



Ministero dello  
sviluppo economico



Ministero degli Affari Esteri  
e della Cooperazione Internazionale



ITALIA  
LA BELLEZZA UNISCE LE PERSONE  
BEAUTY CONNECTS PEOPLE  
الجمال يجمع الناس

# ITALIA GENIALE. Bellezza, originalità, creatività del design industriale apprezzato universalmente. The beauty, originality and creativity of industrial design that is universally appreciated.

# ITALIA DESIGN ENABLES

**ADI** ADI ASSOCIAZIONE  
PER IL DISEGNO  
INDUSTRIALE



UNIONCAMERE

**ITA**   
ITALIAN TRADE AGENCY



**ITALIA GENIALE.  
design enables**

Bellezza, originalità,  
creatività del  
design industriale  
apprezzato universalmente.

*The beauty, originality  
and creativity  
of industrial design  
that is universally appreciated.*

**Expo Dubai 2020  
Padiglione Italia  
7 > 22 novembre 2021**

**mostra promossa da  
the exhibition is promoted by**

**In collaborazione con  
In collaboration with**

**Commissario Generale  
General Commissioner**  
Paolo Glisenti



**ADI** ADI ASSOCIAZIONE  
PER IL DISEGNO  
INDUSTRIALE

**Direttore del Padiglione  
Pavilion Director**  
Andrea Marin



 UNIONCAMERE

**Direzione Artistica  
Artistic Direction**  
Davide Rampello

**Concept Design  
Concept Design**  
Rampello & Partners



**ITCA**  
ITALIAN TRADE AGENCY

**Progetto Architettonico  
Architectural Design**  
Studio Carlo Ratti & Italo Rota

**Direzione di progetto  
Project management**

Luciano Galimberti  
Presidente ADI

Andrea Cancellato  
Direttore ADI Design Museum

**Mostra e catalogo  
a cura di  
Exhibition and catalogue  
edited by**

Carlo Martino  
Francesco Zurlo

**Assistenza alla curatela  
Curatorial assistance**

Ivo Caruso  
Silvana Migliozi  
SM5

**Progetto grafico,  
identità visiva e catalogo  
Graphic design,  
visual identity and catalogue**

SM5

**Testi**

**Texts**

Carlo Martino  
Guido Musante  
Francesco Zurlo

**Traduzioni**

**Translations**

Jonathan M. R. Cox

**Si ringrazia l'Archivio  
Centrale di Stato per  
la gentile concessione  
del materiale fornito.**

**Produzione mostra  
Exhibition production**

Alessandra Fontaneto  
Maria Pina Poledda  
Miriam Ussia

**Progetto allestimento  
Exhibit design**

SM5  
Ivo Caruso

**Esecuzione allestimento  
Display/staging execution**

Merlo S.p.A.

**The organizers would like  
to thank the Central State  
Archives for the generous  
concession of material  
provided.**

**Si ringraziano i musei,  
le istituzioni, gli archivi,  
le aziende, i designer  
e i privati che hanno  
collaborato alla  
realizzazione di  
questa mostra:**

- Acerbis Italia
- Adaptica S.r.l.
- AIMAC Associazione italiana  
Microvetture Anni Cinquanta,  
Presidente Francesco De Cunto
- Alberto Meda
- Alias
- Antoniolupi
- Archivio ADI Design Museum
- Archivio Storico Eni
- Archivio Storico Fiat
- Archivio Storico Piaggio
- Archivio Storico Riva
- Archivio Studio Gecchelin
- Arena
- Aria Wheels
- Artemide S.p.A.
- Artsana
- Associazione  
Archivio Storico Olivetti
- Atelier Mendini
- B&B Italia
- Balma, Capoduri & C. S.p.A.
- Bombol
- Brembo
- Brionvega
- Caimi
- Centro Documentazione  
Alfa Romeo, Arese
- Cinelli, Gruppo S.r.l.
- Collezione Storica  
Compasso d'Oro
- Danese Milano

**The organizers would like  
to thank all the museums,  
institutions, archives,  
companies, designers  
and individuals who  
collaborated in the creation  
of this exhibition:**

- Design Group Italia
- D-Heart
- Ditron S.r.l.
- DRASS
- Driade
- Dual Sanitaly
- DWS S.r.l.
- Elica S.p.A.
- Enel X
- Eurodent  
div. of Promed S.r.l.
- FCA Group
- Ferrari S.p.A.
- Ferrero
- Fiam Italia S.r.l.
- Flos
- Fondazione Bisazza
- Galleria Campari
- Grado Zero Espace
- Grivel
- Guzzini
- IDS GeoRadar S.r.l.,  
Part of Hexagon
- IIT Istituto Italiano  
di Tecnologia
- Iso Rivolta Marks LLC
- Italdesign
- Italtrike
- La San Marco
- Lifetools by E2b S.r.l.
- Linky Innovation
- Luigi Lavazza S.p.A.
- Magis
- Martinelli Luce
- Matteo Ragni Studio
- Maurizla Botti
- MEG S.r.l.
- Mimmo Capurso
- MM Design
- Momodesign
- MrSmith Studio
- Museo Alessi
- Museo Salvatore  
Ferragamo
- Outcut
- Palomar
- Piaggio & C. S.p.A.
- Piuma Care
- Poltrona Frau
- Quercetti Toys
- Repower
- RES S.p.A.
- RPS Aerospace S.r.l.
- Stone Island
- Superego Edition
- Technogym
- Tecno
- To Be Us
- Tubes Radiatori S.r.l.
- Vetrerie di Empoli
- Vibram
- Vortice S.p.A.
- W-EYE
- Yape
- Zanotta

## INDICE INDEX

Prefazioni  
*Forewords*

- 10** **Paolo Glisenti**  
Commissario Generale dell'Italia  
per Expo 2020 Dubai  
Italian Commissioner General  
for Expo 2020 Dubai
- 12** **Giancarlo Giorgetti**  
On. Ministro dello Sviluppo  
Economico  
Minister of Economic Development
- 16** **Luciano Galimberti**  
Presidente ADI  
ADI President
- 18** **Andrea Prete**  
Presidente Unioncamere  
Unioncamere President
- 20** **Carlo Ferro**  
Presidente Agenzia ICE  
ITA President

Contributi  
*Contributions*

- 22** **Direzione Generale per la tutela  
della proprietà industriale  
Ufficio italiano brevetti e  
marchi  
Ministero dello Sviluppo  
Economico**  
Directorate General for the  
Protection of Industrial Property  
Italian Patent and Trademark  
Office  
Ministry of Economic  
Development  
“Brevetti italiani:  
tra vantaggio competitivo  
e promessa di sviluppo  
per le Imprese”  
“Italian patents: between  
competitive advantage and the  
promise of development for  
businesses”
- 26** **Carlo Martino  
Francesco Zurlo**  
“Il design abilita”  
“Design enables”

Progetti  
*Projects*

- 40** **IMAGINABLE**  
Immagini, materiali ed artefatti  
del Design Italiano abilitanti  
al gioco, alla fantasia e  
all'immaginazione.  
Images, materials and products  
of Italian Design enabling games,  
fantasy and the right to imagination  
in every stage of life.
- 96** **WORKABLE**  
Immagini, materiali ed artefatti  
del Design Italiano abilitanti al  
lavoro e al comfort.  
Images, materials and artifacts of  
Italian Design devised and created  
for work and comfort.
- 146** **RELATIONABLE**  
Immagini, materiali ed artefatti  
del Design Italiano abilitanti alle  
relazioni tra persone, tra persone  
e oggetti e tra persone, oggetti e  
spazio.  
Images, materials and artifacts of  
Italian Design enabling relationships  
between people, between people  
and objects and between people,  
objects and spaces.

- 198** **LIVEABLE**  
Immagini, materiali ed artefatti  
del Design Italiano abilitanti alla  
vita quotidiana.  
Images, materials and artifacts of  
Italian Design enabling individual  
and collective activities from  
daily life.
- 248** **MOVEABLE**  
Immagini, materiali ed artefatti  
del Design Italiano abilitanti alla  
mobilità individuale e collettiva.  
Images, materials and artifacts of  
Italian Design enabling individual  
and collective mobility.

THE  
LIFE  
COURSE  
ITAL  
DESIGN  
ENABLES  
E

## “Il design abilita”

### Carlo Martino

Professore Ordinario Disegno Industriale  
Sapienza Università di Roma  
Full Professor in Design  
Sapienza University of Rome

### Francesco Zurlo

Professore Ordinario Disegno Industriale  
Politecnico di Milano  
Full Professor in Design  
Polytechnic of Milan

it La mostra “Italia Geniale. Design Enables. Bellezza, originalità, creatività del design industriale apprezzato universalmente” ospitata nel Padiglione Italia nell’ambito dell’Expo 2020 di Dubai, segue numerosi altri eventi organizzati o patrocinati dal MISE Ministero Italiano dello Sviluppo Economico e dall’UIBM Ufficio Italiano Brevetti e Marchi. Iniziative che di volta in volta hanno coinvolto partner differenti (Archivio Centrale di Stato, Fondazione Valore Italia, ADI Associazione Italiana per il Disegno Industriale, ecc.) per la valorizzazione del vasto patrimonio rappresentato dai marchi e brevetti del nostro Paese. Dal volume “Brevetti del Design Italiano

1946-1965” a cura di Giampiero Bosoni del 2000, alla mostra “Loghi d’Italia. Storie dell’arte di eccellere”, Roma 2008-2009, curata da Innovarte, alle due edizioni della mostra “Disegno e Design. Brevetti e creatività italiani” (Roma 2009-2010 e Milano 2011-2012) curate entrambe da Alessandra Sette e Fondazione Valore Italia, alle molte mostre e ai seminari organizzati dall’ADI, le iniziative susseguites nel tempo hanno adottato differenti chiavi curatoriali per divulgare l’ampio patrimonio brevettuale italiano depositato: dall’approccio storiografico a letture temporali specifiche, a relazioni con la cultura materiale, all’inclusione nella storia della tecnica, ecc.

## “La storia del Design Italiano incrocia spesso la storia dei brevetti del nostro Paese”

La storia del Design Italiano incrocia spesso la storia dei brevetti del nostro Paese, creando molte aree di sovrapposizione ma, come spieghiamo in seguito, la “genialità”, riconosciuta attraverso un brevetto o un modello depositato, è spesso rintracciabile anche in molti altri progetti che per condizioni di contesto non si sono tradotti in depositi brevettuali.

L’ADI, l’Associazione Italiana per il Disegno Industriale, titolare del premio Compasso d’Oro, fin dal 1956 seleziona progetti e prodotti di eccellenza del Design Italiano, facendosi garante, quasi come fosse un ente certificatore, del contenuto innovativo dei progetti

e prodotti premiati, molti dei quali non hanno un brevetto depositato. Attraverso la preselezione annuale rappresentata dall’ADI Design Index, l’associazione, elegge tra più di mille candidature, duecento progetti e prodotti a iconica espressione dell’eccellenza del nostro Paese,

eccellenza che si articola in tredici categorie differenti che vanno dal Design per l’Abitare, alla Ricerca per l’Impresa, al Design della Comunicazione, fino alle nuove frontiere del Design dei Servizi e del Design per il Sociale.

Cogliendo l’occasione rappresentata dal tema dell’Expo 2020 di Dubai: “Connettere le menti, costruire il futuro”, è apparso chiaro fin dall’inizio che la chiave curatoriale della mostra a noi affidata dovesse superare alcuni degli schemi interpretativi classici, per sperimentare letture inedite, non solo orientate all’innovazione tecnica

e tipologica dell’oggetto in sé, ma atte ad interpretare l’innovazione come un’azione più efficace, come attività abilitante alla qualità della vita.

Una chiave che interpreta l’artefatto del design come mezzo per potenziare e legittimare le “capabilities” della persona.

Allo scopo di esaltare proprio l’originale contributo intellettuale dei designer italiani, abbiamo voluto riprendere alcuni dei criteri adottati nell’ambito della selezione dell’ADI Design Index tra cui l’originalità, la sostenibilità, l’impatto sullo sviluppo della società, ecc., per portarle su un piano più centrato sull’uomo e sulla costruzione del suo (sostenibile) futuro. Per cui, ad una lettura dei prodotti tradizionalmente orientata alla glorificazione della “genialità italiana” del passato, proposta nelle precedenti esposizioni, abbiamo voluto estendere la selezione a immagini, materiali ed artefatti del Design Italiano più vicini ai giorni nostri. Oggetti semplici ed oggetti complessi, prodotti inediti e inimmaginabili e, in ogni caso, emblematici della perdurante vivacità del genio italiano.

### La chiave di lettura curatoriale

Come accennato, alcuni dei 99 oggetti selezionati non hanno un brevetto. Cioè non presentano un disegno depositato e protetto ai fini della proprietà intellettuale. Il brevetto non c’è per diversi motivi. Perché, magari, l’oggetto in sé ha nella sua valenza iconica un forte elemento attrattivo ma non soluzioni tecnologiche così dirompenti da richiedere brevettazione e tantomeno qualità ornamentali così distintive. Può anche essere che l’azienda non abbia ritenuto opportuno procedere, talvolta per problemi economici (registrare un prodotto a livello locale e ancor

più a livello internazionale costa!), talaltra per noncuranza. Può essere che il risultato sia frutto del lavoro congiunto e sinergico di tanti attori che condividono la proprietà intellettuale e, di conseguenza, rimane difficile attribuire a qualcuno l'ideazione stessa. Considerando questi (pochi) casi abbiamo ritenuto che tali prodotti – senza un brevetto esplicito – ma dentro

la selezione Index e/o nella lista dei premiati del Compasso d'Oro - abbiano ricevuto, per sé, un riconoscimento di genialità, la stessa che ritroviamo negli artefatti brevettati. ADI, con il lavoro delle commissioni territoriali e tematiche, con il vaglio della commissione scientifica di selezione finale e con l'esperienza acquisita in decenni di analisi attenta dell'innovazione italiana guidata dal design, tende

a configurarsi – di fatto - come un ente in grado di erogare “patenti di genialità” (quindi per analogia dignità di brevetto). Inoltre: nell'opinione comune quando si parla di brevetto si fa spesso riferimento ad un'innovazione tecnica. Inserire come variabile, nella selezione di oggetti brevettati e non, il design, significa interpretare il processo innovativo non solo dal punto di vista della tecnica,

poiché il design è mediatore di saperi tra aspetti tecnici e umanistici (un vero e proprio *pontifex*: un novello *pontefice* che costruisce ponti tra discipline, linguaggi, approcci, metodologie). L'innovazione di design, vale la pena ribadire, mette sempre al centro l'uomo, comprendendone le esigenze e cercando nuovi significati per le tecnologie esistenti e per quelle emergenti. Questo processo di attribuzione di senso – proprio del design – si distingue dalle routine dell'innovazione tecnologica *tout court* che spinge per soluzioni talvolta iper-tecniche ma senza significato e quella trainata dal mercato – che tende a replicare in forme infinitamente simili gli oggetti di tendenza. L'approccio che si è consolidato nel tempo e che oggi (complici le tecnologie digitali e la quasi ossessione per l'esperienza utente) ha assunto un ruolo chiave è quello *user-centred*: ogni attività progettuale parte osservando, comprendendo, empatizzando con il potenziale utente per poi individuarne esigenze e gap e proporre soluzioni efficaci. Nel lavoro di selezione degli oggetti in mostra siamo partiti dall'approccio *user centred* ma ci siamo anche chiesti se fosse corretto, o meno, parlare delle persone sempre e solo come utenti di qualcosa, quasi fossero incarti vuoti in grado di svolgere, quasi in modo automatico, specifiche azioni, dimenticando di dare rilievo a emozioni, percezioni e, per quanto ci riguarda, capacità. Ed è proprio su questo concetto di capacità che abbiamo organizzato la selezione perché riteniamo che un sistema di artefatti non debba solo rispondere a bisogni generici o specifici ma contribuire a *realizzare le condizioni che consentono ad ognuno di esprimere le proprie capacità*. E diventare “persone”. Il riferimento

1. Di seguito alcuni dei testi di riferimento del filosofo anglo-indiano: Sen, A.K. (1985) *Commodities and Capabilities*. North Holland, Amsterdam; Sen, A.K. (1985) *Well-being, agency and freedom*. *The Journal of Philosophy* LXXXII (4), 169-221; Sen, A.K. (1987) *The Standard of Living*. Cambridge University Press, Cambridge.

2. Nussbaum, M. (1992) *Human functioning and social justice*. In *defense of Aristotelian essentialism*. *Political Theory*, 20 (2), 202-246; Nussbaum, M. (2000) *Women and Human Development: The Capabilities Approach*. Cambridge University Press, Cambridge; Nussbaum, M. (2002) *Capabilities and social justice*. *International Studies Review*, 4 (2), 123-135; Nussbaum, M. (2003) *Capabilities as fundamental entitlements: Sen and Social Justice*. *Feminist Economics*, 9 (2-3), 33-59; Nussbaum, Martha (2011). *Creating Capabilities: The Human Development Approach*. Cambridge, MA: Harvard University Press. pp. 33-34.

è ad un principio filosofico ed etico chiamato teoria delle *capabilities*. Il termine *capability*, in inglese, non è ben distinto da altri concetti simili, come, ad esempio, abilità, capacità, competenza, skill, talento. La prassi della *capability* è oggetto di studio di diverse discipline, dalla filosofia alla psicologia, dal management agli studi organizzativi, dalle human resources alla pedagogia. Pur avendo confini di significato sfumati, in genere ci si riferisce con *capability* ad un insieme di capacità e abilità di un individuo, laddove la capacità è qualcosa di innato e l'abilità qualcosa di appreso che rende quella capacità “operabile”. In inglese *capability* aggiunge un ulteriore tassello interpretativo: è l'abilità portata a livelli di eccellenza ma è anche capacità nell'applicare abilità e conoscenze alla soluzione di “problemi” vari e nelle situazioni più disparate, sia a livello individuale che organizzativo. *Capability* implica anche un concetto di “accessibilità” alle risorse: posso essere abile nel fare un compito o nel realizzare qualcosa solo se le condizioni di contesto me lo consentono, se vengo riconosciuto, se il sistema – o gli oggetti che abitano quel sistema - mi *abilitano*, senza vincoli di qualsivoglia natura: culturali, sociali, tecnici, produttivi, di comprensione d'uso. Il tema dell'*accessibilità* alle risorse che alimentano e danno libera espressione alle capacità è stato adottato dall'economista Amartya Sen,

premio Nobel per l'economia di origine indiana, a metà degli anni Ottanta. Il tema delle “capabilities” dell'essere umano si determina e rafforza proprio grazie alle sue intuizioni<sup>1</sup>. Per Sen il benessere individuale non è associato al possesso di beni materiali e monetari ma alla possibilità di esprimere le proprie *capabilities*. Le *capabilities* per Sen sono possibilità di scelta e



1 ]



1 ]

Immagine promozionale della Fiat 500 storica. Centro Storico Fiat. Promotional image of the historic Fiat 500. Fiat Historic Centre.

2 ]

E-Keep K1 Dual Sanitaly

2 ]

di azione/fare, in equilibrio tra le doti di capacità che ognuno porta con sé e la possibilità di realizzare cose (*functionings*). Tutto dipende dagli *agenti* che consentono di realizzare tali cose: un dispositivo politico o sociale o, nel nostro caso, un insieme di *artefatti* abilitanti che funzionano, appunto, come *agency*: oggetti, servizi, sistemi di comunicazione, spazi e altre espressioni materiali e tecniche della genialità umana. L'approccio delle *capabilities* è stato ripreso da altri autori e, in particolare, utile per la concettualizzazione della mostra, da Martha Nussbaum<sup>2</sup>, filosofa

3. Non lo strumento per fare profitti come spesso accade nei modelli tradizionali di business, laddove il fine è il profitto, la tecnologia lo strumento, le persone il mezzo.

4. In questo caso in conflitto con Sen che evita liste di capabilities minime, per la grande diversità di condizioni delle persone alle differenti latitudini mondiali.

5. La lista è tratta da M.C. Nussbaum, *Women and Human Development. The Capabilities Approach*, Cambridge-New York, Cambridge University Press, 2000, cap. I, par. 4, pp. 74-80.

3 ]



politica e docente di Etica e Legge presso l'Università di Chicago. Il lavoro di Nussbaum classifica le *capabilities* e consente – a nostra interpretazione – una maggiore aderenza con gli artefatti e i sistemi di artefatti intesi come *agenti* per consentire alle *capabilities* di essere messe in atto. Come per Sen, anche per Nussbaum, l'essere umano è inteso come soggetto che realizza attività: è una visione universalistica perché riguarda tutti gli esseri umani e al contempo duttile perché tiene conto delle contingenze nelle quali ognuno esprime le proprie potenzialità. Per Nussbaum esiste una “soglia minima” del livello di capacità, sotto la quale non si vive una vita compiutamente umana.

Ogni persona, inoltre, è intesa come fine<sup>3</sup> e deve essere messa nelle condizioni di poter esprimere quelle che Nussbaum<sup>4</sup>, chiama capacità centrali, elencate, parzialmente, di seguito<sup>5</sup>:

- VITA: essere in grado di vivere dignitosamente una vita di normale durata, non morire prematuramente o trovarsi in condizioni tali da non rendere degna di essere vissuta la vita stessa;
- SALUTE FISICA: Essere in grado di avere una buona salute, inclusa quella riproduttiva; essere nutriti in modo completo; avere un'abitazione adeguata;
- INTEGRITÀ FISICA: essere in grado di muoversi liberamente da un luogo all'altro; essere al riparo da ogni tipo di violenza; avere la possibilità di trovare soddisfazione sessuale e di scegliere in materia di riproduzione;
- SENSI, IMMAGINAZIONE E PENSIERO: essere in grado di usare pienamente i sensi, di immaginare, pensare e ragionare – e di far ciò in modo propriamente umano, ovvero in modo informato e coltivato da adeguata istruzione, che includa alfabetizzazione e conoscenze matematico-scientifiche di base, ma non sia affatto limitata a queste; essere in grado di usare immaginazione e pensiero in relazione alla propria esperienza, alla produzione di opere di auto-espressione e a manifestazioni, liberamente scelte da ciascuno, di natura religiosa, letteraria, musicale e così via. Essere in grado di avere esperienze piacevoli e di evitare dolori non necessari.
- EMOZIONI. Essere in grado di avere legami con persone e cose al di fuori di noi stessi; poter amare chi ci ama e si interessa di noi, soffrire per la loro assenza; in generale, amare, soffrire, sentire mancanza, gratitudine e rabbia giustificata. (Sostenere questa capacità significa sostenere forme di associazione

3 ]  
Sacco  
Zanotta

4 ]  
Vibram Furoshiki

4 ]



umana che si possono dimostrare cruciali nel loro sviluppo.)

- RAGION PRATICA. Essere in grado di formarsi una concezione del bene e di impegnarsi nella riflessione critica sul modo in cui pianificare una propria forma di vita;
- UNIONE. a) Essere in grado di vivere con gli altri e rispetto agli altri, di riconoscere e mostrare interesse per

altri esseri umani, di impegnarsi in diverse forme di interazione sociale; essere in grado di immaginare la posizione di un altro e di avere compassione per quella situazione; essere capace sia

- di giustizia sia di amicizia; b) Avere le basi sociali per il rispetto di sé e per non essere umiliati; poter avere una dignità pari a quella di tutti gli altri. Sul posto di lavoro, poter lavorare come un essere umano, esercitare la ragion pratica ed entrare in relazioni significative di reciproco riconoscimento con altri lavoratori;
- ALTRE SPECIE. Essere in grado di vivere prendendosi cura e stando in relazione con animali, piante e con il mondo naturale;
- GIOCO. Essere capaci di ridere, giocare e godere di attività ricreative. Le “capacità centrali”, elaborate da Nussbaum per la prima volta nel 2000, sono ancora oggi significative,

seppure l'umanità si trovi di fronte a svolte epocali come quelle legate alla questione ambientale e alla trasformazione digitale o alla crisi (e relativo adattamento) che la pandemia ha portato con sé.

Nel quadro teorico di Sen prima e di Nussbaum poi, è evidente come la dimensione relazionale e di cura, la possibilità di accedere con equità alle opportunità, l'equilibrio con l'ambiente naturale, siano aspetti essenziali. Di cui, come designer, tenere conto. Il quadro visto pone però alcune domande: il design, come può concorrere a promuovere queste capacità? E che ruolo possono avere gli artefatti? Quanto sono in grado di abilitare le “capacità centrali” che propone Nussbaum? E quali abilità rendono “operabili” queste capacità?

La chiave di lettura della mostra è quella di mettere al centro la persona, per proporre una sorta di *persona-centred-design* che vada oltre il tradizionale approccio *user centred*, con l'obiettivo di valorizzare le capacità di ognuno e le loro *agency*. *Being Capable* esprime in sintesi il fil rouge della mostra: attraverso il design e gli oggetti “geniali” che abbiamo selezionato diamo tangibilità alle *capacità centrali* di Nussbaum, organizzandole in 5 grandi aree tematiche:

- *imagin-able*: sostenere le capacità di immaginare, di creare mondi, di inventare storie e prenderle per vere, e condividerle e farle diventare parte della nostra identità; un'abilità che viene favorita da oggetti che attivano conversazione, dialogo e confronto, ma anche gioco e esplorazione di possibilità; le capacità centrali del “gioco”, così come quella legata ai “sensi, immaginazione e pensiero” sono i nostri riferimenti;

6. L. Flem, (2005) *Come ho svuotato la casa dei miei genitori*, Milano, Archinto, 2005.

7. P. Inghilleri (2003), *La buona vita. Per l'uso creativo degli oggetti nell'età dell'abbondanza*, Guerini e Associati, Milano.



5 ]

5 ]  
Mirella  
Necchi

- **work-able**: una categoria che raccoglie tutti quei prodotti, servizi e sistemi che favoriscono l'attività lavorativa, l'agevolano, migliorano l'engagement e la motivazione; sono oggetti funzionali oltre che belli che ci accompagnano nel lavoro e supportano le varie attività quotidiane. Nel lavoro, del resto, l'uomo costruisce la propria identità sociale esprimendo capacità centrali come quelle relative alla "ragione pratica" o all'"unione";

- **relation-able**: sono quegli artefatti che supportano o attivano relazione; ad esempio la panchina in uno spazio pubblico o un set di oggetti per consumare un pasto in compagnia; talvolta sono macchine narrative che sono capaci di innescare processi di *talkability*, perché fanno parlare di sé e attivano conversazione, spesso tra persone sconosciute; il tema della relazione ricorre spesso nelle capacità centrali dell'"unione" come in quella delle "emozioni". Il rispetto per le altre specie così come la cura per l'ambiente che viviamo è un'altra potente "capacità centrale", in sintonia con le esigenze di un design che mette al centro la sostenibilità con tutte le sue principali espressioni;

- **live-able**: è tutto

ciò che ha a che fare con l'integrità, fisica e mentale, della nostra esistenza, che ha al centro il tema della cura, per sé e per gli altri; ricorre spesso, con

declinazioni diverse, nella descrizione che ne fa Nussbaum: ad esempio nelle capacità di "vita", in quella di "salute e integrità fisica";

- **move-able**: la libertà di muoversi e farlo in modo sostenibile nel rispetto di sé stessi, degli altri e dell'ambiente; il poterlo fare senza potenziali pericoli e sentendosi sicuri e protetti attraverso prodotti e servizi che consentono di mettere in atto capacità centrali come quelle legate ancora a "vita" ma anche a "integrità fisica".

Nell'approccio teorico delle *capabilities*, il tema centrale è contribuire al *wellbeing* delle persone. La psicologia positiva ci indica che alcuni oggetti possono essere *strumentali* alla costruzione di benessere e non contribuire invece alla crescita di un consumismo terminale, caratterizzato da un incessante processo di produzione e consumo che, come dice Baudrillard, prolifera così tanti oggetti che non c'è più un vocabolario atto a nominarli. Nella scelta curatoriale questo materialismo strumentale è associato ad oggetti che abilitano specifiche capacità. Ricordando, come dice Italo Calvino, che gli uomini sono uomini+cose, perché "le cose non sono soltanto cose, recano tracce umane, sono il nostro prolungamento. Ciascuno ha una storia e un significato mescolati a quelli delle persone che li hanno utilizzati e amati. Insieme formano, oggetti e persone, una sorta di unità che si lascia smembrare a fatica"<sup>6</sup>.

Oggetti siffatti, che esprimono peraltro genialità e capacità innovativa, sono quelli che aprono ad un'esperienza positiva e in definitiva ad una *buona vita*<sup>7</sup>. Perché, appunto, abilitano ognuno di noi ad esprimere e rendere concrete le proprie *capabilities*.

## Design enables

The exhibition "Italia Geniale. Design Enables. The beauty, originality and creativity of universally appreciated industrial design" hosted in the Italian Pavilion as part of Expo 2020 in Dubai, follows a number of other events organized or sponsored by the Italian Ministry of Economic Development and the UIBM Italian Patent and Trademark Office. From time to time these initiatives have involved different partners (the Central State Archives, Fondazione Valore Italia, ADI [the Italian Association for Industrial Design] etc.) yet they have all focused on the promotion and enhancement of the vast heritage represented by Italy's trademarks and patents.

From the volume "Brevetti del Design Italiano 1946-1965" edited by Giampiero Bosoni in 2000 to the exhibition "Loghi d'Italia. Storie dell'arte di eccellere" (Rome 2008-2009) curated by Innovarte to the two editions of the "Disegno e Design. Brevetti e creatività italiani" exhibition

(Rome 2009-2010 and Milan 2011-2012), both curated by Alessandra Sette and the Fondazione Valore Italia, as well as the many exhibitions and seminars organized by ADI, the initiatives that have taken place over time have adopted different curatorial styles and methods through which to present the vast Italian patrimony of patents. These range from the historiographical approach to certain time-specific interpretations, relationships with material culture, inclusion in the history of technology, etc. The history of

Italian Design often intersects the history of patents in our country, creating many overlapping areas but, as we explain later, the "genius", recognized through a patent or a registered model, is often traceable also in many other designs that due to contextual conditions, have not been translated into registered patents. ADI, the Italian Association for Industrial Design and the body behind the Compasso d'Oro award, has been selecting designs, projects and products of excellence in Italian Design since 1956, guaranteeing, almost as if it were a certifying body, the innovative content of the designs and award-winning products, many of which do not have a registered patent. Through the annual preselection represented by the ADI Design Index, the association chooses two hundred design projects and products from among more than a thousand applications as an iconic expression of the excellence of our country, an excellence that is divided into thirteen different categories ranging from Design for Living, Corporate Research and Communication Design, up to the new frontiers of Service Design and Social Design.

Taking the opportunity represented by the theme of Expo 2020 in Dubai: "Connecting minds, building the future", it became clear from the beginning that the curatorial style or method used for the exhibition entrusted to us should go beyond some of the classic interpretative schemes and experiment with new approaches, not just oriented towards the technical and typological innovation of the object itself, but capable of interpreting innovation as a more effective action, as an enabling activity for quality of life. This approach interprets the artefact of design as a means with which to enhance and legitimize the "capabilities" of the individual.

**"The history of Italian Design often intersects the history of patents in our country"**

In order to highlight the original intellectual contributions made by Italian designers, we wanted to take up some of the criteria adopted in the selection of the ADI Design Index, including originality, sustainability, impact on the development

of society etc. in order to take them to a level more centred on humans and the construction of their (sustainable) future. So, in addition to an interpretation of the products traditionally oriented towards the glorification of the “Italian genius” of the past as proposed in previous exhibitions, we wanted to extend the selection to images, materials and artefacts of Italian Design that were and are closer to the present day. Simple and complex objects,

new and unimaginable products yet all, in any case, emblematic of the enduring vivacity of Italian genius.

### The curatorial interpretation

As mentioned, some of the 99 selected objects do not have a patent. That is, they do not have a registered documentary safeguard for the purposes of intellectual property. This patent may not exist for several reasons, possibly because the object itself had or has considerable iconic value but no technological solutions striking enough to require patenting and perhaps even less distinctive ornamental qualities. It may also be that the company did not consider it appropriate to proceed, sometimes due to economic problems

(registering a product locally and then at an international level is expensive!) and sometimes due to carelessness. It may be that the end product was the result of the combined and synergistic work of numerous individuals who shared intellectual property and as a result it was difficult to attribute the idea itself to any one person. Considering these (few) cases, we felt that, albeit not having an explicit patent as such but falling within the Index selection and/or being on the list of Compasso d’Oro winners, these products should receive a recognition of genius, the same as that found with patented artefacts. Through the work of the territorial and thematic commissions, the scrutiny of the final selection scientific commission and the vast experience acquired over decades of careful analysis of Italian design-led innovation, ADI tends by definition to exist as an institution able to issue “patents of genius” (and therefore by analogy the dignity of a patent). Furthermore, it is commonly understood that when we talk about a patent, we are often referring to a technical innovation. Including design as a variable in the selection of patented and non-patented objects means interpreting the innovative process not just from the technical point of view, since design is a mediator of knowledge between technical and humanistic aspects (a real *pontifex*: a brand new pontiff who builds bridges between disciplines, languages, approaches and methodologies). Design innovation, let us not forget, always puts people at the centre, understanding their needs and looking for new meanings via existing and emerging technologies. This process of attribution of meaning, which is typical of design, is different from the routines of technological innovation that simply push for solutions that are sometimes hyper-technical but without



6 ]

6 ]  
Zoombike  
Elettromontaggi

7 ]  
Discovery Vertical  
Artemide

1. Here are some of the reference texts for the Anglo-Indian philosopher: Sen, A.K. (1985) *Commodities and Capabilities*. North Holland, Amsterdam; Sen, A.K. (1985) *Well-being, agency and freedom*. *The Journal of Philosophy* LXXXII (4), 169-221; Sen, A.K. (1987) *The Standard of Living*. Cambridge University Press, Cambridge.

meaning and market-driven, which tends to replicate trendy objects in infinitely similar forms.

The approach that has been consolidated over time and which today (thanks to digital technologies and the near obsession with the user experience) has assumed a key role is “user-centered”: every design activity starts by observing, understanding and empathizing with the potential user in order to then identify needs and gaps and propose effective solutions. As part of the task of selecting the objects to be displayed, we started from the *user centered* approach but we also asked ourselves whether or not it was correct to talk about people always and only as users of something, as if they were characterless robots able to almost automatically perform specific actions, while forgetting to emphasize emotions, perceptions and, as far as we

generic or specific needs but contribute to *creating the conditions that allow everyone to express their abilities* and become “people”. The reference here is to a philosophical and ethical principle known as the theory of *capabilities*. The word *capability* in English is not very distinct from other similar concepts such as, for example, capacity, ability, competence, skill or talent.

The practicing of capability is the subject of study in various disciplines from philosophy to psychology, management to organizational studies and from human resources to pedagogy.

Despite having somewhat unclear boundaries of meaning, *capability* generally refers to an individual’s set of capacities and abilities, where the capacity is something innate and the ability is something learned which makes that capacity “workable”. In English, capability

adds an additional piece of interpretation: it is the ability brought to levels of excellence but it is also the ability to apply skills and knowledge to the solution of various “problems” and in the most disparate situations, both at an individual and an organizational level. Capability also implies a concept of “accessibility” to resources: I can be skilled in doing a task or in accomplishing something only if the contextual conditions allow me to be, if I am recognized, if the system or the objects that



7 ]

are concerned, abilities. We organized the selection precisely around this concept of ability because we believe that a system of artefacts should not only respond to

inhabit that system, *enable me* without constraints of any kind, whether they be cultural, social, technical, productive or in terms of understanding of use.

2. Nussbaum, M. (1992) Human functioning and social justice. In defense of Aristotelian essentialism. *Political Theory*, 20 (2), 202-246; Nussbaum, M. (2000) Women and Human Development: The Capabilities Approach. Cambridge University Press, Cambridge; Nussbaum, M. (2002) Capabilities and social justice. *International Studies Review*, 4 (2), 123-135; Nussbaum, M. (2003) Capabilities as fundamental entitlements: Sen and Social Justice. *Feminist Economics*, 9 (2-3), 33-59; Nussbaum, Martha (2011). *Creating Capabilities: The Human Development Approach*. Cambridge, MA: Harvard University Press. pp. 33-34.

The theme of accessibility to those resources that feed and give free expression to skills was adopted in the mid-1980s by the Indian economist and Nobel laureate for economics Amartya Sen.

The concept of the “capabilities” of the human being is determined and strengthened thanks to his or her intuitions<sup>1</sup>. For Sen, individual well-being is not associated with the possession of material and monetary assets but with the possibility of expressing one’s *capabilities*. Such capabilities are possibilities of choice and action/doing, balanced between the skills that each individual brings with them and the possibility of creating things (“functionings”). It all depends on the *agents* that make it possible to achieve such things: a political or social device or, in our case, a set of enabling artefacts that function precisely like an agency: objects, services,

communication systems, spaces and other material and technical expressions of human genius. The capabilities approach, useful for the conceptualization of the exhibition, has been taken up by other authors and particularly by Martha Nussbaum<sup>2</sup>, political philosopher and professor of Ethics and Law at the University of Chicago. Nussbaum’s work classifies *capabilities* and

in our interpretation allows greater adherence through artefacts and artefact systems intended as *agents* to allow *capabilities* to be implemented. For Sen,

as for Nussbaum, the human being is understood as an entity that carries out activities. This is a universalistic vision because it concerns every human being, yet at the same time it is flexible because it takes into account the contingencies through which everyone expresses their potential. For Nussbaum there is a “minimum threshold” of the level of ability, below which one does not live a fully human life. Furthermore, each person is intended as an end<sup>3</sup> and must be put in a position so as to be able to express what Nussbaum<sup>4</sup> calls central capacities, partially listed below<sup>5</sup> :

- LIFE: be able to live a life of normal longevity with dignity, not to die prematurely or to be in conditions that do not make life itself worth living;
- PHYSICAL HEALTH: be able to enjoy good health, including a reproductive capacity; to be fully fed; to have adequate housing;
- PHYSICAL INTEGRITY: be able to move freely from one place to another; be safe from any kind of violence; have the opportunity to find sexual satisfaction and to choose in matters of reproduction;
- SENSES, IMAGINATION AND THINKING: be able to fully use ones senses, to imagine, think and reason and to do this in a truly human way, that is in an informed and cultivated way through adequate education, which includes literacy and basic mathematical-scientific knowledge, but which is by no means limited to these; be able to use imagination and thought in relation to one’s own experience, the freely chosen production by each person of works of self-expression and manifestations of a religious, literary, musical nature and so on. Be able to have pleasant experiences and avoid unnecessary pain.
- EMOTIONS. Be able to connect with people and things outside of ourselves;

3. Not the end of making profits as often happens in traditional business models, where the end is profit, technology the tool, people the means.

4. In conflict with Sen in this case, who avoids lists of minimum capabilities, due to the vast diversity of conditions of people in different parts of the world.

5. The list is taken from M.C. Nussbaum, *Women and Human Development. The Capabilities Approach*, Cambridge-New York, Cambridge University Press, 2000, chapter I, par. 4, pp. 74-80.

be able to love those who love us and are interested in us, to suffer in their absence; in general, to love, suffer, miss, feel gratitude and justified anger. (Supporting this capacity means supporting forms of human association that can prove crucial in their development.)

- PRACTICAL REASON. To be able to form a conception of good and to engage in critical reflection on how to plan one’s own form of life;
- UNION. a) Be able to live with others and respect others, to recognize and show interest in other human beings, engage in different forms of social interaction; be able to imagine another’s position and have compassion for that situation; be capable of both justice and friendship; b) have the social basis for self-respect and not to be humiliated; be able to have a level of dignity equal to that of all others. In the workplace, be able to work as a human being, exercise practical reasoning and enter into meaningful relationships of mutual recognition with other workers;
- OTHER SPECIES. Be able to live by caring for and being in relationship with animals, plants and the natural world;
- GAMES. Be able to laugh, play and enjoy recreational activities.

The “core capabilities” developed by Nussbaum for the first time in 2000, are still significant today, even though humanity is facing epochal turning points such as those related to environmental issues, digital

transformation or the crisis (and related adaptations) that the pandemic has brought with it.

In the theoretical framework of first Sen and then Nussbaum, it is clear how the dimension of relationships and care, the possibility of equal access to opportunities and a sense of equilibrium with the natural environment are essential aspects. Which, as a designer, need to be taken into account.

However, when seen in this context, this view raises a number of questions, such as how can design contribute to promoting these capacities? What role can artefacts play? How much are they able to enable the “core capabilities” that Nussbaum proposes? And what skills make these capabilities “operable”?

The key to interpreting the exhibition is to put human beings at the centre,



8 ]

8 ]  
Hannes  
IIT Istituto Italiano di  
Tecnologia, Inail

9 ]  
Linky  
Linky Innovation



9 ]

and their agencies. *Being Cap-able* briefly expresses the common thread of the exhibition: through the design and the “brilliant” objects we have selected, we have given a sense of tangibility to Nussbaum’s *core capabilities*, organizing them into 5 major thematic areas:

- **imagin-able**: supporting the ability to imagine, to create worlds, invent stories and take them as true, and to share them and make them become part of our identity; an ability that is assisted by objects that activate conversation, dialogue and comparison, but also playing, games and the exploration of possibilities; the central capacities of “playing”, as well as those linked to the “senses, imagination and thought” are our points of reference;
- **work-able**: this category brings together all those products, services and systems that promote work, facilitate it, improve engagement and motivation; these objects are both functional as well as beautiful, and they accompany us in our work and support our various daily activities.

Moreover, through work, humans create their own social identity by expressing central capacities such as those relating to “practical reason” or “union”;

- **relation-able**: these are those artefacts that support or activate relationships; for example the bench in a public space or a set of objects used to have a meal with friends; sometimes they are narrative machines that are capable of triggering “*talkability*” processes, because they make people talk about themselves and activate conversations, often between people who do not know each other; the theme of relationships often recurs in the central capacities of “union” as well as in that of “emotions”. Respect for other species as well as care for the environment we live in is another powerful “central capacity”, in tune with the needs of a form of design that focuses on sustainability with all its leading expressions;
- **live-able**: this is everything that has to do with the physical and mental integrity of our existence, which has at its centre the theme of care, both for oneself and for others; it often features in different contexts in the description that Nussbaum has developed: for example in the capacity of “life” and in that of “health and physical integrity”;
- **move-able**: the freedom to move and do it in a sustainable way while respecting oneself, others and the environment; being able to do it without potential dangers and feeling safe and protected through products and services that allow for the implementation of core capabilities such as those still linked to “life” but also to “physical integrity”.

In the theoretical approach to *capabilities*, the central theme is contributing to people’s wellbeing. Positive psychology shows us that some objects can be

6. L. Flem, (2005) *Come ho svuotato la casa dei miei genitori*, Milan, Archinto, 2005.

7. P. Inghilleri (2003), *La buona vita. Per l’uso creativo degli oggetti nell’età dell’abbondanza*, Guerini e Associati, Milan.

instrumental in the construction of well-being while not contributing to the growth of terminal consumerism, characterized by an incessant process of production and consumption which, as Baudrillard says, leads to the proliferation of so many objects that there is no longer sufficient vocabulary to name them. In the curatorial choice this instrumental materialism is associated with objects that enable specific abilities, recalling as Italo Calvino says, that humans are humans + things because “things are not only things, they bear human traces, they are extensions of us. Each has a history and meaning mixed with those of the people who have used and loved them. Together, objects and people form a sort of unity that can only be dismembered with great difficulty”<sup>6</sup>.

Such objects, which also express genius and innovative capacity, are those that open up to a positive experience and ultimately to a *good life*<sup>7</sup> because, in actual fact, they enable each of us to express and make our *capabilities* concrete.

10 ]



11 ]



10 ]  
Securefit  
3M

11 ]  
Skillmill  
Technogym

© 2021 **ADlper S.r.l.**  
Tutti i diritti riservati  
all rights reserved

ISBN 978-88-946461-1-5

prima edizione / first edition  
settembre / september 2021

**ADlper S.r.l.**  
editore/publisher  
via Bramante, 29, 20154  
Milano, Italia  
T +39 02 36693790  
info@adi-design.org  
www.adi-design.org

Printed in Italy  
ERREDI Grafiche Editoriali  
Genova, Italia

Senza regolare autorizzazione è vietata la  
riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo  
effettuata, compresa la fotocopia.  
*Reproduction, even partial, by any means, including  
photocopy, is prohibited without prior official  
authorization.*

ADI è a disposizione degli aventi diritto sul materiale  
iconografico con i quali non è stato possibile  
comunicare, nonché per eventuali omissioni o  
inesattezze nella citazione delle fonti.  
*ADI may be contacted by those having ownership  
of any iconographic material with whom it has not  
been possible to communicate, as well as for the  
rectification of any omissions or inaccuracies in the  
citation of sources.*

01 16 ANIMALI 02 2WIN 03 4LIFE 04 AQUARAMA 05 AERO  
06 ALEENA 4.0 07 ALGOL 08 ARDUINO UNO 09 ARIA 1.0  
10 ARIANTE 11 ATOLLO 12 BEST FRIEND 13 BOMBO  
14 BREMBO CCM 15 CAMPARI SODA 16 CBM-U101  
17 COBÀN 18 COCCOINA 19 CONDOR 20 CONNEX 21 CRUMPLED  
CITY 22 DETECTOR 23 D-HEART 24 DISCOVERY 25 DISCOVERY  
26 EKEEP K1 27 E-LOUNGE 28 ENEL X JUICEPOLE 29 ENI  
30 EOLO 31 EV15 ICUB 32 FANTACOLOR 33 FERRARI MONZA SP1  
34 FIAT 500 ELETTRICA 35 FLAP 36 FLUIDA 37 GALAXY BODY  
ARMOUR 38 GHOST CHAIR 39 GIRA E RIGIRA 40 HANNES  
41 IL CONICO 42 INTRECCIO 43 INVISIBILE 44 ISSPRESSO  
45 ISETTA 46 ISOTRON 47 ISSIMO 48 K 1340 49 KETTLE  
9093 50 LALEGGERA 51 LASER NUOVA EVOLUZIONE 52 LATINA  
53 LE BAMBOLE 54 LE PERROQUET 55 LINKY 56 LUMINATOR  
57 MASTERLITE 58 MEG 59 METRO M1 MILANO 60 MIRELLA  
61 MOKA 62 NEMO 63 NIKOLA TESLA 64 NUTELLA EMBOSSED  
65 OMEGA BILANCE 66 OPERA DUO 67 ORANGE FIBER 68 ORIGAMI  
69 PERSOL 649 70 PESCIERA RST 71 PILL 72 PIUMA 73 POP-UP  
BOOSTER 74 PROUST 75 SACCO 76 SECUREFIT 77 SKILLMILL 78  
SMART CAP 79 SPIDER DUETTO 80 SPUN 81 STONE ISLAND 30/30  
82 SYNTHESIS 45 83 THE MONKEY 84 TO BE US 85 TOLOMEO  
86 TWIN GATE 87 V6 88 VALENTINE 89 VANITY FAIR 90 VELA  
91 VESPA ELETTRICA 92 VIBRAM FUROSHIKI 93 W-EYE 94 WING  
95 XFAB 2000 96 YAPE 97 ZENITH 548 98 ZIZÌ 99 ZOOMBIKE

ISBN 978-88-946461-1-5



9 788894 646115