prosperetti, 2026; Fig. 14).

The second case shifts the logic from digital infrastructure to physical space. The contemporary coffee shop is a diffuse, anonymous phenomenon, one that cuts across the metropolises of the world: a design without a single author, verifiable in the everyday experience of anyone at all, and for that very reason paradigmatic in a sense different from the other cases – not because it is exemplary, but because it is ordinary. In its more elaborated configuration, it is a commercial aesthetic space that synthesises multiple relational dimensions: the ‘feeling at home’ typical of private space (Haapala, 2005), the intersubjective and multisensory dimension of public space, and the global projection of virtual space. Its design – architectural, interior, sonic, and olfactory – aims to configure an inhabitable experience: one works, relaxes, socialises, observes trends, and consumes objects and lifestyles.

Here facilitation operates on an environmental scale: the user is immersed in a system of designed relations that orients practices, tastes, and behaviours. Aesthetic gratification coincides with feeling attuned to the environment, with the fluidity with which one moves through a space that seems made to measure, and which Iannilli (2019a) has analysed as a paradigmatic site in which the everyday aesthetic becomes designed experience. However, this case also reveals a limitation that the thesis



**Fig. 12, 13** | Sella (1957), designed by Achille and Pier Giacomo Castiglioni: bicycle saddle, painted steel tube, and cast-iron base (source: achillecastiglioni.it; credit: Zanotta, 1983).



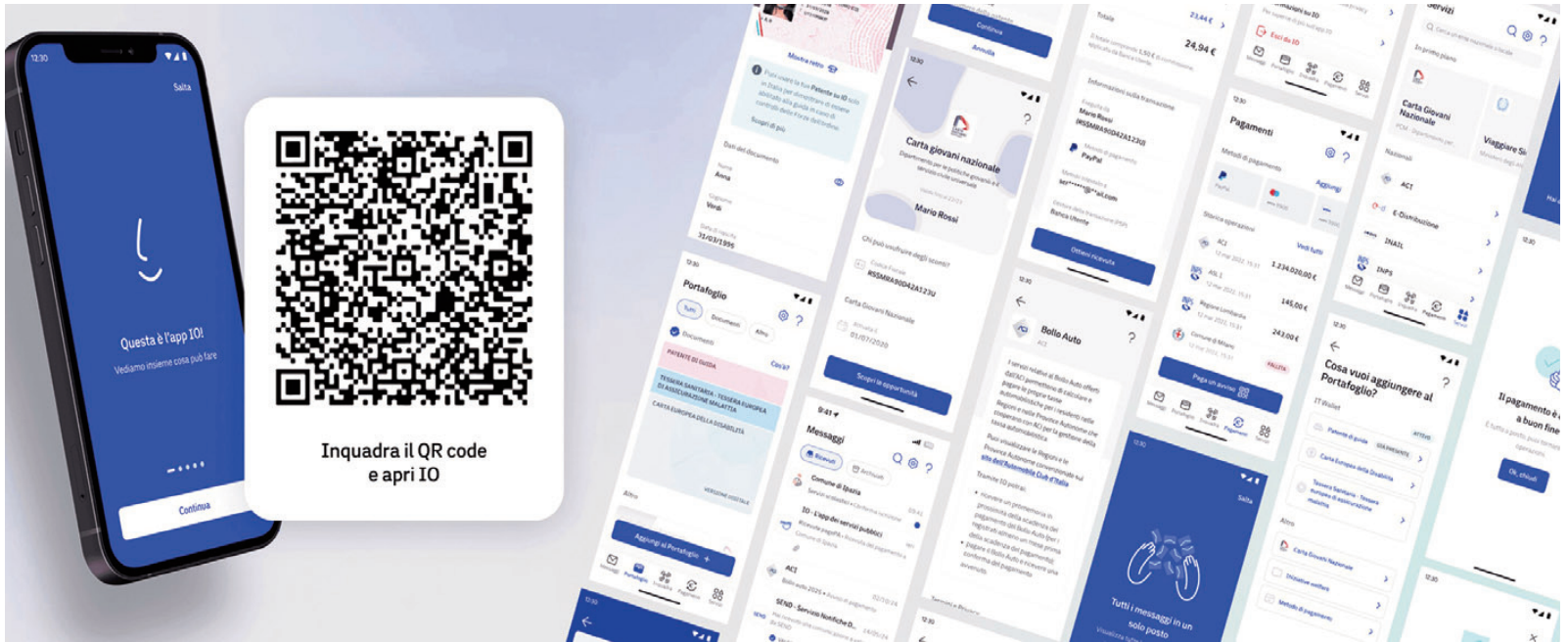


Fig. 14 | App IO (2019): digital platform for Italian public administration services (credit: PagoPA S.p.A.).

needs to recognize. The same logic of facilitation and of aesthetic gratification that makes the coffee shop a fluid and habitable experience may operate both in favour of genuine sociability and in the service of consumerist dynamics: the space is designed to make people feel at ease, but also to make them consume, and the two are often indistinguishable in lived experience. The aesthetic-ethical coincidence is fully operative here, but it is oriented by interests that the design does not make explicit, and that experience itself does not allow one to perceive. Added to this is the tendency towards global homogenisation: large chains replicate the same relational model in radically different contexts, achieving fluidity at the cost of indeterminacy (Fig. 15).

The third case shows how the same logic may directly invest the body. SuperPowerMe, developed at the Santa Chiara Fab Lab of the University of Siena by a transdisciplinary group of designers, orthodontists, engineers, and developers, is the most recent, and methodologically the most rigorous, of the cases examined here: a project in which the ethical dimension is not added to the design, but constitutes its originating reason. It begins from a precise clinical problem: children affected by Class III malocclusion must wear an orthodontic mask for at least fourteen hours a day, over a period that may exceed nine months. Traditional masks, cumbersome and visually stigmatising, generate resistance, and poor adherence to treatment. The project intervenes by rethinking the entire therapeutic experience: the mask is redesigned in biocompatible resin, and customised to the child's anatomy; a sensor system records the hours of use in real time, and transmits the data to the physician; and a video game incorporates those data into a narrative progression system, assigning resources and upgrades in proportion to consistency in treatment. The clinical obligation is thus absorbed into a motivational structure that mobilises imagination and play. The interpenetration of the physical and digital dimensions becomes tangible here: the device is inserted into an information network connect-

ing patient, family, and healthcare professional, transforming the therapeutic act into an experience that is monitored, shared, and valorised.

Gratification is rooted in clinical efficacy and is consolidated in the quality of the pathway that supports adherence over time (Marti et alii, 2021). The aesthetic coincides with the configuration of this relational architecture, in which body, technology, and narrative converge in a single designed experience. The limit of this case, however, is inscribed within its very specificity: the project arises in a controlled clinical context, with transdisciplinary resources and competences that are difficult to replicate on a broader scale. The aesthetic-ethical coincidence appears especially clear here precisely because the conditions that make it possible are exceptional (Fig. 16).

In each of these projects, design acts as the configuration of relational conditions. The aesthetic manifests itself in the quality of that organisation, insofar as experience presents itself as coherent, navigable, and practicable. To structure an environment, however, always implies a choice: every interface distributes access, hierarchises possibilities, and makes some trajectories more evident than others. The order of experience is always the result of a precise design architecture and, as such, carries within itself choices and orientations. The same logic operates in contexts far removed from those examined here: Olivastrì and Tagliascò (2024) analyse the design of Reuse and Repair Centres as touchpoints within service networks for the circular economy, showing how physical space there too is at once a relational infrastructure and an ethical device. In sustainability-oriented service design practice, ethics and aesthetics both call a system of values into question (Findeli, 1994), and their convergence is immanent to the form of the project, prior to any declaration of intent: the ethical dimension of design comes into view, inscribed in the very form of the relations that design makes possible.

**Design as an ethical act: from aesthetic configuration to ethical implication** | If design con-

figures relational conditions – by structuring environments, organising interfaces, and distributing access – then every design choice already entails a position being taken: on who is facilitated and who is excluded, on which practices are rendered fluid and which are hindered, and on what form of coexistence is made practicable. The ethical dimension is inscribed in the very structure of the experience that design makes possible, even before it appears in the designer's intentions. As has been shown, the aesthetic operates as a relational quality of experience, a tacit structural principle that sustains the operative harmony between subject and environment. It is on this same ground that the ethical dimension is rooted, immanent to the form of designed experience. The theoretical shift proposed here is precise: from ethics as a criterion external to design to ethics as an internal effect of its configuration.

**Ethics and design between responsibility and care**

The twentieth century produced a range of responses to the problem of the relationship between ethics and design, yet all of them share an implicit assumption that is worth making explicit: ethics is conceived as an instance external to design, as a principle that directs, corrects, or constrains it from without. Reconstructing the principal inflections of this assumption also makes it possible to clarify why, despite progressively approaching the relational dimension of experience, none of them takes the further step towards the coincidence that this section seeks to argue.

Victor Papanek (1972) opens the debate with a radical position. At the beginning of the book entitled *Design for the Real World*, he does not hesitate to describe industrial design as one of the most harmful professions of modernity: complicit in the production of useless, dangerous objects, conceived for a market that systematically excludes the most vulnerable – the poor, disabled people, and populations in developing countries, broadly corresponding to what is now referred to as the 'Global South'. The accusation is direct: design

has placed its expertise at the service of irresponsible consumption, turning innovation into an instrument of profit, and aesthetics into commercial seduction.<sup>15</sup>

Against this diagnosis, Papanek sets a design practice oriented towards real needs: low-cost radios for remote communities, accessible therapeutic devices, and play environments for children with disabilities developed together with his students and distributed free of charge. Ethics thus takes the form of militant critique, and of an explicitly declared personal responsibility: the designer must choose where to stand. The relationship between ethics and aesthetics is one of explicit hierarchy – the former disciplines and directs the latter – and the ethical implication of design depends entirely on the intention of the designer.

Tomás Maldonado broadens the perspective from individual responsibility to systemic responsibility. In the definition presented at the ICSID conference in Venice in 1961, and later developed in the book entitled *Disegno Industriale – Un Riesame* (Maldonado, 1976), designing the form of a product does not mean intervening in its aesthetic appearance, but rather coordinating, integrating, and articulating all the factors that participate in the constitutive process of form itself: functional, symbolic, cultural, techno-economic, and techno-productive. From this perspective, form is always the result of a plurality of determinations – including, implicitly, ethical ones – and cannot be reduced to an a priori idea of aesthetic or aesthetic-functional value elaborated outside the constructive process (Maldonado, 2008). From this conception of form there emerges the broader, and more demanding, notion of industrial design as a ‘total social phenomenon’: that is, as something belonging to that category of phenomena which cannot be examined in isolation, but only in relation to other phenomena with which they constitute a single connective tissue (Maldonado, 2008). Design is therefore called upon to confront the environmental and social consequences of the technical-productive system

as a whole, the distribution of priorities between symbolic and economic factors, and the way in which production and consumption unfold within a given society. Ethics thus takes the form of a critical awareness of the structural role design plays within industrial society, an awareness that lucidly anticipates the ecological question. Even in this case, however, it operates as an external horizon of reference: it defines the conditions of legitimacy of design without inhabiting its form.

With Ezio Manzini (2015), the centre of gravity shifts from responsibility to participation. In *Design, When Everybody Designs*, the starting point is a condition already noted by Vanni Pasca (2010, p. 422), according to which, we live in a ‘designing society’, in the sense that everyone must design everything, from their holidays to their work, to their life, and even the world that surrounds them. Within this horizon, the expert designer can no longer conceive of themselves as the sole protagonist of the process: their role becomes that of a mediator between different interests, and a facilitator of the ideas and initiatives of the other actors involved.

Manzini (2015), however, distinguishes this figure from what he calls ‘post-it design’: a bureaucratic reduction of the designer’s role to that of a mere collector of opinions. The expert designer brings «[...] creativity and culture (i.e., their ability to conceive large scenarios and/or original design proposals) and the possibility of using them to trigger the social conversation and to feed it with new ideas» (Manzini, 2015, p. 49). Ethics thus takes the form of responsibility towards the community and of orientation towards social innovation: a commitment to making more sustainable forms of life possible, grounded in the expert’s intention, and in their role within the co-design process. In the book entitled *Politiche del Quotidiano*, Ezio Manzini (2018) directs the same gaze towards the concreteness of everyday life, placing emphasis on what each person can do, alone or together with others, starting from where they are. Two themes in this text are especially relevant: collaboration and care.

Collaboration becomes the very structure of the politics of everyday life, even before it is the method of the co-design process: it is a sequence of actions that influence the socio-technical systems within which one operates, and with which one enters into relation; actions upon the world that pertain to everyday life, carried out from where one stands (Manzini, 2018).

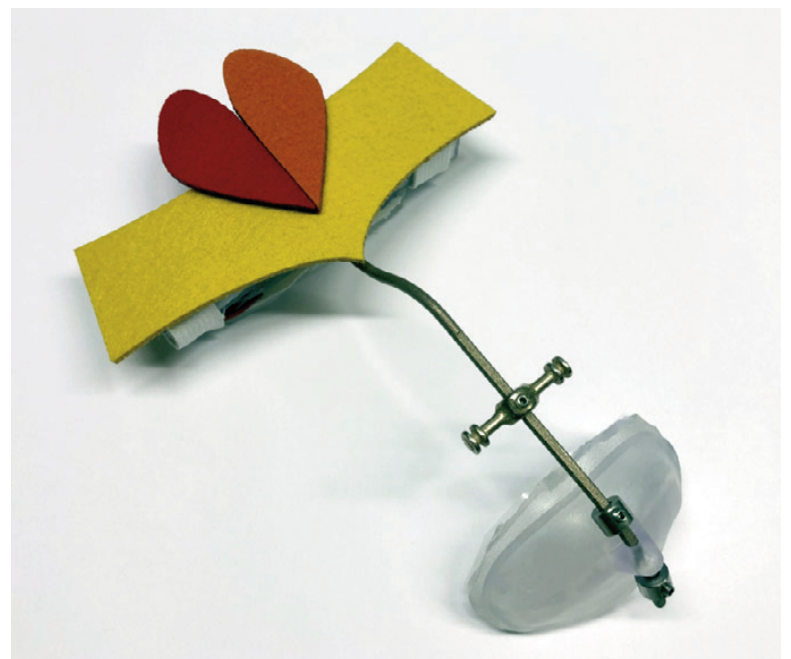
Care is the tone of this collaboration: we find ourselves in the midst of something whose existence is both precious and fragile, and which therefore needs to be cared for – a care that must be enacted by all those concerned (Manzini, 2018). Care, then, as a shared orientation towards what is worth preserving, and building together<sup>16</sup>. Ethics here becomes a collective and everyday practice, yet it remains an orientation that precedes design, without yet coinciding with its internal structure. It is in this dimension that Manzini’s thought touches the threshold of the aesthetics of everyday life, the very terrain on which Saito works.

Yuriko Saito (2017, 2022) develops this perspective in its more specifically ethical dimension. In *Aesthetics of the Familiar and Aesthetics of Care*, she shows how everyday aesthetic experience possesses a practical force – the ‘power of the aesthetic’ – capable of orienting behaviour, shaping environments, and contributing to a ‘better world-making’. Care towards the objects, spaces, and relations that surround us is inseparable from the aesthetic quality of experience: to care for something means perceiving it attentively, grasping the lines of tendency that run through a context, orienting one’s action in their direction, and taking responsibility for them in the course of experience itself (Iannilli, 2019a). The aesthetic thus acquires an ethical valence immanent to everyday practices, approaching the threshold of coincidence without yet crossing it.<sup>17</sup>

The most sophisticated proposal comes from Luciano Floridi (2019, p. 26), who, in *The Logic of Information*, defines philosophy as conceptual design, namely «[...] the art of identifying and clarifying



**Fig. 15** | Pavé Milano, interior view: contemporary café as designed relational environment (credit: Pavé Milano).



**Fig. 16** | SuperPowerMe (2021): orthodontic mask redesigned in biocompatible resin with integrated sensor system (credit: Santa Chiara Fab Lab).

open questions and of devising, refining, proposing, and evaluating explanatory answers». Philosophical thought actively configures the world, producing models and orienting possibilities. Philosophy and design, therefore, share a fundamental structure: both are practices of configuring reality, and ethics finally seems to converge with design on a common plane<sup>18</sup>. Yet even in Floridi's work it remains a 'normative' discipline: it defines criteria and establishes orientations without inhabiting the form of design itself. Even the most radical proposal for integrating philosophy and design stops short of coincidence. The thesis advanced here takes that further step.

**Ethics and aesthetics in designed experience** | In Aesthetic Design, ethics and aesthetics do not enter into dialogue: they coincide within designed experience. This convergence becomes evident when one considers design operations that appear, at first sight, to be neutral. To facilitate an interaction already means selecting which users, what speed, and what kind of access are to be privileged. To simplify an interface means to establish hierarchies: something comes forward, something recedes, and something disappears. To render a pathway fluid means distributing possibilities asym-

metrically. The ethical coincides with this distribution of the possible: a relational immanence inscribed in the very form of experience, irreducible to any normative superstructure.

Two cases already discussed may serve as examples. The SuperPowerMe project renders a therapeutic experience accessible and positively connoted, by intervening both in the form of the orthodontic device and in the affective field within which that experience is lived. The design of the contemporary coffee shop organises a form of sociability, a rhythm, and an idea of temporary community that extend well beyond the mere provision of a beverage. Those very lines of tendency that care identifies within everyday experience become objects of design codification: to weave together care and commercial aesthetic space means, as Iannilli (2019b) observes, identifying emergent dynamics and taking responsibility, through adaptive processes, for practices not yet codified. In both cases, the ethical inhabits the design from within: it is the very form of the experience that design produces. This coincidence is already operative in every design project, at the moment when it chooses what to facilitate and what to hinder, what to render visible and what to make disappear, what kind of relation to make possible and what kind to make

difficult. Design cannot fail to be ethical, just as it cannot fail to be aesthetic: both dimensions are immanent to the very structure of designed experience. To recognise this means understanding the constitutive responsibility of design as something inscribed in its practice, rather than superimposed from outside. If Floridi (2019) has proposed reading philosophy as conceptual design, the reverse path is equally fruitful: design may be read as a 'practical philosophy', one that realises, in the concrete configuration of experience, that coincidence between form and value which no external normative framework could either guarantee, or replace.

**Discussion and conclusions** | The thesis developed in these pages has followed a precise trajectory: from the aesthetic primacy that led design towards the spectacularisation of the object, through the rediscovery of the everyday as the privileged site of aesthetic experience, to the claim that, in contemporary design, ethics and aesthetics coincide within designed experience. The centre of gravity has shifted from representation to the configuration of practices: what matters, more than the effect produced upon the observer, is the set of relations that the object, the device, or the environment makes possible.



Previous page

**Fig. 17** | Do Hit Chair (2000), designed by Marijn van der Poll: steel cube and sledgehammer (credit: Droog).

**Fig. 18** | Solar Bottle (2006), designed by Alberto Meda and Francisco Gomez Paz: transparent PET container for water purification through solar energy; prototype (source: designatlarge.it).



This thesis rests upon a distinction that has served as the hinge of the entire argument: that between hyper-aesthetics and hypo-aesthetics. Opposed to the regime of intensification and spectacularisation is an aesthetic quality that operates tacitly, structuring the relation between subject and environment without displaying itself. The category of correspondence – drawn from Matteucci (2016) and adopted here as a design category – describes this second register: the relational quality of an experience that succeeds because subject, artefact, and context stand in operative accord.

The design that works best, then, is a prosthesis that disappears. The Sella stool, the IO app, and SuperPowerMe display the same logic in radically different contexts: facilitation of interaction, reduction of barriers, and aesthetic quality as the success of experience. The ethical is immanent to this configuration: every design choice distributes access, orients practices, and renders some forms of life more practicable than others. It is a structural effect of the form of the project, one that precedes external normativity. Ethics and aesthetics both inhabit, constitutively, the structure of the experience that design configures. This thesis, however, has limits that deserve to be acknowledged with precision. The first concerns its field of application. The theoretical framework developed in the preceding pages – grounded in Everyday Aesthetics, in the logic of facilitation, and in the category of hypo-aesthetics – privileges a specific logic of design: that of continuity, operative harmony, and fluidity of use. It leaves aside, at least in part, another equally significant design tradition: one that works precisely by interrupting fluidity, producing aesthetic shock as an instrument of reflection.

A particularly eloquent example once again comes from Droog: Marijn van der Poll's Do Hit Chair (2000) presents the purchaser with a steel cube and a sledgehammer. The 'chair' does not yet exist: it must be won through repeated blows. Here design imposes a gesture, a choice, and a responsibility: to facilitate would be to betray the intention (Fig. 17). The aesthetic shock that Experience Design structurally excludes is here the principal means, and the intention is critical: to overturn the passivity of the consumer who receives objects 'already made'. The two logics – config-

uring experience or rendering it problematic – respond to radically different intentionalities and belong to registers of design that the distinction between hyper- and hypo-aesthetics, as formulated here, is not yet fully able to contain. To recognise this boundary is to strengthen the thesis by delimiting it. A thesis aware of its own limits is, for that very reason, a stronger one.

The second limit concerns the risk that an immanent ethics might slide into an automatic ethics. To maintain that the ethical is inscribed in the structure of every designed experience makes it possible to conclude that every project is, by definition, ethically oriented simply by virtue of existing. Here, the thesis requires a distinction that the proposed framework leaves open: between immanence as constitutive structure – design always, inevitably, has an ethical dimension – and immanence as guarantee – that this dimension is oriented towards the good. Always having an ethical dimension is not the same as being automatically virtuous: the co-responsibility of designer, client, and cultural context remains a variable that no structural coincidence of ethics and aesthetics can replace (Zannoni et alii, 2024). The third limit concerns power. The thesis shows that deciding what to facilitate and what to hinder, what to render visible and what to push into the background, always has ethical significance. Yet the question remains open as to who holds the power to design, and on the basis of which interests that decision is made. The Solar Bottle (2006) by Alberto Meda and Francisco Gomez Paz – a transparent PET container for purifying contaminated water through solar energy, and a project that is both ethically and aesthetically successful – remained a prototype: no manufacturer adopted it on an industrial scale (Fig. 18).

The ethical-aesthetic coincidence within designed experience presupposes that the project exists and is available for use; when market logics prevent this translation, the thesis encounters a limit that it cannot itself overcome. Aesthetic-ethical immanence may, under certain conditions, become an instrument for legitimising choices that respond to logics of control or exclusion. Once one moves to larger-scale systems – from the IO app to recommendation algorithms, urban architectures, and mass digital infrastructures – the same

logic cannot hold without an analysis of the asymmetries that structure who designs, for whom, and with what consequences.

In terms of dissemination, the proposed theoretical framework meets barriers of a different nature. On the cultural side, the dominant tendency in contemporary design still privileges visibility and spectacularisation: hyper-aesthetic logics that make the institutional and commercial recognition of hypo-aesthetic practices difficult. On the economic side, the ethical-aesthetic coincidence requires more complex design processes and longer timeframes, often incompatible with market logics that reward speed and scalability.

On the technological side, the design of intelligent objects and systems introduces new criticalities: the sustainability of the user experience must contend with the environmental impact of digital components and the asymmetries between those who benefit from technology and those who bear its hidden costs. On the organisational side, the designer's responsibility extends far beyond the execution phase, affecting the entire value chain; yet this responsibility is often treated as an indirect effect of the process rather than as one of its founding factors (Zannoni et alii, 2024).

The thesis nonetheless retains significant transferability. It holds most firmly in contexts where the design is circumscribed, the intentionality is recognisable, and the relation between designer and user is direct, as in product design, small-scale service design, therapeutic design, and the design of digital interfaces. It also holds where the principles of facilitation are integrated from the earliest metadesign phases, as a structural condition rather than as a final correction: Arquilla and Caruso (2025) show, in the context of inclusion, that incorporating ethical criteria from the outset of the process produces more robust, and more transferable, results than any subsequent corrective intervention. By contrast, the thesis weakens in complex systems, in which experience is the outcome of a plurality of distributed and uncoordinated decisions, and in which power asymmetries make it difficult to attribute the configuration of experience to any identifiable design choice. Dialogue with other disciplinary fields – from architecture to urban planning, and from interaction design to public policy

– remains open and constitutes one of the most fertile horizons for future developments.

These limits trace the perimeter of the thesis, and indicate the directions in which theoretical work must continue: towards a design category capable of integrating those logics of interruption and aesthetic shock that the present framework does not yet manage to contain; towards a more articulated analysis of co-responsibility among designer, client, and cultural context; and towards the tools needed to read the ethical-aesthetic coincidence in larger-scale systems, where the asymmetries of design power require an attention that this essay has only been able to evoke. Aesthetic Design thus takes shape as an open perspective, rooted in contingency, and capable of reading contemporary design in all its ethical and sensible density, while knowing that such density requires, each time, a situated verification.

This contribution stands at the intersection of some of the most urgent challenges of the 2030

Agenda (UN, 2015). The link between the aesthetic quality of designed experience and the well-being of the user directly recalls SDG 3, as the case of SuperPowerMe shows with clarity, transforming a therapeutic obligation into a positively lived experience. The thesis according to which every project configures a relational infrastructure also enters into dialogue with SDG 9, which recognises innovation and infrastructure as strategic axes for equitable and sustainable development: to design well means to design infrastructures of access, not merely of performance.

SDG 10, on the reduction of inequalities, is perhaps the one most directly connected to the thesis: the question of who is facilitated and who is excluded, of which practices are rendered fluid and which are hindered, is the very question that runs through every design choice; and it is precisely the question that the ethical-aesthetic coincidence places at the centre of Aesthetic Design. SDG 12, on responsible consumption and production, finally

brings into direct focus the hyper-aesthetic logic that dominated twentieth-century design: when form seduces and symbol sells, the designer's responsibility towards the models of consumption they help to produce becomes a dimension immanent to the design itself, inscribed in its very form.

Recognising this immanence does not resolve the tensions among these objectives – the ethical-aesthetic coincidence may also operate in the service of consumerist logics, as the coffee shop case makes clear – yet it does provide an instrument for reading them with greater precision, and for orienting design more consciously. Correspondence designates a quality of experience that design can either build, or destroy, and which must be judged in the concrete terms of the relations it produces.

## Notes

1) It is worth noting that Dorfles (1972) here associates aesthetic quality with art: in his view, not every machine-made product is, in itself, artistic, and only those objects conceived from the design stage with that intention should properly be regarded as belonging to industrial design. Elsewhere, he places design midway between art and industry (Dorfles, 2010).

2) On the rooting of this logic in contemporary design, see Russo (2021), especially the chapter 'Nulla si vende bene da solo': 24 October 1929, Black Thursday, marks the collapse of the American economy and the end of one era, while inaugurating another, that of Loewy, a season that proved enduring because, in a certain sense, Raymond Loewy is still with us, auratically (Russo, 2021).

3) Particularly paradigmatic, in this respect, is the copy written for the Safari sofa (Archizoom, Poltronova 1967), which turns commercial communication into a cultural manifesto, subverting the language of advertising and making it a vehicle of social critique: the text presents an imperious object set against the squalor of domestic walls, an object declared more beautiful than its owners, and culminates in an exhortation to clear out both the sitting room, and life itself (Archizoom cited in R. Gargiani, 2007).

4) «In which the sign of infinity is interwoven with butterfly wings» (Cappellieri, 2008, p. 80).

5) For further information, see the webpage: [dist.phillips.com/content/web/press/pdf\\_April\\_30\\_London.pdf](http://dist.phillips.com/content/web/press/pdf_April_30_London.pdf) [Accessed 27 March 2026].

6) For further information, see the webpage: [christies.com/en/lot/lot-6302731](http://christies.com/en/lot/lot-6302731) [Accessed 27 March 2026].

7) For further information, see the webpage: [christies.com/en/lot/lot-5644731](http://christies.com/en/lot/lot-5644731) [Accessed 27 March 2026].

8) Michaud (2007) argues that when beauty becomes omnipresent, artworks themselves seem to diminish; conversely, when art in the traditional sense recedes, an artistic sensibility spreads everywhere, colouring everything, as though art had volatilised into an aesthetic ether. Within a discussion that intertwines aesthetics and design, the parallel is striking between Michaud's notion of the vaporisation of art, namely aesthetic ether, and the idea of 'pulviscular design' advanced a few years later by Andrea Branzi (2010), who describes a particular kind of energy: weak, diffuse, capillary, yet highly effective; aligned with a non-aggressive idea of modernity; oriented not towards definitive solutions, but towards provisional devices, reversible arrangements, and elastic models; and averse to rigid archetypes, perfect masterpieces, and forms unsuited to an age in which everything must change, adapt, transform, and renew itself.

9) The term hyper-aesthetics also recurs in Michaud (2021), where it designates the pervasive and atmospheric regime of contemporary aestheticisation. Its use here is primarily diagnostic: it describes a condition in which the logic of emphasis is translated into constant perceptual stimulation.

10) The category of hypo-aesthetics, adopted here as an analytical and design tool, enters into an internally plural debate within aesthetics. Elisabetta Di Stefano (2017) has mapped with clarity the polarity between an 'expansive' and a 'restrictive' approach to Everyday Aesthetics: the former tends to include even special and occasional events capable of transcending routine, seeking to reconcile the ordinary and the extraordinary within an open dialectic; the latter aims to identify categories proper to ordinariness, confining inquiry to routinised, and widely shared practices. Matteucci's proposal, however, is not simply located within one of these orientations, nor does it proceed from within the debate on Everyday Aesthetics: it starts from a phenomenological distinction between the operative and the thematic, between experience and judgement, and, through the category of the hypo-aesthetic, seeks to add a third dimension, a form of low-voltage aesthetic energy acting beneath the surface of the very ordinariness that Everyday Aesthetics already thematises. Di Stefano nevertheless observes that the attempt to bring to light the hidden aesthetic potential of everyday things, the declared aim of the expansive line, of which Saito (2007) is among the principal exponents, generates a paradox: once disclosed, that potential 'compromises its very ordinariness' (Di Stefano, 2017). The hypo-aesthetic functions precisely because it remains tacit and incorporated in action; to make it explicit risks removing it from the very dimension that constitutes it. This is why the approach adopted in this work values the understated register of Matteucci's category, rather than subsuming it within a pre-existing classificatory scheme.

11) Michaud (2007) argues that where there were once works, there are now only experiences: in artistic production, works have been replaced by devices and procedures that function as works, generating the experience of art and of the aesthetic effect in their purity, almost without ties and with scarcely any support, apart from a configuration, or apparatus, of technical means capable of producing such effects.

12) The standard corridor in Milanese homes of the 1950s often measured between 80 cm and 1 m in width. It was precisely for this spatial condition that Sella was conceived: not as an object to be contemplated, but as a device to be inhabited.

13) Donald A. Norman (2013) theorises user-centred design as the principle according to which it is not the user who must adapt to the project, but the project that must adapt to

the user. The later development of this paradigm, from user-centred to human-centred design, and finally to humanity-centred design, which incorporates the ethical and environmental dimension, will be taken up in the following sections.

14) The complexity of this network increases further when it includes intelligent objects and artificial agents: the sustainability of the user experience must then be assessed against the environmental impact of digital components, and against the asymmetries between those who benefit from technologies and those who bear their hidden costs (Arquilla and Paracolli, 2023); moreover, the designer's role becomes more problematic when experience is configured by autonomous computational infrastructures rather than by identifiable design decisions (Celaschi et alii, 2024).

15) Papanek's text (1972, p. 14) has a disruptive force: «There are professions more harmful than industrial design, but only a very few of them. And possibly only one profession is phonier. Advertising design, in persuading people to buy things they don't need, with money they don't have, in order to impress others who don't care, is probably the phoniest field in existence today. Industrial design, by concocting the tawdry idiocies hawked by advertisers, comes a close second. Never before in history have grown men sat down and seriously designed electric hairbrushes, rhinestone-covered file boxes, and mink carpeting for bathrooms, and then drawn up elaborate plans to make and sell these gadgets to millions of people. [...] Before (in the 'good old days'), if a person liked killing people, he had to become a general, purchase a coal mine, or else study nuclear physics. Today, industrial design has put murder on a mass production basis. By designing criminally unsafe automobiles that kill or maim nearly one million people around the world each year, by creating whole new species of permanent garbage to clutter up the landscape, and by choosing materials and processes that pollute the air we breathe, designers have become a dangerous breed. And the skills needed in these activities are taught carefully to young people» These are cutting words that still strike home today, above all because they lucidly anticipate some of the most urgent issues of our time, namely planetary pollution, and the proliferation of waste, condensed in the image of 'new species of permanent garbage to clutter up the landscape': an almost prophetic formulation for the plastic materials that, in precisely those years, were beginning to invade the mass market, and the urban landscape.

16) Within this framework, according to Manzini (2018), a designer is any subject, whether individual or collective, when intervening in the world consciously, that is, with awareness of one's intentions and of the field of possibilities at one's disposal. This definition of designer is very broad and

includes not only all those who institutionally operate as such (to whom Manzini shall refer by the expression ‘design experts’), but also all those who, while not officially designers, act in the manner just described. The definition reprises and extends what had already been formulated in *Design, When Everybody Designs* (Manzini, 2015), relocating it within the context of everyday life: anyone who acts consciously upon the world, by collaborating, and by taking care, is already, in this sense, a designer.

17) It is precisely this intertwining of the moral and the aesthetic aspects of everyday experience that Iannilli identifies as the distinctive feature of Saito’s proposal, defining it as an Aesthetics of Care in which both dimensions contribute to the desired project of building a better world (Iannilli, 2019a).

18) In his book entitled *La Differenza Fondamentale*, Floridi (2025) restates the idea of philosophy as conceptual design: it is necessary to remain not only critically vigilant, so that our moral coordinates may be able to accommodate, and shape, new developments, but also capable of imagination and innovation in conceptual design, which is how he understands philosophy, in order to identify the best solutions for laying the foundations of a sustainable, and socially preferable future. This, he argues, is good news for philosophy: there is a great deal of excellent, and crucial, conceptual work to be done in a collaborative, foundational, and innovative manner. What is urgently needed is a new philosophy of our time for our time, one that not only digs, deconstructs, analyses, unveils, or questions both old and new problems, but also produces, builds, elaborates, supports, and defends new solutions.

## References

- Agudio, E. (2013), *Designart – La poetica degli oggetti bastardi*, Lupetti, Milano.
- Alison, F. and De Fusco R. (2018), *Artidesign*, Altralinea, Firenze.
- Antonelli, P. and Guarnaccia, M. (2000), *Achille Castiglioni*, Corraini Editore, Mantova.
- Arquilla, V. and Caruso, F. (2025), “Un approccio di integrazione nativa dell’inclusione nel meta-design – L’esperienza COMeta | Towards native integration of inclusivity in meta-design – The COMeta experience”, in *Agathón | International Journal of Architecture, Art and Design*, vol. 17, pp. 360-373. [Online] Available at: doi.org/10.69143/2464-9309/17252025 [Accessed 4 April 2026].
- Arquilla, V. and Paracoli, A. (2023), “Design sull’esperienza dell’utente e sostenibilità degli oggetti con intelligenza artificiale | User experience design and sustainability of AI-infused objects”, in *Agathón | International Journal of Architecture, Art and Design*, vol. 13, pp. 259-268. [Online] Available at: doi.org/10.19229/2464-9309/13222023 [Accessed 4 April 2026].
- Artprice (2010), *Il mercato dell’arte contemporanea 2009/2010 – Il Rapporto Annuale Artprice*. [Online] Available at: imgpublic.artprice.com/pdf/fiac10it.pdf [Accessed 27 March 2026].
- Benjamin, W. (2002), *I passages di Parigi*, Einaudi, Torino.
- Bill, M. (2010a), “Beauty from Function and as Function”, in Bill, M. (ed.), *Form, Function, Beauty = Gestalt*, Architectural Association Publications, London, pp. 40-47.
- Bill, M. (2010b), “Dreams of Life on The Dentist’s Chair”, in *Form, Function, Beauty = Gestalt*, Architectural Association Publications, London, pp. 157-159.
- Bonsiepe, G. (1995), *Dall’oggetto all’interfaccia – Mutazioni del design*, Feltrinelli, Milano.
- Branzi, A. (2010), *Ritratti e autoritratti di design*, Marsilio, Venezia.
- Burke, E. (1757), *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful*, R. and J. Dodsley, London. [Online] Available at: archive.org/details/enqphilosophical00burkrich/page/n5/mode/2up [Accessed 27 March 2026].
- Cappellieri A. (2008), *Ron Arad*, Electa, Milano.
- Carmagnola, F. (2006), *Il consumo delle immagini – Estetica e beni simbolici nella fiction economy*, Mondadori, Milano.
- Carmagnola, F. and Ferraresi, M. (1999), *Merci di culto – Ipermerce e società mediale*, Castelveccchi, Roma.
- Celaschi, F., Casoni, G. and Formia, E. (2024), “La mediazione del Design – L’integrazione tra agenti artificiali autonomi, produzione manifatturiera e servizi | The mediation of Design – The integration between autonomous artificial agents, manufacturing production, and services”, in *Agathón | International Journal of Architecture, Art and Design*, vol. 16, pp. 334-343. [Online] Available at: doi.org/10.19229/2464-9309/16282024 [Accessed 4 April 2026].
- De Fusco, R. and Rusciano, R. R. (2015), *Design e Mezzogiorno tra storia e metafora*, Progedit, Bari.
- Dewey, J. (2007), *Arte come esperienza* [or. ed. *Art as Experience*, 1934], Aesthetica, Palermo.
- Di Stefano, E. (2017), *Che cos’è l’estetica quotidiana*, Carocci, Roma.
- Dorfles, G. (2010), “Design né arte né industria”, in G. Dorfles (ed.), *Design – Percorsi e Trascorsi – Cinquant’anni di riflessioni sul progetto contemporaneo*, Lupetti, Milano, pp. 83-88.
- Dorfles, G. (1972), *Introduzione al disegno industriale – Linguaggio e storia della produzione di serie*, Einaudi, Torino.
- Feige, D. M. (2018), *Design – Eine philosophische Analyse*, Suhrkamp Verlag, Berlin.
- Feljo, S. (2017), *Estetica e disgusto – Mendelssohn, Kant e limiti della rappresentazione*, Carocci, Roma.
- Findeli, A. (1994), “Ethics, Aesthetics, and Design”, in *Design Issues*, vol. 10, issue 2, pp. 49-68. [Online] Available at: doi.org/10.2307/1511628 [Accessed 4 April 2026].
- Floridi, L. (2025), *La differenza fondamentale – Artificial Agency – Una nuova filosofia dell’intelligenza artificiale*, Mondadori, Milano.
- Floridi, L. (2019), *The Logic of Information – A Theory of Philosophy as Conceptual Design*, Oxford University Press, Oxford.
- Flusser, V. (2003), *Filosofia del design*, Mondadori, Milano.
- Forsey, J. (2014), “The Promise, the Challenge, of Everyday Aesthetics”, in *Aisthesis | Pratiche, Linguaggi e Saperi dell’estetico*, vol. 7, issue 1, pp. 5-21. [Online] Available at: doi.org/10.13128/Aisthesis-14608 [Accessed 27 March 2026].
- Francalanci, E. (2006), *Estetica degli oggetti*, Il Mulino, Bologna.
- Frost, B. (2016), *Atomic Design*, Brad Frost, Pittsburgh.
- Gargiani, R. (2007), *Archizoom Associati – 1966-1974 – Dall’onda pop alla superficie neutra*, Electa, Milano.
- Grazioli, E. (2001), *Arte e pubblicità*, Mondadori, Milano.
- Haapala, A. (2005), “On the Aesthetics of the Everyday – Familiarity, Strangeness, and the Meaning of Place”, in Light, A. and Smith, J. (eds), *The Aesthetics of Everyday Life*, Columbia University Press, New York, pp. 39-55.
- Iannilli, G. L. (2020), *The aesthetics of experience design – A philosophical essay*, Mimesis, Milano.
- Iannilli, G. L. (2019a), *L’Estetico e il Quotidiano – Design, Everyday Aesthetics, Esperienza*, Mimesis, Milano.
- Iannilli, G. L. (2019b), “Experience Design”, in Franzini, E., Gatti, A., Griffero, T. and Matteucci, G. (eds), *International Lexicon of Aesthetics*, vol. 2, Mimesis, Milano, pp. 75-82. [Online] Available at: mimesisedizioni.it/download/14175/b50a42fbf804/lexicon-2019-def.pdf [Accessed 27 March 2026].
- Jiménez, J. (2008), *Teoria dell’arte*, Aesthetica, Palermo.
- Loewy, R. F. (1963), *La laideur se vend mal – Ou comment rendre beaux les objets nécessaires*, Gallimard, Paris.
- Maldonado, T. (2008), *Disegno industriale – Un riesame*, Feltrinelli, Milano.
- Manzini, E. (2018), *Politiche del quotidiano – Progetti di vita che cambiano il mondo*, Edizioni di Comunità, Roma.
- Manzini, E. (2015), *Design, When Everybody Designs – An Introduction to Design for Social Innovation*, MIT, Cambridge (MA).
- Marras, L. and Mecacci, A. (2015), “L’oggetto estetico nell’epoca dell’Ubiquitous Computing”, in G. Matteucci (ed.), *Estetica e pratica del quotidiano – Oggetto, esperienza, design*, Mimesis, Milano, pp. 149-161.
- Marti, P., Lampus, F., Recupero, A., Franchi, L., Goracci, C., Guercio, S. and Vichi, A. (2021), “Design Thinking as a Mindset Shift for Innovation in Healthcare”, in *diid | Disegno Industriale – Industrial Design*, vol. 74, pp. 146-157. [Online] Available at: doi.org/10.30682/diid7421n [Accessed 27 March 2026].
- Matteucci, G. (2016), “The Aesthetic as a Matter of Practices – From of Life in Everydayness and Art”, in *Comprendre | Revista Catalana de Filosofia*, vol. 18, issue 2, pp. 9-28. [Online] Available at: dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5717429 [Accessed 27 March 2026].
- Mecacci, A. (2012), *Estetica e design*, Il Mulino, Bologna.
- Michaud, Y. (2021), *L’art c’est bien fini – Essai sur l’hyper-esthétique et les atmosphères*, Gallimard, Paris.
- Michaud, Y. (2007), *L’arte allo stato gassoso – Saggio sul trionfo dell’estetica*, Idea, Roma.
- Norman, D. A. (2013), *The Design of Everyday Things*, Basic Books, New York.
- Olivastris, C. and Tagliasco, G. (2024), “Servizi per il riuso e il riparo – L’allestimento tra touchpoints e infrastrutture relazionali | Services for reuse and repair – The arrangement between touchpoints and relational infrastructures”, in *Agathón | International Journal of Architecture, Art and Design*, vol. 15, pp. 324-331. [Online] Available at: doi.org/10.19229/2464-9309/15272024 [Accessed 4 April 2026].
- Papanek, V. J. (1972), *Design for the Real World – Human Ecology and Social Change*, Pantheon Books, New York.
- Pasca, V. (2010), “Il design del futuro”, in *Enciclopedia del XXI Secolo – Gli spazi e le arti*, vol. IV, Istituto della Enciclopedia Italiana Treccani, Roma, pp. 421-431.
- Prosperetti, E. (2026), “App IO, come usarla e migliorarla – La guida”, in *Agenda Digitale*, 27/02/2026 [Online] Available at: agendadigitale.eu/documenti/app-io-come-usarla-al-miglior-la-guida/ [Accessed 4 April 2026].
- Russo, D. (2021), *Vanità e socialità nel design – Icone e paradossi*, Mimesis, Milano.
- Russo, D. (2013), *Il lato oscuro del design*, Lupetti, Milano.
- Saito, Y. (2022), *Aesthetics of Care – Practice in Everyday Life*, Bloomsbury, London.
- Saito, Y. (2017), *Aesthetics of the Familiar – Everyday Life and World-Making*, Oxford University Press, Oxford.
- Saito, Y. (2007), *Everyday Aesthetics*, Oxford University Press, Oxford.
- Stock, O., Guerini, M. and Zancanaro, M. (2018), “Interface Design and Persuasive Intelligent User Interfaces”, in Bagnara, S. and Crampton Smith, G. (eds), *Theories and Practice in Interaction Design*, CRC Press, Ivrea, pp. 193-207.
- Tedeschini, M. (2018), *Il conflitto estetico – Teoria del disgusto*, Lithos, Roma.
- UN – United Nations General Assembly (2015), *Transforming our World – The 2030 Agenda for Sustainable Development*, document A/RES/70/1. [Online] Available at: sdgs.un.org/2030agenda [Accessed 7 April 2026].
- Vitta, M. (2011), *Il progetto della bellezza – Il design tra arte e tecnica dal 1851 a oggi*, Einaudi, Torino.
- Zannoni, M., Succini, L., Rosato, L. and Pasini, V. (2024), “Transitional industrial designer – La responsabilità di progettisti e imprese per una transizione sostenibile | Transitional industrial designer – The responsibility of designers and companies for a sustainable transition”, in *Agathón | International Journal of Architecture, Art and Design*, vol. 15, pp. 332-343. [Online] Available at: doi.org/10.19229/2464-9309/15282024 [Accessed 4 April 2026].