

Pagina da strappare

Il design spiegato ai nostri figli

di MARIO BELLINI

13

Cos'è un tavolo? Non solo un piano che sta a 70 centimetri d'altezza da terra, ma una sorta di piccola architettura dove discutere, mangiare, giocare (sopra e sotto, perché no?), fare i compiti, decidere le guerre o firmare la pace. Per usare bene un tavolo, però, ci vogliono anche le sedie. E disegnarne una è più difficile che creare un grattacielo

IL DESIGN

SPIEGATO AI NOSTRI FIGLI



di MARIO BELLINI*

È più difficile disegnare una sedia o un grattacielo? Se voglio lasciare spiazzato il pubblico di una classe di scuola media, ma anche il pubblico che mi segue durante le mie *lecture* in giro per il mondo, mi basta lanciare là, all'improvviso, questa domanda. Il risultato è lo stesso alle più disparate latitudini: ovviamente è più difficile disegnare un grattacielo, mi rispondono tutti. Ecco, invece non è così. E su questo ho certezza, più che scientifica, progettuale.

Disegnare una sedia è un atto complesso, disegnare un grattacielo è un atto complicato. Ovviamente mi sono posto il problema perché da sempre amo progettare su tutte le scale, da quella appunto della sedia (il cosiddetto design) a quella del grattacielo (architettura) o se capita alla scala grande della città (urbanistica). Muo-

vendomi ormai da oltre 35 anni su tutte queste dimensioni ho potuto davvero sperimentare sulla mia pelle la differenza sostanziale tra questi approcci. E so bene quanto sia complesso affrontare il disegno di una sedia, una sedia nuova ovviamente, che possa segnare una svolta nel grande mondo di sedie, disegnate dall'inizio dell'umanità, dai cinesi che già le usavano oltre due mila anni fa per arrivare ai troni e alle sedute dei dignitari dell'antico Egitto o agli scranni in pietra medievali lungo un viaggio incredibile che ci porta fino a oggi.

Se ti affacci sul nostro passato non ti possono che venire i brividi a pensare di immaginare una sedia nuova. Piuttosto ti lanci in altre avventure. Fin qui la sedia. Ma il grattacielo? Frutto della tecnologia moderna è di certo complicato, molto. Perché è appunto una macchina tecnologica che prevede la competenza di molti professionisti, a iniziare dagli ingegneri, ma che per essere disegnato da un architetto a volte può richiedere davvero poco tempo.

Da questo primo quesito molte morali si possono trarre. La prima e forse

la più importante è che tutto ciò che ha a che fare con l'essere umano ha una profondità temporale e culturale così radicata che difficilmente potrà subire rivoluzioni o cambi repentini. Tutto ciò che invece ha a che fare con le macchine e quindi in senso ampio con la tecnologia avrà invece sì molti radicali cambiamenti. Mi spiego con degli esempi. Le case di Pompei, travolte dalla lava, ci dimostrano che il *mood* di abitare di quelle persone non era per nulla diverso dal nostro. Le loro case rimaste intatte lo dimostrano... Nulla invece è stato più lo stesso dopo l'arrivo dell'automobile, della lavatrice o del telefonino. Potremmo proseguire a lungo ma non cambierebbe la sostanza delle cose.

A me interessa da sempre l'abitare proprio perché porta con sé questa incredibile profondità e quando mi chiedono di immaginare la casa del futuro mi scappa sempre da ridere. Una volta, per dimostrare come è facile inciampare su questo terreno ho raccontato delle case del futuro immaginate dagli architetti un secolo fa. Oggi a rivedere quelle utopie che non si sono realizzate e mai si realizzeran-

no ci viene da sorridere. Ecco, forse è meglio non dare materiale ai nostri posteri. Ciò non significa che dobbiamo stare fermi, seduti e non modificare il nostro tinello, ma ci induce a riflettere sul tema. Nel mio *Il design spiegato ai bambini* mi sono così spinto in un'avventura incredibile anche se alla portata di tutti: un viaggio all'interno di una casa (citando il *Viaggio intorno alla mia camera* di Xavier de Maistre) per scoprire chi sono gli oggetti che ci circondano, da dove arrivano, che storie raccontano.

Cos'è un tavolo? Non solo un piano che sta a 70 centimetri d'altezza da terra, ma una sorta di piccola architettura dove discutere, mangiare (basti pensare all'*Ultima cena*), giocare

(sopra e sotto, perché no?), fare i compiti, decidere le guerre o meglio firmare la pace, ma anche cucire, cucinare, disegnare, lavorare al computer e compiere una miriade di altre attività. Avete mai pensato come sarebbe vivere senza un tavolo a casa? Impossibile. Non solo. I tavoli esistono quasi da sempre. Esistono da quando ci sono le case, e se oggi ne vedete tanti e diversi in giro, dovete sempre ricordarvi che sono tutti nati dallo stesso bisogno di stare seduti da soli o con altri davanti o attorno a un piano dove appoggiare le mani e le proprie cose. Per usare bene un tavolo, però, ci vogliono anche le sedie. Le sedie che hanno piedini, gambe, se-

dile, braccioli, schienale. Come i piedi, le gambe, il sedere, le braccia, la schiena che abbiamo noi. Sono pensate per fare stare comodo il nostro corpo. Quanti tipi di sedie avete visto a casa vostra e nelle case dei vostri amici o a scuola? Tante di sicuro. Ma sono tutte parenti di quelle originarie. Un oggetto importante che però non lo era mai stato in un Paese lontano: il Giappone, dove ci si siede ancora per terra (se si rispetta la tradizione) e dove il pavimento è come il nostro tavolo. Già, ma questa è un'altra storia.

*Architetto e designer, vincitore di otto Compassi d'Oro. Autore de *Il design spiegato ai bambini* (Bompiani)

© RIPRODUZIONE RISERVATA

PROGETTI a CONFRONTO

Guarda quanti particolari hanno in comune! Riesci a trovarli tutti?

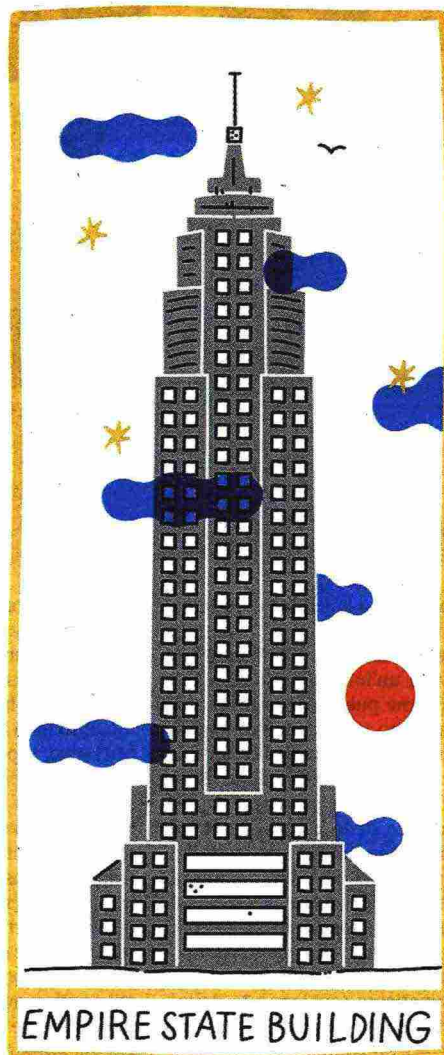
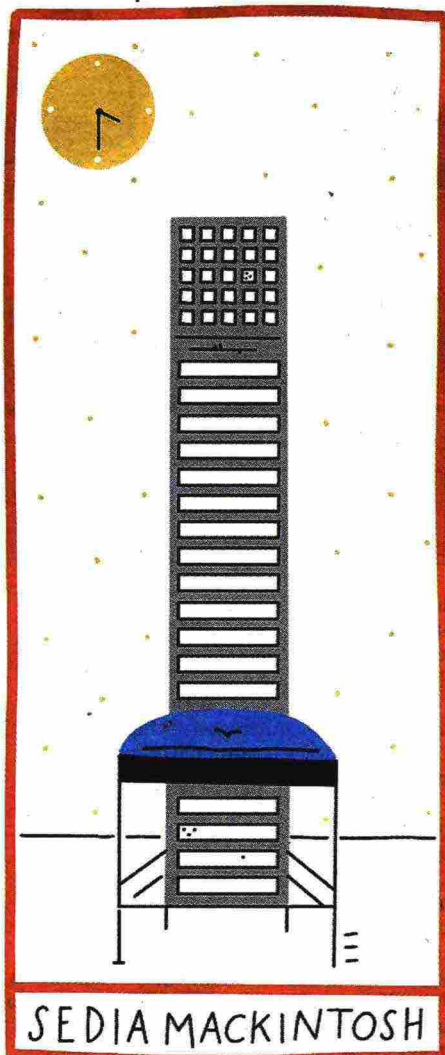


ILLUSTRAZIONE DI CAROL ROLLO

«Il design è...l'origine delle cose»

L'archistar Mario Bellini lo spiega in un libro per bambini (e genitori)

di STEFANIA CONSENTI

- MILANO -

«LA MIA PRIMA casa l'ho pensata a otto anni. È stata anche la prima cosa che ho progettato e costruito. Con mio cugino Antonio. Era fatta di mattoni e ci si poteva entrare. Aveva una porta, una finestra e dentro c'era anche un piccolo focolare per cucinare. Poi sono diventato grande e ho conti-

nuato a fare progetti. Case, ma anche quello che c'è dentro. Tavoli, sedie, divani, lampade, poltrone, letti».

Mario Bellini, 83 anni, non ha bisogno di presentazioni. È il più grande architetto e designer italiano, pluripremiato (otto volte il Compasso d'oro), ammirato dai giovani studenti di architettura di ogni angolo del globo che corrono ad ascoltare le sue masterclasses. Ha dato alle stampe un interessante libro dal titolo *Il design spiegato ai bambini* (edito da **Bompiani**), con le illustrazioni di Erica Pittis, presentato ieri in Triennale con il presidente Stefano Boeri e Claudio Luti, presidente del

Salone del Mobile.

Curioso. Bellini perché l'ha scritto?

«Per aiutare gli adulti a non essere in imbarazzo davanti alle domande dei figli, tipo, "papà che cos'è il design?" Ai bambini non puoi raccontare chiacchiere, devi essere concreto, i bambini fanno domande sempre giuste, hanno l'innocenza dell'età. Così mi sono posto per primo la domanda».

Ecco, appunto, cos'è il design?

«Intanto la parola, è inglese e vuol dire disegno, che è poi dopo l'idea all'origine delle cose che ci circondano. Potrei dirle che il design è esattamente lo "stile" del nostro tempo. Poi verrà forse un tempo di antidesign, chissà...».

Nel libro spiega che anche le case hanno una faccia...

«Perciò diciamo facciata. E hanno gli occhi che sono le finestre, e decori e cornici che sono le sopracciglia. Usare questo linguaggio vuol dire farsi capire dai piccoli (e pure dai genitori) ma anche andare all'origine delle cose.

Prenda l'oggetto sedia e la sua origine...abbiamo cominciato a sederci (l'atto di sederci) sui tronchi ma poi siccome non era così comodo ecco che è stato necessario trovare un adattamento. Un processo lungo millenni. E insisto molto

sul linguaggio. Come di noi, anche delle sedie dei tavoli diciamo che hanno i piedi-ni, i braccio-li, gli schiena-li; tutta la terminologia ci riporta al corpo umano, sono oggetti che stanno in simbiosi con noi».

Le sue lampade come nuvole che fanno luce e non pioggia o come un cappello da sopra...

«A me non piacciono le lampade che fanno vedere le lampadine e così le ho fatte come mi piacciono. Come Chiara: un giorno ero in studio e giocando con forbici e cartoncino mi è venuta l'idea».

A quale oggetto è più legato?

«Difficile dirlo, sono tutti come figli. Forse la sedia Cab, integralmente fatta di cuoio, molto comoda. Ha avuto enorme fortuna, 700 mila pezzi venduti nel mondo».

E i tavoli...

«Il tavolo è un archi-arredo, come una piccola costruzione. Tanto che i bambini vanno spesso a giocarci sotto, percepiscono subito che è come una casa. Il tavolo per me è come un ponte, che fa incontrare le persone».

Come si insegna il design?

«Non si insegna. Per fare questi lavori connessi alla creatività occorre avere un talento, il talento si può solo arricchire ma non si compra né si insegna. Se hai talento ti vengono le idee. La natura aiuta, l'osservazione di ciò che ci circonda è fondamentale. Un consiglio? Bambini, coltivate anche il sogno».

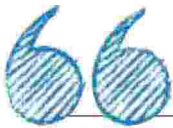
© RIPRODUZIONE RISERVATA





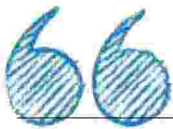
**LA CASA
DI MATTONI**

**La prima casa l'ho pensata
a otto anni e l'ho costruita
sul serio con mio cugino
Antonio: era tutta di mattoni**



**GIOCARE
CON FANTASIA**

**A me non piacciono
le lampade dove si vedono
le lampadine, così è nata
Nuvola: dà luce, non pioggia**



**IL TALENTO
È UNICO**

**Il design non si insegna
Per fare questi lavori
occorre il talento che non
si compra né si insegna**



Il libro

Mario Bellini l'archistar spiega ai bambini il design d'autore

Viaggio nella bellezza e nell'essenzialità degli oggetti con le tavole illustrate dall'udinese Erika Pittis

Corrado Premuda

Non è la classica professione che un bambino riconosce e identifica. Non è quella del medico, o del fruttivendolo, o del maestro. L'architetto, e ancora di più il designer, sono lavori che spesso un adulto fa con difficoltà a mettere a fuoco e di conseguenza poi a descrivere ai più piccoli che spesso ne hanno una visione fumosa. Un aiuto intelligente e brillante arriva adesso dall'ultimo libro di Mario Bellini, "Il design spiegato ai bambini" (Bompiani, pagg. 34, euro 15), un elegante volume illustrato dai bellissimi e vivaci disegni di Erika Pittis. Il grande architetto e designer milanese, vincitore di otto Compassi d'Oro, direttore per sei anni della rivista "Domus" e con venticinque opere presenti nella collezione del MoMA di New York, prende per mano i giovani lettori e li conduce in un viaggio che porta nel suo universo, un modo per cogliere la bellezza e l'essenzialità degli oggetti che abbiamo in casa, che spesso ci incantiamo ad ammirare e che arredano la nostra vita.

Le case sono come delle facce, con occhi, bocca e capelli, le gambe di un tavolo ricordano le colonne di un tempio antico, ma poi si possono disegnare e inventare, come ha fatto Bellini nella realtà, lampade a forma di nuvole che fanno luce o simili al velo ne-

ro e bianco di una suora. «Il libro nasce da una riflessione - dice Mario Bellini - design è una parola usata e abusata, citata spesso anche a sproposito nella vita di tutti i giorni. Secondo me anche il design è uno stile, è lo stile di questo nostro tempo. Penso che questi anni verranno ricordati, tra decenni o secoli, come il momento dello stile design: se prima c'erano stati il Liberty o l'Art déco, poi c'è stato lo stile design. Allora mi sono detto: i bambini sono sempre più svegli e sentendo parlare tanto di design si domanderanno cosa sia. Ecco che allora può avere un senso fare questo libro che gli adulti possono usare per raccontare ai piccoli il design. Le immagini sono evocative e divertenti e scrivendo è come se fossi tornato anch'io bambino: mi sono posto delle semplici domande, ad esempio su come si vive in casa, e ho trasformato in personaggi le sedie, il tavolo, il letto, oggetti che il bambino dà per scontati perché li trova lì e li usa, fanno parte della sua vita».

Le illustrazioni della udinese Erika Pittis, con i suoi occhi curiosi, accompagnano in modo giocoso i lettori tra alcune creazioni di Bellini, come la macchina fatturatrice Olivetti, il rubinetto a forma di pinguino disegnato per Ideal Standard e la teiera a coda di pavone progettata per Rosenthal. «Ho cercato - continua Bellini - di andare al grado ze-

ro della parola design per farla diventare familiare. E per spiegare questo concetto mi sono messo nei panni del destinatario del libro. Oggi ci sono negozi, attività e prodotti che si appropriano a caso del termine design. Io ho cercato di andare alle origini della parola: già dagli scavi di Pompei ci rendiamo conto che gli abitanti di quell'epoca vivevano come noi, le loro case erano come le nostre, con portici, scale, finestre, arredi e suppellettili. Non ha senso pensare che l'uomo a un certo punto

sia diventato moderno. C'è una continuità dai tempi degli antichi romani a noi: questo libro ci parla della nostra cultura dell'abitare e della nostra aspettativa per una sua futura evoluzione che sta invece nel nostro continuo presente, nutrito della nostra storia ma sfidato da incessanti spinte sociali, scientifiche, tecniche e culturali che ci fanno oggi così diversi e così uguali ai nostri predecessori».

Una parte del libro è dedicata al Giappone, uno dei paesi che sicuramente ha influenzato di più il nostro modo di intendere il design e l'arredamento oggi. L'autore ne evidenzia le particolarità rispetto all'Occidente: nelle case tradizionali nipponiche non ci sono sedie perché le persone si siedono sul pavimento di paglia intrecciata, il tatami, e sul pavimento mangiano, giocano, scrivono e di notte dormono. Un ulteriore sti-

molo per i giovani lettori ad approfondire la complessità che li circonda nella vita quotidiana. Mario Bellini, innamorato di Trieste e della sua architettura fin dagli anni Cinquanta quando da studente universitario venne in visita qui con Ernesto Nathan Rogers, tornerà prossimamente in città per un nuovo importante progetto. —

LA CURIOSITÀ

Un disegno avveniristico per il P101, il primo pc

L'Olivetti Programma 101 (in acronimo P101), primo pc della storia, è stato prodotto tra il 1965 e il 1971. Fu progettato dall'ingegnere Pier Giorgio Perotto con Giovanni De Sandre e Gastone Garziera. Mario Bellini gli conferì un disegno avveniristico per l'epoca.

Vincitore di otto Compassi d'Oro 25 sue opere nelle raccolte del MoMa

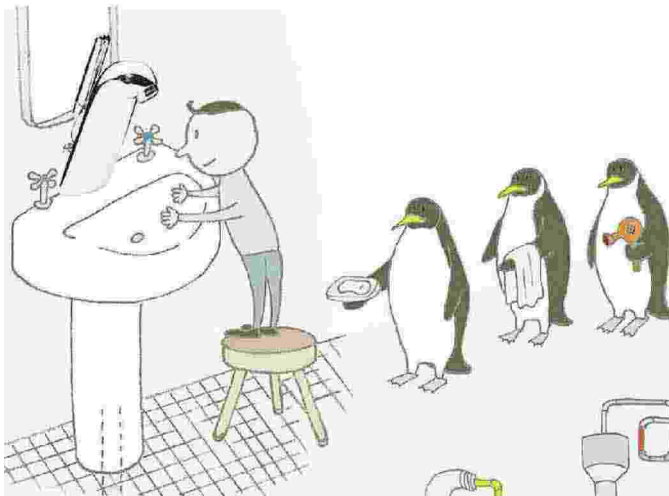
CHI È

MARIO BELLINI

IL DESIGN SPIEGATO AI BAMBINI

Un grande architetto e designer racconta ai più piccoli
come guidare casa e vivere per trovare meglio il design.
Illustrazioni di Erika Pittis

Mario Bellini si laurea in architettura nel 1959 al Politecnico di Milano. Negli anni '60 inizia l'attività nel campo del design, aprendo uno studio professionale. Nel 1987 fonda la Mario Bellini Associati Srl, ora Mario Bellini Architect(s), di cui è presidente. Tra i suoi progetti più rilevanti il Museo della città di Berlino, (2008), Cittanova 2000 a Modena (2003), Kar-a-sutra, concetto precursore delle moderne monovolume, realizzato con Cassina in occasione della Italy: the New Domestic Landscape al MoMa di New York nel 1972; la riqualificazione del centro di Tian Jin in Cina (2003); Stolitz Towers di Mosca, 1996; Dubai Creek Complex, 1994; Complesso Goshikidai Marina Resort, Giappone, 1993.

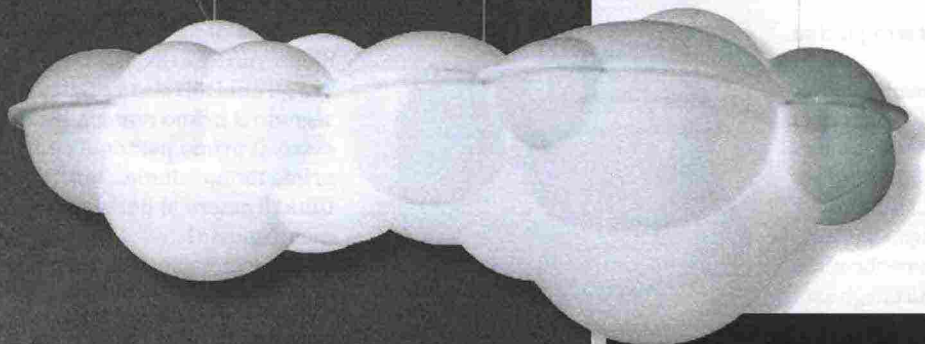


Due tavole di Erika Pittis (a sinistra) per spiegare i lavori firmati da Mario Bellini (in alto) nel volume edito da Bompiani

VI AVVERTO IL DESIGN HA GLI ANNI CONTATI



ANSA



dal nostro inviato
Marco Romani

«Come gli altri stili, anche quello del nostro tempo è destinato a morire». **Mario Bellini**, intanto, in un libro spiega ai bambini il significato di una parola molto usata. E abusata

MILANO. L'unico momento libero per l'intervista è la domenica mattina. Il resto della settimana l'architetto Mario Bellini, classe 1935, lavora di continuo: cantieri in giro per il mondo, riunioni con i clienti e con lo staff, progetti di mobili e accessori, allestimento di mostre d'arte e l'istituzione di una Fondazione che raccoglie 58 anni di carriera. «Per ogni oggetto che ho realizzato» dice «ho conservato almeno due esemplari e poi i disegni, i modelli, la corrispondenza...».

Bellini si è però ritagliato il tempo per scrivere un piccolo libro illustrato, *Il design spiegato ai bambini* (Bompiani, disegni di Erika Pittis), per cercare di rendere più chiara, e non solo ai più piccoli, una parola che ha invaso tutti i campi, diventando una sorta di marchio per piazzare sul mercato qualsiasi cosa. Con otto Compassi d'oro (nessuno ne ha mai avuti tanti) e centinaia di prodotti progettati - parecchi ancora nei negozi dopo decenni - Bellini scrive che una delle sedie che ama di più è quella di un ricco funzionario dell'antico Egitto. «Ciò significa che il tempo che passa non cambierà mai troppo le sedie che tutti usiamo e conosciamo così bene».

Scusi architetto, ma se era già perfetta la sedia di quattromila anni fa,

«IL VERO ECOLOGISMO È PRODURRE MOBILI BUONI. CHE DURINO PER PIÙ GENERAZIONI»

+
L'ARCHITETTO MARIO BELLINI SUL SUO DIVANO VIA LATTEA (MERITALIA). SOTTO, LA COPERTINA DI *IL DESIGN SPIEGATO AI BAMBINI* (BOMPIANI, PP. 32, EURO 15) E ALCUNI DISEGNI DI ERIKA PITTIS CONTENUTI NEL LIBRO. SOPRA, LA LAMPADA NUVOLA (NEMO) DEL 2012



DOLCEVITA ○ PROGETTI PER IL FUTURO

perché stiamo ancora a interrogarci su come disegnarle?

«Lì c'era già tutto: lo schienale leggermente inclinato per dare più comfort, la seduta concava per accogliere le rotondità delle terga, la solidità delle giunture per non cadere in terra. E anche dei decori per esprimere la dignità del rango. Quella sedia che era comoda allora lo sarebbe anche oggi. È con il Bauhaus, a partire dagli anni Venti, che si è inventata la favola che stavamo creando il mobile perfetto che avrebbe decretato per sempre la morte di tutti gli stili».

Una favola?

«Il principio secondo cui la forma segue la funzione è ingenuo e venato dell'arroganza di tutte le avanguardie. Si sosteneva che il mobile razionale dava la risposta giusta e definitiva a ogni necessità».

Non è così?

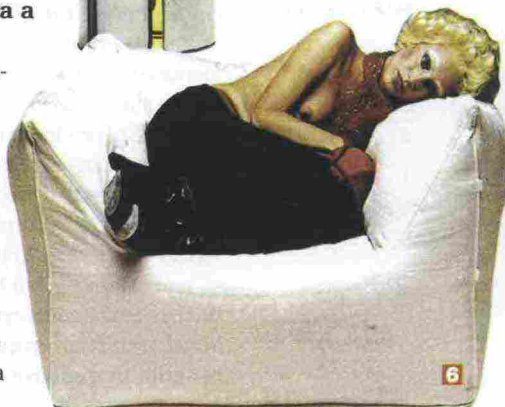
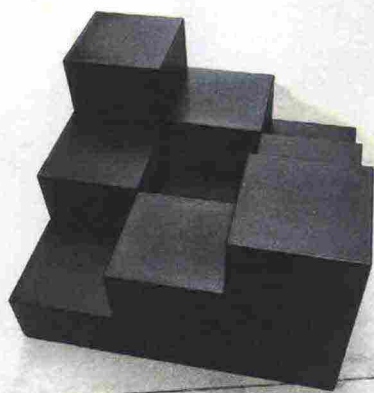
«Eh no. La fine degli stili, oltre che non vera - c'è ancora chi arreda Art Déco la propria casa - non è nemmeno desiderabile. Ogni epoca ha il diritto di esprimere il proprio stile. E di disegnare le proprie sedie».

Il design nasce quindi su una bufala?

«La definizione di design, in fondo, è semplice: è lo stile di questo nostro tempo. È esso stesso uno stile. Che ha avuto una nascita, uno sviluppo e avrà una morte. E arriveremo, presto o tardi, al post-design. Questa affermazione farà inorridire studiosi, creativi e anche industriali, ma è quello che penso».

Nel libro scrive che molti suoi oggetti ricordano gli animali. È la natura a ispirarla?

«Uso quell'immagine solo per spiegarci, ma dietro ogni progetto c'è l'*homo faber*. Le faccio un esempio: la copertura del padiglione di arte islamica del Louvre e il disegno a onde del vassoio Dune per Kartell non nascono dall'osservazione del deserto ma da un pezzo di lamiera che avevo in studio e che ho lavorato e plasmato. Dopo averlo scannerizzato ho visto che l'immagine che restituiva



era quella di un mare in tempesta o del bronzo fuso che ribolle».

Tra gli anni Sessanta e Settanta ha disegnato il primo mangiadischi di successo, il primo personal computer, la prima monovolume... Intuizione o fortuna di essere al posto giusto nel momento giusto?

«Prima del mangiadischi Pop, che fu un successo incredibile, avevo disegnato l'Irradiette e il Fonette che però, colori squillanti a parte, avevano ancora una forma a scatolaccia. Il Pop, invece, ridottissimo nelle dimensioni, veniva portato in macchina e in camporella dai giovani di tutta Europa esprimendo lo stile libero e creativo del Sessantotto».

Con il P101 di Olivetti finì addirittura sulla Luna...

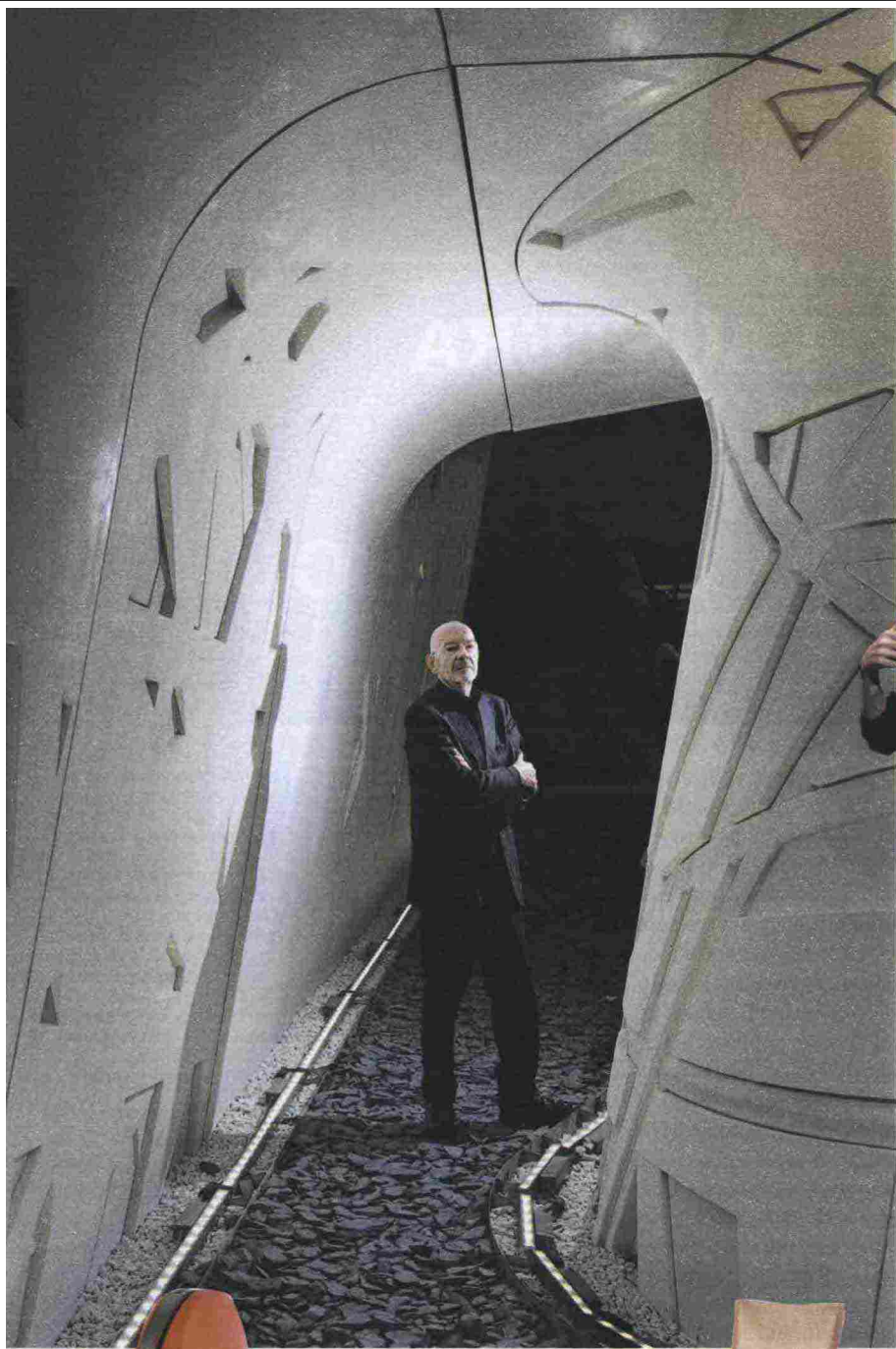
«Sulla Luna no, ma nei laboratori della Nasa che

calcolavano la traiettoria dell'Apollo 11. Io ero consulente Olivetti da anni e per loro avevo disegnato macchine da scrivere e calcolatrici celebri come la Divisumma 18. Ma del progetto del Programma 101 nessuno mi aveva detto niente. Una domenica mattina mi telefonò Roberto Olivetti pregandomi di raggiungerlo a casa sua. Trovai il tavolo da pranzo pieno di schede e circuiti. Mi spiegò di cosa si trattava e che avevano chiesto a un designer molto celebre di fare il progetto della macchina di Pier Giorgio Perotto ma il risultato non lo convinceva per niente. Mi disse: "Architetto lei pensa di farcela?". Gli risposi: "Mi dia tre settimane". Feci riprodurre in polistirolo tutti i circuiti e con un blocco di creta, come fossi uno scultore, realizzai il P101. A Olivetti piacque molto e iniziò subito la produzione».

Deve aver colpito molto anche Steve Jobs visto che venne a bussare alla sua porta per portarla a Cupertino.

«Jobs aveva assistito a una mia conferenza ad Aspen nel 1982. Anni dopo mi chiamò e poi si presentò direttamente nel mio studio di Corso Venezia. Mi chie-

1 SISTEMA MODULARE GLI SCACCHI (1971) DI B&B ITALIA **2** TAVOLI SOVRAPPONIBILI QUATTRO GATTI (1966) DI B&B ITALIA **3** CALCOLATRICE OLIVETTI DIVISUMMA 18 (1973) **4** KAR-A-SUTRA, CONCEPT CAR PROGETTATA PER LA MOSTRA ITALY: THE NEW DOMESTIC LANDSCAPE AL MOMA DI NEW YORK (1972) **5** LAMPADA CHIARA DEL 1969 (FLOS) **6** LA PUBBLICITÀ, CHE FECE SCANDALO, DI OLIVIERO TOSCANI PER LE BAMBOLE (1972) DI B&B ITALIA



se di andare alla Apple come capo del design ma io avevo un contratto di consulenza esclusiva con Olivetti. A fermarmi fu la certezza che avrei fatto smesso di disegnare. Un i-Phone deve avere lo schermo più grande possibile e lo spessore minimo. La mia attività si sarebbe ridotta a smussare gli angoli. Sarei diventato molto più ricco ma sarei stato un *company designer*. Dissi di no d'istinto senza pensarci. E non me ne pento».

Jonathan Ive, che prese quel posto, l'ha ringraziata?

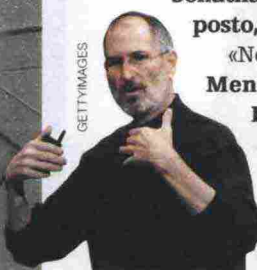
«No, mai».

Meno successo ebbe la Kar-A-Sutra, quella che gli storici dell'automobile definiscono la prima monovolume, rimasta solo un concept.

«Fu creata per la mostra *Italy: the New Domestic Landscape* al MoMa di New York nel 1972. Era un'auto

«A STEVE JOBS DISSI NO. NON VOLEVO ANDARE A SMUSSARE GLI ANGOLI A UN TELEFONO O A UN TABLET»

GETTY IMAGES



ROBERTO CACCURI/CONTRASTO

abitabile con dei cuscini speciali che prendevano la forma delle persone, poteva variare il suo assetto e permettere ai viaggiatori di scoprire il mondo dal tettino. Pensai: quando i giornali americani pubblicheranno le foto Ford e General Motors mi chiameranno per metterla in produzione. Nessuno telefonò. Anni dopo nacque la Renault Espace, discendente diretta della Kar-A-Sutra, ma nessuno mi ha neanche detto grazie per l'idea».

Negli ultimi anni si parla tanto di eco-design. Moriremo con i mobili di cartone riciclato?

«Le aziende serie già sono eco: quando ti commissionano un oggetto ti chiedono che sia facilmente disassemblabile per poter differenziare i componenti. Per me un mobile è eco quando, per i suoi materiali, non si rompe e dura per generazioni. Gli arredi di bassa qualità saranno pure democratici perché economici, ma cadono facilmente a pezzi e inducono le persone a cambiare l'arredamento come fosse un abito. Riempiendo il pianeta di rifiuti».

Marco Romani



MANGIARE LA MUSICA

MANGIADISCHI POP (1968)
DOPO AVER DISEGNATO I GIRADISCHI IRRADIIETTE E FONETTE (1965) BELLINI PROGETTA POP, MOLTO AMATO DAI GIOVANI



IL PRIMO PERSONAL COMPUTER

PROGRAMMA 101 (1965)
CONSIDERATO IL PRIMO PC, QUESTO CALCOLATORE OLIVETTI È STATO UTILIZZATO ANCHE DALLA NASA PER LA SPEDIZIONE LUNARE



UN'ANIMA TOSTA

CAB 412 (1977)
SCHELETRO IN METALLO E RIVESTIMENTO IN PELLE È UNA DELLE SEDIE PIÙ CELEBRI DEL 900. È ANCORA PRODOTTA DA CASSINA