



Magazine
#03
April
2023





Riccardo Guasco, *Coppia di interni con figure*, 2023



The background is a stylized map of a coastal area. It features a network of roads and land parcels in a light greyish-blue. A prominent teal-colored area represents a large body of water or a specific land use zone. Within this teal area, there are three small orange rectangular shapes. The overall aesthetic is modern and graphic.

G

V1

Magazine
#03
April
2023

G
VI

#03
April
2023

Publisher's letter

Giovanni del Vecchio

We are facing our 125th anniversary in uncertain times, after a pandemic and during a war, with thoughts and observations that are questions to ask ourselves and share—including through GMagazine. 125 years of history: an honour and a responsibility that is renewed in relation to our community, made of concentric circles that, like sound waves, return and amplify vibrations, value and values. We identify with an Italy that's multi-faceted, never monochrome, cosmopolitan, and admired; the Italy that we're proud to embody and enhance: at its core, it's another way to care for it. In the meantime, our Group continues to forge ahead and expand within all time zones, establishing new networks of relationships and opportunities. We are putting ourselves on display with important openings in Milan and New York, places of cross-pollination and research, where design meets knowledge, art, music, material culture and everything that helps distribute the experience of beauty, its positive and generative energy. Like diviners, we seek out signs and meanings, connections, and comprehension. We seek them out in the depositories and forms of iconic memory, in the alphabets of disciplines, on walls that talk, in real and virtual environments, in stories where design, culture and enterprise synthesise innovation on the limits of perfection. Not forgetting the memory of templates and samples kept in the everyday archives of patient, persevering work: they are the master forms that remind us who we are, where we come from, and where we're going. For us, the awe and wonder of a difficult but exciting journey, a future horizon that we are sure to recognise, awaits.

Editorial

Cristiana Colli

Both essential and monumental, editorial architecture is a multiplication of the gaze, immersion in real, virtual and vintage landscapes, words, faces and images, in artistic styles as they alternate, page after page. GMagazine becomes a wall of paper for street art, a listening and feedback platform for scintillating museums, aesthetic ethics and new imagery for the ecosystems of sustainability being tested by big questions about meaning, vision and sharing. Design, art, architecture, philosophy, business with highly cognitive content, these are iconic cultural containers and the warp and weft of an exquisite tapestry, held by large gaps where the image opens up to the breath of contemplation—the underground rooms of Fondazione Rovati, the dialogue between Pascali and Penone at the National Gallery, the synthetic backdrop to an alien time in a videogame between helicopters and highways—and to the nesting of form and perception, where, surprisingly, each thing is found within another. If the dialogue is with the world, the world is offered a marvellous, secret Rome, a cosmopolitan capital that endures, through both nature and culture, as a storeroom of civilisations and affinities. Against this backdrop, the authentic meaning of doing is renewed, seeking out harmonies between design and desires. 'Doing' that's ethical, sustainable and conscious.

[CONTRIBUTORS \[006\]](#) / [SMALL TALK \[007\]](#) *Head-to-head with Dante O. Benini* / [INTERVIEW WITH \[008\]](#) *Contemporary infinity*, Cristiana Colli / [CONTEMPORARY \[014\]](#) *The world of Valle Giulia*, Ludovico Pratesi / [PHOTO JOURNAL \[020\]](#) *Debut at the academy*, photos Federico Cedrone, words Giancarlo Bosio / [ON THE SHELF \[040\]](#) *The one thousand and one Romes of Ludovico Quaroni*, Francesco Pecoraro / [HOTSPOT \[044\]](#) *Stars and stripes for Italian design*, Roberta Busnelli / [TRADITIONS IN TRANSITION \[049\]](#) *Fondazione Rovati. A long mythical journey*, Cristiana Colli / [PROJECTS \[055\]](#) *Giorgetti Spiga - The Place*, Francesca Molteni / [OUTSIDE THE BOX \[060\]](#) *Giovanni Gastel. A conversation*, Renata Molho / [MYTHS & RITUALS \[066\]](#) *Spin, good bye*, Giacomo RUN / [ITALIAN STORIES \[068\]](#) *Giants of the sea*, Francesca Molteni / [ENVIRONMENT \[074\]](#) *The Avengers, Moses and the dilemmas of sustainability*, Maura Gancitano / [WHAT'S NEXT \[078\]](#) *The interactive eXperience*, Marco Accordi Rickards / [BACK TO THE FUTURE \[084\]](#) *#Journeys in the Giorgetti Archive. Shaping design*, Cristiana Colli / [LAST CALL \[086\]](#) *The Cloud Man*, Francesca Molteni / [EYE ON \[088\]](#) *Rik's avant-garde*, Roberta Busnelli / [PRODUCTS \[090\]](#) *Conversations* ∞ [TRANSLATIONS \[108\]](#)



MARCO ACCORDI RICKARDS, JOURNALIST, WRITER AND PROFESSOR OF THEORY AND CRITICISM OF INTERACTIVE MEDIA AT THE UNIVERSITY OF ROME, TOR VERGATA. SINCE 2007, HE HAS MANAGED *GAME PRO*, A MONTHLY VIDEOGAME CRITICISM PUBLICATION, AND IN 2012 HE FOUNDED VIGAMUS – THE VIDEOGAME MUSEUM OF ROME, WHERE HE’S CURRENTLY THE DIRECTOR.

GIANCARLO BOSIO, ARCHITECT AND ART DIRECTOR. HAVING GRADUATED UNDER THE MENTORSHIP OF THE ARCHITECT GIANCARLO DE CARLO, HE HAS BEEN WORKING IN THE PRODUCT DESIGN FIELD SINCE THE EARLIEST DAYS OF HIS CAREER AND SHAPING THE CREATIVE DIRECTION OF GIORGETTI SINCE 2013.

GIACOMO BUFARINI, AKA **RUN,** IS ONE OF THE MOST FAMOUS ITALIAN STREET ARTISTS IN THE INTERNATIONAL SCENE. HE LIVES AND WORKS IN LONDON, BUT HIS MURALS CAN BE FOUND IN EUROPE, ASIA, AND AFRICA. RUN EXPLORES THE PROCESSES OF CHANGE IN HUMAN BEINGS, THROUGH REFLECTION ON ITS CONTROVERSIAL AND MULTIFACETED EXISTENTIAL NATURE.

ROBERTA BUSNELLI, CULTURAL CONSULTANT AND CONTENT EDITOR. SHE DEALS WITH EDITORIAL, MULTIMEDIA AND EXHIBITION PROJECTS. SHE HAS WORKED WITH THE UNIVERSITÀ CATTOLICA DI MILANO ON THE DIGITAL PROMOTION AND DISSEMINATION OF HISTORICAL AND ARTISTIC HERITAGE.

CRISTIANA COLLI, JOURNALIST, CULTURAL CONSULTANT, CURATOR. SHE WORKS ON DEVELOPMENT PROJECTS RELATED TO LANDSCAPE, CONTEMPORARY ART AND ARCHITECTURE, DESIGN AND ‘MADE IN ITALY’ FOR INSTITUTIONS, MUSEUMS AND COMPANIES. SHE IS THE EDITOR OF *MAPPE* MAGAZINE AND THE CREATOR AND CURATOR OF DEMANIO MARITTIMO.KM-278.

MAURA GANCITANO, PHILOSOPHER, WRITER AND FOUNDER OF TLOn, A PHILOSOPHY SCHOOL, PUBLISHER AND LIBRARY-THEATRE. HER MOST RECENT BOOK IS *SPECCHIO DELLE MIE BRAME. LA PRIGIONE DELLA BELLEZZA* (2022). GANCITANO IS ALSO CO-FOUNDER, WITH ANDREA COLAMEDICI, OF THE PHILOSOPHY FESTIVAL AND *ILPOD*, THE FIRST ITALIAN PODCAST AWARDS WINNER.

RENATA MOLHO, JOURNALIST, ESSAYIST AND CURATOR. SHE CAREFULLY CRAFTS WORDS AND IMAGES, PUBLICATIONS AND EXHIBITIONS. FOR ALMOST 40 YEARS, SHE HAS COVERED FASHION, WHICH SHE BELIEVES IS AN INTERESTING LENS THROUGH WHICH TO UNDERSTAND SOCIETY.

FRANCESCA MOLTENI, CURATOR AND MOVIE AND DOCUMENTARY FILMMAKER. HER FILM PRODUCTION COMPANY, MUSE FACTORY OF PROJECTS, FOUNDED IN MILAN IN 2009, DEVELOPS AND CREATES EDITORIAL AND MULTIMEDIA PROJECTS TO PROMOTE BUSINESSES AND CULTURAL INSTITUTIONS. MUSE SPECIFICALLY FOCUSES ON DEVELOPING HIGH-VALUE CULTURAL PROJECTS IN DESIGN AND ARCHITECTURE.

FRANCESCO PECORARO, AUTHOR, POET, ARCHITECT, AND ONE OF ITALY’S MOST IMPORTANT STORYTELLERS. AFTER A CAREER DEDICATED TO ARCHITECTURE, PECORARO GAINED WIDESPREAD RECOGNITION FOR HIS NOVEL, *LA VITA IN TEMPO DI PACE* (2013), WHICH WON NUMEROUS AWARDS AND HAS BEEN TRANSLATED IN DIFFERENT LANGUAGES. HIS MOST RECENT BOOK IS A COLLECTION OF SHORT STORIES, TITLED *CAMERE E STANZE* (2021).

LUDOVICO PRATESI, CURATOR AND ART CRITIC. DIRECTOR OF SPAZIO TAVERNA. ART DIRECTOR OF THE GIOVANI COLLEZIONISTI ASSOCIATION. PROFESSOR OF ART EDUCATION AT IULM UNIVERSITY IN MILAN. ART DIRECTOR OF THE PESCHERIA VISUAL ARTS CENTRE IN PESARO FROM 2001 TO 2017. CRITIC FOR ITALIAN NEWSPAPER *LA REPUBBLICA*.

Head-to-head with

Dante O. Benini

Architect and designer, Milan

Please introduce yourself.
Dante O. Benini, an architect for much too long now.

What is your home like?
An attempt at an American-style loft, in a pretentious part of Milan.

Is there anything you would change?
After 22 years, all the lights.

Your relationship with the things around you?
I’m tied to very few objects, but I’d like an empty house.

Your favourite colour?
Blue and black.

What do you do in your leisure time?
What leisure time?

What could you never give up?
Dreaming about seeing the sea.

Your ideal work space?
Everywhere.

Where does your creativity come from?
From the needs of others.

Any vices?
Gluttony (controlled).

What does beauty mean for you?
That which becomes social.

A building or work of art you love?
The Guggenheim Museum in New York.



A maestro who inspires you?
The ones who were my teachers: Carlo Scarpa and Oscar Niemeyer. But more than anyone else, on an emotional level, Bruno Zevi.

A dream?
Designing a church as a gift, where there’s a need for it.

Something that torments you when designing?
‘I can’t do it this time.’

Your motto?
Raise a smile from everyone.

■

CONTEMPORARY

INFINITY

BY CRISTIANA COLLI



A GALLERIA NAZIONALE, THE NATIONAL GALLERY, IN THE HEART OF VALLE GIULIA IN ROME, IS THE INSTITUTION, WITH A DEFINITE ARTICLE. WITH **CRISTIANA COLLU** AS DIRECTOR, IT'S A PLACE OF DIALOGUE, OBSERVATION AND QUESTIONING; ITS WORKS OF ART INHABIT A BRIGHT, DENSELY WHITE SPACE, AND THE CLARITY OF THE CONNECTIONS ACCOMPANIES THE BREATH OF CONTEMPLATION. OVER 70 EXHIBITIONS, 400 EVENTS AND A MILLION VISITORS FORM A COMMUNITY THAT'S REFLECTED IN A PLACE, A PROJECT AND AN IDEA.



↘ *The Valle Giulia area, a valley in which the academies of many nations are located, is an international ecosystem that unites art, architecture and the landscape. What inspirations does it offer?*

— If we were to look at this plot of land on a map, we could draw borders around it and call it an enclave, which by definition is a portion of foreign territory within another State, as if art were always in foreign territory, never at home, always in exile. And maybe that's really how it is; maybe art's territory is that of the pieces themselves and the space that they obtain thanks to the gaze of the observer. Yet, within it, this enclave has other boundaries, *limes* and not barriers, that have made it impossible to construct anything beyond a simple and respectful coexistence over time, which is exemplary and significant nonetheless. Each academy has built a rich cultural programme, which has been offered as added value to the nearby park, Villa Borghese, and to the city, also forming ties with other institutions. The potential of this place is yet to be fully explored; it still hasn't found the right event, its Biennale perhaps, to become more than the sum of its parts, to overcome its status as an enclave and become an osmotic cell.

↘ *First it was the Italian Pavilion, then Galleria Nazionale di Arte Moderna e Contemporanea, the National Gallery of Modern and Contemporary Art, now The National Gallery. In a century, a profound metamorphosis.*

— The history of the National Gallery is surprising and interesting. The first action I took was to bring the building back to that designed by Cesare Bazzani and opened in 1911, restoring the central role of natural light and the connected, contiguous vision of the rooms and the gardens. The centre of gravity is the Salone Centrale (Central Hall), preceded by the Sala delle Colonne (Hall of Columns), conceived as a welcoming space, a common space where people can spend time, a public space like Villa Borghese which overlooks it. The reopening in 2016 marked a decisive and symbolic step of reconnection with the city. The Gallery intersects a *cardo* and *decumanus* of perspectives that unite different public spaces— Villa Borghese and the rooms of the museum, Via Aldrovandi, Viale delle Belle Arti and Via Gramsci with the international enclaves of Valle Giulia—and it creates a route with the Borghese Gallery, the Etruscan Museum, the academies, and the Department of Architecture. The Gallery is nestled in the urban fabric and in its layers, and moving within the rooms means catching a glimpse of different horizons, marked by the artwork and the environment. The monumental stairway, first with the evocative title *Time is Out of Joint* and then with the work by Davide Rivalta, *Hic sunt leones* and the *Gorillas*,

THE FOCUS ON ECO-COMPATIBILITY IS A MULTIDISCIPLINARY APPROACH THAT DISTINGUISHES US ON A NATIONAL LEVEL, IT'S A STEP TOWARDS OUR GOAL OF CREATING A CULTURE OF ENVIRONMENTAL, SOCIAL AND ECONOMIC SUSTAINABILITY WITH

embodies a specific desire to talk about the museum and its tension, both internal and external. At the same time, we're working on a project to modernise the ex-Cosenza complex both architecturally and functionally (designed in the 1960s by the architect Luigi Cosenza and never finished) to bring to completion the original design, increase accessibility and performance, and to enrich the city with services and spaces for culture. The focus on eco-compatibility is a multidisciplinary approach that distinguishes us on a national level, and it's a step towards our goal of creating a culture of environmental, social and economic sustainability with concrete, tangible actions. The measures adopted for decarbonisation, conversion of energy sources and increased efficiency are integrated and systemic, to the point that in 2019 the museum obtained ISO 50001 Energy Management certification, the first in Italy and among a select few in Europe, ahead even of institutions like the Louvre. This approach led to us being an example, the first large entity to adhere to the Sustainable Museums project for the International Year of Sustainable Tourism for Development declared by the UN General Assembly.

— *Under your direction, and a sophisticated curatorial project extended over time, the Collection and the building have changed vision, representation and communication. You've broken down and subverted the relationship between Collection and collections, between temporary and permanent, online and offline.*

— With the opening in 2016 of the *Time is Out of Joint* exhibition, the National Gallery of Modern and Contemporary Art wrote a new page of its history, completing the larger process of transformation, reorganisation, and a change in its layout, restoring to the public spaces that had been completely modernised, and a profound reinterpretation of the collections. The insertion of pieces from temporary exhibitions has enhanced the permanent collection, enriching it with new meaning. *Time is Out of Joint* is still being constantly updated, including through the substitution of work in conjunction with loans or as part of special cultural initiatives. We've also intensified the museum's activities on social networking platforms with a media strategy and plan aimed at consistently expanding the community. Today, the museum is one of the most present on social media, including Instagram, TikTok, Facebook, Twitter, YouTube, Spotify, and Pinterest.

CONCRETE, TANGIBLE ACTIONS.
—CRISTIANA COLLU



— *What do you imagine for the future of The National Gallery?*

— The Gallery will have a bright future, its strength is written in its beginnings and in its name, which has linked it to the past and the future, to its time, as stated in the Royal Decree that founded it in 1889. Moreover, the museum is a permanent institution; it has a beginning but no end, it will outlive us, it's the quintessential heir, it's a sailor that ventures out on the open seas even when there's a storm on the horizon, yet also sometimes stays in its harbour, sometimes it doesn't leave the port—and not without suffering. The museum isn't an enclave, despite being relegated to a building, a space, a State; it has no borders, and it has a convulsive curiosity for that which it doesn't know. And in front of it is a horizon that always pushes further out; it couldn't be otherwise.

— *What relationships does the museum have with the network of academies surrounding it, and with similar large institutions around the world?*

— The Gallery's fabric of institutional relationships could be represented in a surprising infographic, plotting out a contemporary tapestry of threads that are interwoven on a temporal axis that's longer than a century, crossing five continents. I don't know what figure would emerge by uniting all the points, all the museums in which the work in the collection has been displayed. Probably a dense and layered tangle of reiterated trajectories, but trajectories that are also unique, and many more yet to be forged in areas that were previously unimaginable. In the panorama of new cultural and artistic tourism, Italian art cannot be disregarded.

The world of Valle Giulia
Fifty years after unification,
the first world's fair held
by the young Italian state
in Valle Giulia—known
as ‘Academy Valley’—
focused on the soft power
of art and culture as a tool
for the creation of identity
and cultural diplomacy.
That vocation has continued,
uninterrupted, from 1911
to today. *by Ludovico Pratesi*



The first to concentrate on the small green valley not far from Porta Flaminia was cardinal Giovanni Maria Ciocchi del Monte, elected pope with the name Julius III in the mid sixteenth century. He had already understood its allure, so much so that he had his summer residence built there, surrounded by fields and forests: a breath-taking villa designed by architect Jacopo Barozzi (aka Vignola), with grounds extending all the way to the Tiber, landscaped by Bartolomeo Ammannati and Giorgio Vasari. Indeed, the elite of Renaissance architecture had transformed the land of the Ciocchi del Monte family into an estate so impressive that it was called the 'eighth wonder of the world' in the nineteenth century. Today, Villa Giulia is home to the National Etruscan Museum, the place where the winner of the Strega Prize literary award is declared, within the magnificent nymphaeum designed by Ammannati for the magnanimous and cultured pontiff.

Behind it expands Valle Giulia, a sort of international enclave butting up along the edges of Villa Borghese, linked to one of the most fortunate and illustrious moments in the history of the Italian capital. Around 1910, the area known as Vigna Cartoni, which up until that time had been covered in vineyards and fields, was chosen by mayor Ernesto Nathan as the site



of Italy's first world's fair, planned for the following year, exactly fifty years after unification. Preparations for such an important anniversary were in full swing: a transformation of the natural landscape was called for in order to host one of the most symbolic parts of the event, the international exhibition of fine art, entrusted to architect Cesare Bazzani. Bazzani was tasked with the construction of the Italian Pavilion, while in the same area his peers were busy designing those of other nations, including Great Britain, the United States, Belgium, France, Serbia, Japan and Hungary. Punctuated by lavish, bombastic, eclectic stylings, with references to Italian art nouveau and Michelangelo, at the end of the world's fair, the pavilion became the permanent home of the National Gallery of Modern Art, which had been hosted in the Palazzo delle Esposizioni since 1883. Its architectural style speaks to the precise desire to be in dialogue with the world's great museums, from the Grand Palais in Paris to the Metropolitan Museum of Art in New York, coming from a young country that was focusing on art as a key part of its identity and international diplomacy. It is worth mentioning that just a few years prior, the first national pavilions had been built for the Venice Biennale: Belgium in 1907, followed by Hungary, Germany and Great Britain in 1909.

*'Academy Valley'
is a universe
unto itself that
echoes the
international
calling of
the Eternal City.*



THE **ISTITUTO CENTRALE PER IL CATALOGO E LA DOCUMENTAZIONE-ICCD** (CENTRAL INSTITUTE FOR CATALOGUING AND DOCUMENTATION) IS AN INSTITUTE BELONGING TO THE ITALIAN MINISTRY OF CULTURE (MIC) WHICH MANAGES THE NATIONAL ARCHIVE OF CULTURAL HERITAGE. IT WAS FOUNDED IN THE SECOND HALF OF THE 19TH CENTURY, WITH THE CREATION OF THE **GABINETTO FOTOGRAFICO NAZIONALE** (NATIONAL PHOTOGRAPHIC ARCHIVE), BOASTING ONE OF THE LARGEST PUBLIC ARCHIVES OF PHOTOGRAPHS, WITH WORKS RANGING FROM 1840 TO THE PRESENT DAY. THE **GABINETTO FOTOGRAFICO NAZIONALE** AND THE **AEROFOTOTECA NAZIONALE** (NATIONAL COLLECTION OF AERIAL PHOTOGRAPHY), FORM THE CORE OF THE INSTITUTE'S EFFORTS TO **PROMOTE, STUDY AND DEVELOP PHOTOGRAPHY.**

PAGE 15. TOP: ITALIAN PAVILION. BOTTOM: JAPANESE PAVILION, WORLD'S FAIR 1911, ROME. OPPOSITE PAGE. TOP, LEFT: HUNGARIAN PAVILION. RIGHT: SERBIAN PAVILION. BOTTOM, LEFT: AMERICAN PAVILION. RIGHT: FRENCH PAVILION, WORLD'S FAIR 1911, ROME. THIS PAGE: BRITISH PAVILION, WORLD'S FAIR 1911, ROME. PHOTOGRAPHIC IMAGES FROM THE ICCD-GABINETTO FOTOGRAFICO NAZIONALE COLLECTIONS (BECCHETTI ARCHIVE RESOURCE), COURTESY ISTITUTO CENTRALE PER IL CATALOGO E LA DOCUMENTAZIONE-MIC. ALL RIGHTS RESERVED.



*Around 1910,
the area known
as Vigna Cartoni
was chosen as
the site of Italy's
first world's fair,
planned for the
following year,
exactly fifty years
after unification.*

Another pavilion from the world's fair was destined for a similar future, being turned into an academy, modelled on the French Academy, which was created in 1666 to host the winners of the prestigious *Prix de Rome*: artists could expand their knowledge of classical culture by staying in the Eternal City, all paid for by the French state. An architectural style similar to Bazzani's eclecticism can be found precisely in the English pavilion, designed in 1911 by architect Edwin Landseer Lutyens with a façade identical to that of Saint Paul's Cathedral in London. Five years later, it became the British School, a centre for research with a focus on history, archaeology and fine art.

Of all the foreign pavilions built for Rome's international exhibition, it's the only one to survive. However, the memory of the event convinced the Italian government, from the 1920s to the 1940s, to offer different nations free plots of land for the construction of national research and cultural institutes, effectively creating the present-day 'Academy Valley'. Just a few dozen meters away, on the opposite side of Via Gramsci, stands the Institute of Japanese Culture, built in 1962 by architect Isoya Yoshida in a style that combines traditional materials and brutalist aesthetics. The garden at the back is noteworthy, designed by Ken Nakajima. Across Viale delle Belle Arti, the imposing outline of the Romanian Academy stands out, erected in 1933 by architect Petre Antonescu thanks to funding from the National Bank of Romania, on a plot of land donated by the Governor of Rome in 1921 to become the home to an Academy of History, Archaeology and Fine



Arts. The Academy of Belgium opened its doors in 1939, looking out onto Via Omero (not far from its Romanian counterpart). Prince Umberto of Savoy and Prince Maria José of Belgium attended the opening ceremony, as supporters of the institute created for Belgian artists and academics who wanted to spend time in Italy. Rationalist in style, it was designed and built by engineer Gino Cipriani with Belgium's Jean Hendrickx-Van den Bosch. Just next door is the Royal Netherlands Institute of Rome, in a classical, Renaissance revival building. It was also designed by Cipriani (who was the Director of the National Real Estate Institute at the time) in partnership with Dutch architect Jan Stuyt, who had proposed a more modernist look that had been rejected by the Italian government. Made of fine materials such as Istrian stone and with a façade inspired by Villa Giulia, the institute was opened in 1933. More minimalist, and playing upon the juxtaposition of travertine and brick, is the Swedish Institute of Classical Studies, built in 1939 according to the designs of architect Ivar Tengbom, in line with modern Swedish architecture and furniture of the time. The Egyptian Academy is decidedly more monumental, well-suited for the only African academy in the world. The building was completed in 1965, though the academy was founded in 1929 thanks to the motivation of Egyptian artist Ragheb Ayed, who was then a student in Rome. Completing the tour, at the end of Via Omero is the Danish Academy, supported by the Carlsberg Foundation and designed by the Danish functionalist architect Kay Fisker. Opened in 1967, it's the last tessera in the 'Academy Valley' mosaic, a universe unto itself that echoes the international calling of the Eternal City.

OPPOSITE PAGE: ACADEMIA BELGICA, ROME, 1939.

PHOTO: F.LLI D'AMICO. © ACADEMIA BELGICA

THIS PAGE, LEFT: DANISH ACADEMY, ROME, 1967. © DANISH ACADEMY

RIGHT: ROYAL NETHERLANDS INSTITUTE, ROME, 2020.

PHOTO: MONKEYS VIDEO LAB. © ROYAL NETHERLANDS INSTITUTE

DEBUT AT THE ACADEMY

photographs by Federico Cedrone
words by Giancarlo Bosio

Between Villa Borghese and the Parioli district in Rome, there's a place where art, architecture, nationalities and lands coexist: Valle Giulia. Straddling the Italian capital's most famous park and one of its chicest neighbourhoods, a small international enclave, discreet and silent, welcomes teachers, scholars and students of history, fine art and science. Here, the prestigious cultural institutes of nine nations are clustered, each one just a few hundred meters from the next. This year, the visual storytelling of GM#03—which presents all that's new from Giorgetti through spaces and settings, and also geographical locations that are always different and dense with meaning and significance—leads us to this extraordinary area. More precisely, Via Omero, a peaceful, solitary road surrounded by greenery where three academic foundations (the Academia Belgica, the Royal Netherlands Institute and the Danish Academy) stand out among the others, twentieth-century buildings that are as prestigious as the institutes within. Discovering this secluded place, unknown even to locals, and its buildings, small gems of art and cosmopolitan culture, happened by chance. And, as often happens with the unexpected, it has proven to be fortuitous.

The fine materials, the clean, rigorous aesthetics of the different architectural styles (Rationalism for the Academia Belgica, Neoclassicism and Renaissance Revival for the Royal Netherlands Institute and Functionalism for the Danish Academy, all designed to highlight the identity and role of the places) and the sophisticated references to European art and the continent's zeitgeist are in harmony with the grandeur, the atmospheres and the *esprit de finesse* that we love to evoke. Within the spaces of these structures, we've imagined domestic and familiar settings where the Giorgetti lifestyle intermingles with the architectural references and cultural and artistic atmospheres of different lands and eras, all of which share a Mediterranean *genius loci*, made of the sky, colours, and aromas. Here, nature, with her Italian gardens guarded over by porticos and terraces of Pontian memory, receives us, responding to the idea of hospitality and inclusion that inspired and sparked the birth of the academies themselves, veritable cultural ambassadors in a foreign land. Welcome to our contemporary *hortus conclusus*, the place where, perhaps inspired by Luchino Visconti, we've enjoyed staging a story—or stories—about conversation pieces.



CALATHEA SMALL ARMCHAIR WITH BOREALIS SCREEN AND SPARK COFFEE TABLE. MARTIN ROUS, OIL ON CANVAS, ROYAL NETHERLANDS INSTITUTE, ROME.



G-CODE DESK WITH CALATHEA EXECUTIVE BERGÈRE, URBAN SEATING SYSTEM WITH ROUND AND SKYLINE LOW TABLES, G-CODE DRESSER, SATARIA CARPET AND ATMOSPHERE ACCESSORIES.





TOP: KUKUI SIDEBBOARD WITH ATMOSPHERE ACCESSORIES.
BRONZE GUANYIN HEAD, BRUN FINE ART & ANTIQUES GALLERY.
BOTTOM: TIE XL ARMCHAIR WITH SPARK COFFEE TABLES, AMAZONIA SCULPTURES.





ALTEA BED WITH MORFEO BEDSIDE TABLE AND DOMUS SYSTEM, PROGETTI ARMCHAIR, KENDAMA AND SWORDS LAMPS, WHISPER CARPET. GIULIO ROMANO, *I GENERALI INCORONATI*, TAPESTRY, ACADEMIA BELGICA, ROME. VESTAL, METAL ALLOY, BRUN FINE ART & ANTIQUES GALLERY.



PROGETTI ARMCHAIR WITH GRIFFE COFFEE TABLE AND DOMUS SYSTEM.



Nature and art, the kind that you see but also the kind that you soak up via the history of a place and in the passing of time. Tangible beauty, a gift from the heavens and from man, in perfect harmony. Valle Giulia was the silent inspiration of my imagination. Walking through it every morning brought me a special kind of peace and energy. The colours and fine materials of the Academia Belgica, with its magnificent library and entry, striking enough to take your breath away on their own; the grand view of the garden of the Royal Netherlands Institute, with the intimate, secret air of a private villa; the infinite creative departure points offered by the Danish Academy, with its enchanting, frozen-in-time library where I'd happily spend my free hours of the day. Worlds that are different yet equal when it comes to the contemplation of so much beauty.

—Federico Cedrone

JANET ARMCHAIR WITH KUKUI SIDEBOARD, SUMMA VALET-TABLE, SHIGHERA CARPET AND ATMOSPHERE ACCESSORIES.
KASPAR BONNÉN, *WHERE?*, DANISH ACADEMY, ROME.





DRIVE SOFA AND ALL AROUND ARMCHAIRS, MIA LOW TABLES, WOODY POUF AND SIDE-TABLE, BOREALIS SCREEN, LILING CARPET AND ATMOSPHERE ACCESSORIES. MARBLE STATUES, ROYAL NETHERLANDS INSTITUTE, ROME. CLAUDIO ZAULI, VASE, POLYCHROME CERAMICS, AND STONEWARE CLOD, BRUN FINE ART & ANTIQUES GALLERY.





G-CODE CONSOLE, HERO ARMCHAIR WITH FIT LOW TABLE, BREEZE CARPET AND ATMOSPHERE ACCESSORIES.
SØREN GEORG JENSEN, AURORA SEPTENTRIONALIS, DANISH ACADEMY, ROME.



SKIRT STOOLS.
LARS NØRGAARD, FLAG, DANISH ACADEMY, ROME.



OPUS ARMCHAIRS, SPARK COFFEE TABLE WITH CHESSBOARD INLAY AND CHECK-MATE GAME-PIECES,
SUMMA POUF, ON OFF LAMP AND CROSS OVER CARPET.
 NIELS GUTTORMSEN, IRON SCULPTURE, DANISH ACADEMY, ROME.





FEDERICO CEDRONE WAS BORN INTO AN ARTISTIC FAMILY IN SALISBURY, RHODESIA (NOW HARARE, ZIMBABWE). IN 1970, DURING THE REVOLUTION, HE MOVED TO ITALY. IN ROME, WHERE HE GREW UP, HE DISCOVERED PHOTOGRAPHY AS A FORM OF CREATIVE EXPRESSION. STARTING IN 1989, HE MOVED TO VARIOUS CITIES, FROM FLORENCE TO NEW YORK AND MILAN, WHERE HE BEGAN WORKING WITH FASHION PUBLICATIONS, INCLUDING *ELLE DÉCOR* AS OF 1996, A COLLABORATION THAT LED HIM TO DISCOVER A WORLD THAT WAS CLOSER TO HIS OWN WAY OF BEING. CEDRONE HAS COLLABORATED WITH MANY ITALIAN AND INTERNATIONAL MAGAZINES, INCLUDING *VOGUE*, *ELLE*, *GRAZIA*, *D - LA REPUBBLICA DELLE DONNE*, *IO DONNA*, AND *AMICA*, AND WITH MANY DESIGN COMPANIES, SUCH AS KNOLL, B&B ITALIA, ARCLINEA, RIMADESIO, CASSINA, POLIFORM, MINOTTI, BISAZZA, RUBELLI, DESALTO, NEMO, BOFFI AND DE PADOVA, CREATING IMAGES FOR CATALOGUES AND ADVERTISING CAMPAIGNS. HE CURRENTLY TEACHES AT IUAV UNIVERSITY OF VENICE AND AT H-FARM IN TREVISO.

[ALDIA](#) TABLE AND SMALL ARMCHAIRS, [NISIDA](#) CARPET AND PILLOWS, [LOOP](#) ARMCHAIRS. PLASTER HEADS, BRUN FINE ART & ANTIQUES GALLERY.



TOP: [GEA](#) BEACH LOUNGER AND ROCKING SMALL ARMCHAIR, [GEA](#) AND [APSARA](#) LOW TABLES, [GEA](#) CANDLES AND [EN PLEIN AIR](#) PIC NIC BOX. SYS HINDSBO, *MAN WITH ANXIOUS DOG*, MARBLE, DANISH ACADEMY, ROME.
BOTTOM: [NISIDA](#) CARPET AND PILLOWS, [EN PLEIN AIR](#) PIC NIC BOX WITH [FLOEMA](#) PLATES AND [GEA](#) CANDLES.



THE ONE THOUSAND AND ONE

ROMES

OF LUDOVICO QUARONI



The Rome of architect Ludovico Quaroni is a lucid, avid photographic tribute to a city so layered in history and emotion that it has transformed into a kaleidoscope of overlapping and contradictory visions. Ephemeral and eternal, glorious and sordid, humble and powerful. *Stupendous, miserable city*, as defined by Pier Paolo Pasolini. *Roma Divina*.

by Francesco Pecoraro

For Quaroni, photographing Rome meant capturing aspects here and there, and, with a single shot, grasping its complexity and tampering, the contradiction and overlapping of the elements of which it is made up (or was made up in the 1960s), its legacy, its indelible wounds, the break-ins, the desecrations, the destruction over which—if we really cared—we could but weep.

But in the chaotic yet often idle hustle and bustle of everyday popular and non-popular life in Italy’s largest city throughout the years of its economic boom, i.e., when everyone began to own a car, go to the seaside in the summer and buy a television set[...]there and at that time it meant grasping the southern array of approaches and perhaps even of different cultures, in their age-old ability to carelessly alter, soil and erode the Beautiful and the Ancient as we know them in Rome.

Quaroni, an intellectual and urban planner, had for some time openly declared his intention to consider the city aesthetically and scientifically as a complex whole of humans, buildings, spaces and things, one which travels through time. Different cultures succeed one another, some of them offshoots or derivatives of others, sometimes coming from other, more distant and culturally stronger places, such as the great European capitals, on the rise from 1650 onwards[...].

In these shots, the city appears mostly immersed in ‘the diaphanous, pinkish dust’ that blurs and softens the rarely clear-cut contours of the ensemble of humans in stasis and in movement: buildings, contraptions, cars, buses, ancient ‘urban furnishings,’ i.e., those of worn stone, and more recent ones, made of wood and iron, subject to destruction, thus unbalanced. Photos that serve to provide a view of the city, an *image* that is at the same time perceptive, perhaps humoral but highly cultured, i.e., supported by considerable historical knowledge, perhaps not rigorous, but full of that kind of intuition-divagation that is extremely cognitive, that is, capable of inducing us to reflect and go deeper. [...]

In the vision of Rome as a set of sequences of urban and architectural projects, failed or badly implemented or greatly modified, sometimes for the better, sometimes magically completed, sometimes lasting centuries, sometimes the result of infinite variations, of extremely laborious planning, of an incredibly long and difficult-to-reconstruct succession of technicians and artists, Quaroni sees the confirmation of the belief that the city is a vital accumulation of contradictions, and that its beauty lies precisely in the dialectical and authentic oppositional processes between its components, both ancient and modern, large and small, carefully and beautifully designed or sloppily pulled together, well-kept and abandoned or in an eternal intermediate state[...].

[...] Quaroni has no doubts: Rome’s fascination, ‘its enormous fascination for those who know how to accept it,’ despite some valuable contemporary episodes, lies in the historical seat of absolute power, enclosed within the twelve-kilometre-long Aurelian wall. There, in spite of all the tampering and demolition by Fascists and others, and indeed precisely because of the state of perennial contradiction that Quaroni detects, the ‘soul’ of the city is concealed, or highlighted in an astounding fashion. [...]

Most likely, or rather undoubtedly, this is no longer the case: Rome’s historic centre has rapidly become a theme park for unstoppable waves of mass tourism[...]. A form of tourism that makes you hate the Colosseum and the Spanish Steps and the Trevi Fountain and the Pantheon and Trastevere. A form of tourism that over the coming decades will destroy the city centre, the ‘soul’ of which, in pictures and words, Quaroni explores.



PHOTOGRAPHS © 1968 LUDOVICO AND LIVIO QUARONI. © EREDI LUDOVICO QUARONI / FONDAZIONE ADRIANO OLIVETTI, LUDOVICO QUARONI ARCHIVES

ROMA 1968

THERE ARE MANY APPARENTLY CONTRADICTIONARY BLACK-AND-WHITE IMAGES OF ROME THAT LUDOVICO QUARONI TOOK AROUND THE ETERNAL CITY. THE BAROQUE IS TO BE FOUND SIDE BY SIDE WITH SHACKS, WHILE THE EXPLOSION OF CONSUMER SOCIETY—DURING ITALY’S ECONOMIC BOOM—DOES LITTLE TO ERASE THE TRACES OF A CITY THAT SEEMS TO HAVE COME STRAIGHT OUT OF A VITTORIO DE SICA OR ROBERTO ROSSELLINI FILM. AND THEN THERE ARE THE FOUNTAINS OF ROME AND THE BANKS OF THE TIBER, FRANCO ALBINI’S RINASCENTE AND CASTEL SANT’ANGELO, THE EUR AND THE VATICAN, RIGHT UP TO THE MARKET IN PIAZZA VITTORIO AND THE ANCIENT APPIAN WAY. LAYERS OF CIVILISATIONS INTERTWINING, AND IN BETWEEN THEM, THE PEOPLE OF ROME, SEEMINGLY INDIFFERENT TO THE PASSING OF THE CENTURIES. THE ARCHITECT’S EYE BRINGS TO LIFE AN UNPUBLISHED AND SURPRISING BOOK THAT MAY ALSO BE CONSIDERED—AND THIS IS THE COMMON THREAD—AN ACT OF LOVE TOWARDS THE CITY WHERE HE WAS BORN. TEXT BY THE WRITER FRANCESCO PECORARO, HIMSELF A STUDENT OF QUARONI, PAYS HOMAGE TO THE GREAT ARCHITECT’S ROME.

PHOTOGRAPHS: LUDOVICO AND LIVIO QUARONI
TEXTS: FRANCESCO PECORARO, LUDOVICO QUARONI
112 PAGES + BOOKLET, B/W
DESIGN: MAXWELL STUDIO – TERESA PIARDI
ITALIAN, ENGLISH
HUMBOLDT BOOKS



LUDOVICO QUARONI (1911–1987). BORN INTO A ROMAN FAMILY, QUARONI WAS A KEY FIGURE IN TWENTIETH-CENTURY ITALIAN ARCHITECTURE AND URBAN DEVELOPMENT. AFTER EARNING HIS DEGREE IN ARCHITECTURE FROM LA SAPIENZA UNIVERSITY IN ROME, HE BEGAN TO PRACTISE IN THE 1930S. ON HIS RETURN FROM WWII IN 1946, HE WAS AMONG THE PROTAGONISTS OF THE POST-WAR RECONSTRUCTION PROCESS. A GREAT DESIGNER AND TEACHER, QUARONI WAS ALSO A RESPECTED SCHOLAR AND THE AUTHOR OF BOOKS SUCH AS *LA TORRE DI BABEL* (1967), *PROGETTARE UN EDIFICIO* (1977) AND *IMMAGINE DI ROMA* (1969), A BOOK DEDICATED TO HIS HOMETOWN AND THE SUBJECT OF THE PHOTOGRAPHIC CAMPAIGN FEATURED IN *ROMA 1968*.

FOUNDED IN 2012 BY ALBERTO SAIBENE AND GIOVANNA SILVA, **HUMBOLDT BOOKS** IS MORE THAN A SOPHISTICATED PUBLISHER: IT’S ALSO AN ACTIVE CULTURAL ENTITY, WITH INTERDISCIPLINARY EDITORIAL PROJECTS THAT INTERSECT GEOGRAPHY AND LITERATURE, PHOTOGRAPHY AND ART. SPECIALIST IN NARRATION LINKED TO EXPERIENCES FROM TRAVEL, TALES AND STORIES—REAL OR IMAGINARY—IT OFFERS NEW, UNCONVENTIONAL VANTAGE POINTS ONTO THE CONTEMPORARY INTERNATIONAL LANDSCAPE OF ARTISTS, WRITERS, PHOTOGRAPHERS, DESIGNERS AND ARCHITECTS.

THE THEME OF TRAVEL AND ADVENTURE, SEEN AS A DOORWAY GRANTING SPECIAL ACCESS TO THE WORLD’S CONSCIOUSNESS, HAS ALSO GIVEN RISE TO NEW EDITIONS OF THE CLASSICS: GUSTAVE FLAUBERT, ALEXANDER VON HUMBOLDT, AND MICHEL LEIRIS. THE ORIGINAL INTERSECTION OF STORIES, VISIONS AND PLACES IN THE FORM OF REPORTING IS CLEARLY RECOGNISABLE IN THE *TIME TRAVEL* SERIES WITH CONTRIBUTIONS BY JOSEF ALBERS, GABRIELE BASILICO, LISETTA CARMÍ, MARIO BELLINI, NINO MIGLIORI, CARLO MOLLINO, MARIO SCHIFANO, AND THE UPCOMING, PREVIOUSLY UNRELEASED PIECES BY CY TWOMBLY AND GAE AULENTI. SOME OF THE AUTHORS THAT HAVE HELPED DEFINE ITS EDITORIAL VISION ARE WRITERS CLAUDIO GIUNTA, VINCENZO LATRONICO, MICHELE MARI, EMANUELE TREVI, GIORGIO VASTA, AND ENRIQUE VILA-MATAS; AND PHOTOGRAPHERS MARINA BALLO, RAMAK FAZEL, ARMIN LINKE, AND STEFANO GRAZIANI.

Stars and stripes for Italian design

by Roberta Busnelli

1972–2023. Fifty+1 years have passed since the historic ‘Italy: The New Domestic Landscape’ exhibition at the MoMA, the one that launched Italian design in the New World. According to curator Emilio Ambasz, speaking at the talk held in June 2022 at the MAXXI in Rome for the show’s 50th anniversary, ‘it left a deep, pervasive mark on the perception of Italian design in the United States, sending shock waves through the American design community at the time.’

Since then, Italian design hasn’t left the land of opportunity. It’s entered American homes and has decorated sets for Hollywood films. Still today, the Italian Design logo brings three adjectives to the minds of Americans: ‘sophisticated, high-quality and expensive’, explained **Moreno Vitaloni**, CEO of Giorgetti USA.

Notwithstanding a slight decline compared to an extraordinary 2021 and a 2022 that was off to a good start, and despite the outbreak of the Russia-Ukraine War and the energy crisis, numbers coming from the market confirm that Italian design is holding on to its position in the US, the number three market for Italian exports since 2017, after France and Germany, and number one outside of the European Union. The estimates for 2023 foresee US-bound exports that could rival or even surpass Germany to reach second place in the furniture-lighting macro system.

‘The American market is increasingly important thanks in part to greater penetration of the Italian economic system and the design industry, which is now more advanced in its communication’, Vitaloni continued.

In large part, the future is American. Opportunities abound, including investments in real estate and, once again, the performance indicators on sales are extremely positive. If the US economy isn’t quite sprinting, it’s definitely moving at a brisk pace. Nevertheless, for Italian design firms (and other sectors), their price points and the related distribution are a critical issue, in a place as geographically vast as the US.

‘The United States is an enormous market, with infinite possibilities, but with a handicap in the upscale segment of European design. There are no dealers’, recounted Vitaloni. ‘With dozens of states, dealers cover about 50% of the entire territory. And of them, less than 25% are suitable for selling sophisticated and exclusive products like the ones made in Italy in general, and by Giorgetti in particular.’

America calls and Italy answers. Design from the Bel Paese continues to enamour the US market, and the stars-and-stripes economy is moving briskly along, together with Italian exports. Design born in Italy, but en route to the American dream.

For this reason, Giorgetti USA has recently undertaken a distribution upgrading project, opting for quality over quantity, less is more, and preferring to have a presence that conveys the legacy and the lifestyle of the brand. The company has chosen to invest in the creation of spaces, settings and atmospheres to tell a story to the market, represent the Giorgetti identity, the history and future of a producer that knows how to craft pieces that are unique in the quality of their materials, craftsmanship and sophistication.

‘The American mission of the Group is to convey the company’s know-how in the management of projects, residential and commercial, and also to transmit “the style of Giorgetti”, which means over a century of tradition and expertise, a culture of manufacturing, and design identity. With this statement, we aim to strengthen our market positioning’, clarified Vitaloni.

In the new distribution ecosystem, and in a country where the show is (almost) everything, communication is an essential competitive lever. In addition to its already well-established presence in Boston, Houston and Los Angeles, Giorgetti will be hitting the pitch on the offense in three new cities (and states): New York City, Miami, and Washington, D.C. Three cities, three flagships.

The Giorgetti location in **New York City**, set to open in May 2023, is the NoMad Design District, the place to be for the international design jet set, smack on the corner of Fifth Avenue and 34th Street, in a space that dreams are made of: a 650 m² penthouse with a private panoramic terrace measuring 400 m², on the top storey of a historical eight-floor building. From this new location, Giorgetti will offer experiences that are both sensory and sensational. Experiences that can’t be bought online, occasions that then become memories, events that make a difference.

‘I think it’s extremely clear by now that, in the luxury industry, what counts is creating an experience’, Vitaloni continued. ‘We wanted a place where we could invite our clients not so much to show them how beautiful our furniture is, but to give them a truly unforgettable experience.’

From the state of New York to Florida. Giorgetti is opening in **Miami**, a hotspot that’s on the rise in which the biggest international players in the property market are investing and getting immediate returns. And, a factor

The American market is increasingly important thanks in part to greater penetration of the Italian economic system and the design industry.

—Moreno Vitaloni

that shouldn't be underestimated, it's a destination for the well-off Latin-American community. Giorgetti's presence in the sunshine state will be doubled: the Miami debut comes in partnership with Denmark's Bang & Olufsen. In April 2023, the prestigious brand will open its flagship store in the Miami Design District, another 'royal' setting for luxury, fashion and design brands. The B&O shop will have an original concept, and will include a B&O Home, presenting all its high-end speakers, headphones and televisions. Giorgetti provided all the furniture, setting it up like a real flat, while Battaglia, a company belonging to the Group, handled the interior design.

The collaboration, which expands to NYC too, arose from shared values and styles. Quality products, sophisticated design and long-standing traditions are distinguishing features that link the two companies. Even their target consumers very similar. They operate on the same plane, have similar tastes and share expectations. The second Giorgetti show for the debut in Miami involves the opening of its own flagship in the first half of 2024. The 300 m² street-level space has been confirmed, because in Miami being seen is what counts. The atelier-penthouse concept in New York makes way for a shiny display window in a building which is currently under construction, promising to be of absolute quality.



The third flagship, scheduled for spring of 2023, will open in **Washington, D.C.**, the US capital and headquarters of multinational corporations in logistics and finance. It's a surprising yet far-sighted and courageous choice, as one of the many places in America that stands out for the lack of a design industry in general, not just Italian.

'That doesn't mean that there isn't a market. Actually, it's a very rich area; it's more than a city. In terms of design, it's entirely different than Manhattan or Miami—in terms of the clientele too. Potentially, however, it's a very abundant market for the design community', Vitaloni explained.

Giorgetti Washington is opening in a 250-300 m² space in Chevy Chase, a very well-off suburb that's technically in Maryland, where the big-wigs who work in D.C. live. Its socio-demographic profile is similar to Greenwich or Stamford, Connecticut, the distinguished bedroom community not far from Manhattan.

NYC, Miami, and Washington, D.C.: cities and communities with varied customer profiles—individuals, designers, architects—who share a desire for high-end furniture that will meet their decorating needs.

'They're clients with substantial spending power, who have the goal of bringing home something unique, not so much to show off, but rather for the perceived values of that product. They want the best, they can afford it, and the best comes from Italy', Vitaloni noted.

But robust spending power doesn't necessarily correspond to easy sales. In the large US market, the biggest risk for the entire luxury design industry is tied to the degree of sensitivity to beauty and quality. The lack of a full, knowing comprehension of the value contained in design can penalise the matching of supply and demand.

'We've spoken to developers who make houses that are fit for a king, but then when comparing the price with the object, knowledge and cultural sensitivity are fundamental to understanding the investment', Vitaloni concluded.

Beyond the large budgets that are available, the price of something is a fundamental value for Americans, a way to measure the consistency and reliability of the product. It's a canvas made of details and craftsmanship, of tradition and passion, one to be woven every day to best present Italian design to the New World.

History, savoir-faire, creativity and allure. It's the richness that Italy brings as its dowry to young, ambitious America. And in the end, when American interior designers, architects or developers visit the Giorgetti factory in Meda, the treasure chest opens up and they're enveloped in wonder. *How do you do it?*

Unique products, ladies and gentleman, exclusively made in Italy since 1898.

Fondazione Rovati

A long mythical journey

by Cristiana Colli

Winding between the Vicchio Stele, an inestimable epigraphic document, the Cortona Chandelier, unique in its type and integrity, and the Kaminia Stele, one of the most enigmatic and debated inscriptions of all classical antiquity, is a dizzying journey into the mysterious verticality of the Etruscan world and the horizontality of human knowledge. And, off in the distance, is the echo of another incredible place, the most famous Farnese-owned island, once home to popes, monks and mystics. And even there, on Bisentina Island, surrounded by Lake Bolsena, the dialogue with Etruscan artefacts continues through installations, restorations and commissioned projects.



Milan, Corso Venezia, number 52. The address of a treasure chest full of riches, legends, rites and myths. It gathers worlds, societies, and poetics; it knowingly recounts granular knowledge, nonchalantly unfurls the meeting of civilisations, within the processes of civilisation. Many millennia, societies and geographical areas live within **Fondazione Luigi Rovati**; idioms intersect; artefacts and installations, steles and digital environments, visionary architecture and contemporary desires open out to a liquid, circular strip of time. A wonderland of a building where the Etruscans and Picasso, the urns of memory, the resonance of human passage upon the land, the force of the imagination, and the magnificence of the project itself rub shoulders. The entire building is a reverberation, an infinite multiplication of rare and surprising poetic power. The rigorous project by Mario Cucinella, which finds its apex in the underground rooms, translates the profound breadth of the last breath into architecture—both a tribute and citation at the heart of the Etruscan Collection, which is unrivalled and unique in its size and prestige. The underground domes, which emerge in the inner courtyard with a different visual identity, replicate circular shapes of sinuous harmony, lines that become waves (gravitational and thus original, somewhere between material and mystical?), contour lines, a progression of the gaze, construction. The engineering power of the hypogeal aspect is juxtaposed with skilful, stratified architecture, with an 'excavation' of over 14 meters below street level to carve out exhibition rooms, storage spaces, and areas for restoration and conservation. It's an installation that is well mitigated by a meticulous, monumental series of 30,000 shimmering ashlars made of Apennine stone arranged sequentially. Awe and wonder arise at the mere thought that the geology contained within those stones, in glacial eras past, was once the sea, the habitat of amphibious creatures. Five-millimetre gaps bring fluidity to a mystic space where archaeological finds (protected by glass microarchitecture by Goppion) endure, suspended in an alien landscape that hovers between land and sky, between the real and digital worlds. It's all part of an integrated, data-driven programme by dotdotdot, a creative studio that has applied its museum experience and focus on detail to infrastructure made of beacons and audio guides. The multitasking perception of Etruscan myths and cities is completed by video mapping and projections by Zeranta Edutainment.



Powerful lightness provides the setting for a broad, articulated cultural calendar, with sophisticated curatorial projects, dialogue between original artefacts, and a variety of topics that question scholars and visitors.

The cultural and semantic places of the Foundation—established in honour of doctor and scientist Luigi Rovati—are a journey through time and history, with views that bounce along the floors of the buildings, between the domes of nearby churches and the Planetarium across the street. The project rests upon the Rovati family's lengthy practice of collecting, on the experience of the dialogue between archaeology and contemporary



CARE IS A LARGE-SCALE REPRESENTATION OF OUR TIME IN ITS COMPLEXITY. CARING FOR HERITAGE, CARING FOR PEOPLE, TO WHOM WE ARE HAPPY TO OFFER AN EXPERIENCE OF LEARNING AND WELL-BEING. CARE THAT THE ROVATI FAMILY, WITH SCIENTIFIC AND PHARMACEUTICAL RESEARCH AT ROTTAPHARM BIOTECH, HAS LEARNED TO ENVISION AS PERSONAL, DEDICATED, AND INCREDIBLY INNOVATIVE. MY PAST AS A DOCTOR, MANAGER, PUBLISHER AND NOW HEAD OF THE FOUNDATION IS CHARACTERISED BY ATTENTION TO THE HUMAN SIDE OF THINGS, TO PEOPLE AND THE COMMUNITY, SHAPED BY INCLUSION AND SHARING. BEYOND THE SUBJECT MATTER AND TYPOLOGICAL DETAILS OF THE COLLECTION, AND THOSE OF THE RELATIVE ASSONANCES AND RELATIONSHIPS, THIS IS THE GREATEST MISSION THAT THE FOUNDATION HAS BEEN CALLED UPON TO DEVELOP THROUGH ITS ACTIVITIES. IT IS THE HEART OF ALL THAT WE DO.

—GIOVANNA FORLANELLI ROVATI

PAGES 48-49: ART MUSEUM OF FONDAZIONE LUIGI ROVATI, MILAN, UNDERGROUND 'HYPOGEUM' FLOOR.

OPPOSITE PAGE: UNDERGROUND 'HYPOGEUM' FLOOR, ETRUSCAN CANOPIC URN.

THIS PAGE, TOP: UNDERGROUND 'HYPOGEUM' FLOOR, KAMINIA STELE. PHOTO: DANIELE PORTANOME FOR FONDAZIONE LUIGI ROVATI. BOTTOM: MARIO CUCINELLA, ARCHITECT AND DESIGNER OF THE MUSEUM, AND GIOVANNA FORLANELLI ROVATI, PRESIDENT OF THE FONDAZIONE LUIGI ROVATI.

ALL PHOTOGRAPHS (UNLESS OTHERWISE INDICATED): GIOVANNI DE SANDRE FOR FONDAZIONE LUIGI ROVATI.

art, between science and knowledge, and on its identity as an active cultural entity in the contemporary scene. Fondazione Rovati is a technological building that's segmented and recognisable in its identities and uses: the main floor with its artistic commissions, the rotation of the Collections, the temporary exhibitions organised in partnership with important international institutions; the underground structure for the Etruscan Collection; the second floor for multi-functional spaces: a study hall and conference rooms. Among the treasures of this building is the publisher *Johan & Levi*, a fortunate, befitting initiative with a reputable catalogue, an essential component of coherent synergy.

In this place, Etruscan immanence can be felt, with the hypogeum-like spaces that reference the essential magnificence of the tombs in Cerveteri, and the echo of that long journey into myths and legends can be heard, surrounded by the mysterious water of Lake Bolsena. Then we come to **Bisentina Island** (patrimony of the Rovati family) on tip-toe, with intimacy and respect for a sacred island that has been used and celebrated for millennia by Etruscans, noble popes and hermits alike. Bare and absolute, it gives itself to contemplation and getting lost with gentile radicalism, and concentrated energy that crosses it from the sky to the substratum. It's the perfect platform for artistic promotion and experimentation, so much so that the first edition of *Cultivating Art*, curated by Maddalena Pelù, has accepted the tête-à-tête with the place and its energy, proffering up works of art with special sensibilities, dissemination devices made with intelligence and measure. Starting from the work/quotation of Federico Gori, *The Golden Fleece*, which stands as a mythological, sacred element of care around the centuries-old holm oak at the centre of the island. The piece by Matteo Nasini in the San Rocco Oratory, titled *Welcome Wanderer*, in which the movement of the millions of astral bodies in the Milky Way above the island is translated into music, and that of Josè Angelino, with the sound/light installation titled *Sintonie*, which is a manifestation of the electromagnetic energy of that precise point in the world, are no less evocative. Within the walls of the *hortus conclusus*, the Lion on Punta Zingara, and the Cenaculum carved in tuff stone, everything is a deep dive into in the age-old vibrations between nature and volcanoes, science, culture and spirituality. The power of art and always-contemporary remembrance.



THIS PAGE: BISENTINA ISLAND,
LAKE BOLSENA, CAPODIMONTE.
OPPOSITE PAGE: TOP: FEDERICO
GORI, *THE GOLDEN FLEECE*.
BOTTOM: CHAPEL, MOUNT OLIVETO.
ALL PHOTOGRAPHS: LORENZO
BRECCOLA AND MAURO MATTIOLI.





Giorgetti Spiga

The Place

*Giorgetti Spiga
is 'The Place'
(with a capital T
and a capital P),
that is, where
everything
regarding the
brand is expressed
to its maximum
potential, in terms
of research,
innovation and
design.*

by Francesca Molteni



Giorgetti Spiga is a building, a showcase, an interior to discover, an immersive experience, a brand that identifies itself with an address. It's the new house of Giorgetti at 31 Via della Spiga in Milan, a stone's throw from Via Manzoni, in the most famous high-end shopping neighbourhood on the planet.

Main Streets Across the World, the annual report that surveys important shopping avenues, regularly assigns the four streets at its heart—Montenapoleone, Manzoni, Spiga and Corso Venezia—the top positions in the ranking, alongside Fifth Avenue in New York and Avenue des Champs-Élysées in Paris.

520 meters long and 6 meters wide, Via della Spiga is paved with stone slabs in different sizes, giving it the look of a welcoming living room. Since the 1800s, it has been home to craftsmen and shopkeepers, with their ateliers and workshops, the butcher's where Maria Callas once shopped or the old Da Alfio trattoria, loved by Montanelli, a meeting place of Milan's avant-garde, up to the art galleries and the early prêt-à-porter fashion boutiques. After WWII, Galleria della Spiga exhibited work by members of Fronte Nuovo delle Arti, including Emilio Vedova, Renato Birolli, Ennio Morlotti, Renato Guttuso, Leoncillo, and Carlo Levi, to name just a few, and the first boutique, Cose, with its nonconformist ethos and clothing rich in personality, was opened in 1963. After that, it became a place for fashion designers to try out their own creations, then came large high-fashion brands, which populated it with poise. Understatement and discreet luxury are the trademark of this street, which is always protected and quiet, intimate.



PAGE 54: WINDOW DISPLAYS ON VIA DELLA SPIGA WITH A LIVING ROOM: SOHO SOFA SYSTEM WITH THE ELSA ARMCHAIR, OTTO POUF, GRIFFE COFFEE TABLES, KENDAMA LAMP, MODULAR CARPET AND ATMOSPHERE ACCESSORIES. GUSTAVO VELEZ, ONDA GEOMETRICA AND NATURA V, MARBLE SCULPTURES, OBLONG CONTEMPORARY ART GALLERY. THESE PAGES: SPECIAL VERSION OF THE MIZAR TABLE, WITH A ROUND LABRADORITE TOP AND A BLUE-HUED CAST BRONZE BASE, MADE IN A 12-PIECES LIMITED EDITION, SOLD EXCLUSIVELY IN VIA DELLA SPIGA. ELISA SMALL ARMCHAIRS, DUNES PENDANT LAMP. MARBLE SCULPTURE, BRUN FINE ART & ANTIQUES GALLERY.





It is precisely here that Giorgetti wanted to set out on a new adventure, choosing a seventeenth-century building, number 31, with four floors and an attic, plus a semi-basement, and a classical nineteenth-century façade, with the usual Milanese facings, small windows with shutters that evoke the city's private dwellings, and access through a lateral corridor that leads to a small courtyard, visible from every floor, like a well of light. Yes, at street level there are the shop windows, to be visible and present in Via della Spiga, but it's all discovered step by step, in a journey into the building. Precious materials, custom designed, for the stunning interior staircase and even for the floors, from the Palladian marble to the parquet, walls with millwork and ceilings decorated by intricate panelling. Because Giorgetti Spiga is, of course, a space in which to present the collections, but it's also an atelier, a savoir-faire laboratory that demonstrates the extreme capacity for specific customisation of projects. Memory, trends and design, with highly diversified décor on each level. Every storey presents a space and function of the house and rooms that we spend our lives in, from the living room to the kitchen, from a home office to a conference room, from bedrooms to outdoor areas, with furniture, some of it quite special, made for the place. Works of art, sculptures and precious objects complete the rooms of Giorgetti Spiga, like a 1960s-70s inspired collector's home, infused with Rationalism and the International Style.

'It's a stage onto the city, with its large display windows and its recognisability. But it's also a calm, reserved place, like a home. This intermingling is essential to our world today,' explained Giancarlo Bosio, Art Director at Giorgetti and curator of the project. 'Visibility is really important, in a place that the entire world looks to; the rooms are compact, each architectural and interior design element has been tended to in every last detail, so that all who visit will have a unique, unexpected experience of the brand. It's the house of Giorgetti in Milan, with its instantly-recognisable shutters, like a *maison* for a high fashion or jewellery brand.' A place that is already a destination, to see and be seen, inside and outside of the doors to The Place.



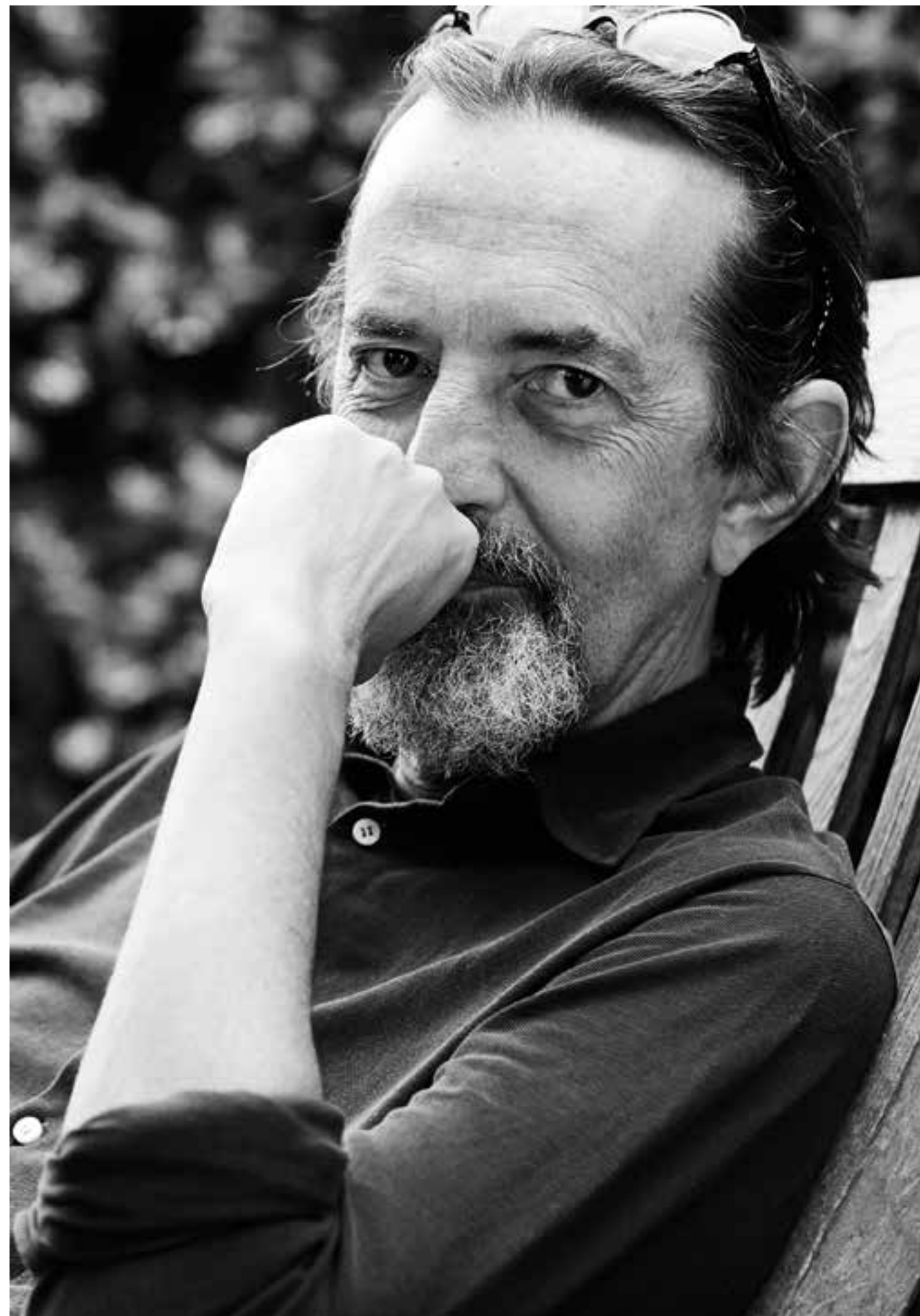
Giorgetti Spiga is, of course, a place in which to present the collections, but it's also an atelier, a savoir-faire laboratory.

OPPOSITE PAGE: DINING ROOM WITH THE ENSO TABLE AND TIE CHAIRS, CORNER KITCHEN WITH THE GK.01 AND GK.03 MODELS, ODE STOOLS, SHIELD PENDANT LAMP AND ATMOSPHERE ACCESSORIES. OMAR LUDO, ESTROFLESSIONE AL CIOCCOLATO, OBLONG CONTEMPORARY ART GALLERY. THIS PAGE: BOREALIS SCREEN AND SUMMA POUF, AMADEUS TABLE WITH MONTGOMERY SMALL ARMCHAIRS AND ATMOSPHERE ACCESSORIES. HORSE HEAD, MARBLE, BRUN FINE ART & ANTIQUES GALLERY. RESI GIRARDELLO, SPIGA, COPPER INSTALLATION, OBLONG CONTEMPORARY ART GALLERY.



Giovanni Gastel

A conversation



Photographer, poet, artist. Two years after his death, an intimate portrait of Giovanni Gastel: an original, kind interpreter of society and the human spirit, with his angels and demons. Bodies and souls always portrayed with love, 'perfected' and 'luminous'.

by Renata Molho



PAGES 60-61. LEFT: GIOVANNI GASTEL, *SHALOM*, 1992.
 RIGHT: GIOVANNI GASTEL. PHOTO © TOMMASO GESUATO
 THIS PAGE: GIOVANNI GASTEL, STILL LIFE FOR *MONDO UOMO*, 1982.

W

hen I asked him how he would like to be described, he answered: 'Probably as a poet'. Giovanni Gastel, an extraordinary photographer, was someone who offered an entirely new interpretation of the world, in profound dialogue with people and things. He used images and words with equal amounts of grace, as he did in his poems. Aristocratic features, subtle intelligence, and abundant generosity. 'The world has been very kind to me' is one of his many sayings which continue to reverberate in my mind.

Gastel viewed his success with a healthy degree of detachment. Behind his impeccable appearance was a sort of unconventional spirit that ensured he appreciated those who were able to disrupt, to surprise, to create a hitch with a gesture, a word or a look. It's been a few years since he left this world, and many have honoured and honour him still today with official shows and exhibitions. But here I'd like to talk about what a special person he was. We shared various moments that, even if they were public, always became sincere exchanges of humanity. Because that was his main trait. Relativist, aware of his own fragility and that of others, a researcher and scholar, we often laughed about the same things, but there was one long conversation that took place a few years ago in his studio that I always have in my heart and which I'm sharing here for the first time. 'I knew since I was a boy that I would have a creative job'. The long, crossed legs, the attentive look on his face and the serene voice. Gastel continued his story: 'At 12 years old, they threw me into a theatre scene, an experimental troupe. That day changed my life. And I also realised that I preferred pantomime to real life. It seemed more "real" to me'. At 17 years old, he sold his first photograph: 'It was a portrait. And that's when I think my career began. I couldn't believe it. But from that day on, I started selling photographs'.

Gastel was the nephew of Luchino Visconti: 'There were seven brothers and sisters, four boys and three girls', Gastel reminded me. 'Mum (Ida Visconti di Modrone, -Ed.) was the second youngest and Luchino was the fourth'.

A cumbersome surname and cultural legacy? 'I was lucky enough not to have the Visconti surname. Those who did and who tried to forge an artistic career had a very hard time of it. Luchino's presence... We loved him a lot, worshipped him. I knew him, I was influenced culturally, I spent time in extraordinary places. But I have my father's surname, unknown to the world. When I was young, I used to complain to my mum: "they always write that I'm Luchino's nephew!" She would reply: "Listen. Don't brag about it. But don't be ashamed either. You are Visconti's nephew!"' His mother was a formative figure in his life: 'She was a very intelligent person. She didn't raise all her children in the same way (Giovanni was the youngest of seven siblings, -Ed.), but she shaped our upbringing according to our personalities, aside from a few core principles. "Remember that you aren't yours", she would tell me when I was just a boy. "You are also seen. And since you are the object of the vision of others, you are also symbolic". A very rare thing, that no one says to anyone anymore'.

Giovanni Gastel inspired serenity, despite being tormented by his own demons, though he knew how to keep them at bay until he tamed them. 'When I was little, I always walked, with a lot of respect, on the dark side, he wrote in the preface of one of his books. I had lots of examples. My father, my older siblings; I fell in love with their way of existing, he told me. And when I was faced with a big decision to make, between good and evil, let's say, I asked myself: would the people I want to emulate make that decision? No. Well then, I won't either. That's the immense power of loving something. Then life has been generous, I've never had to make compromises, with anyone. It's a miracle'.

One of Gastel's other characteristics was that he made you feel like you were always the centre of his attention. 'My mother would tell me, "Remember that you don't have to dedicate time to anyone, but if you do, that dedication must be complete and total. Nothing else can exist around you"'. His empathy and sense of humour were inherited: "The privileges that you've had" my mum would also say, "have been enormous. So, the only way that chopping off our heads isn't justified, is that you are also a little bit available to people".

That's the price you pay', Giovanni added, smiling at that memory.



THIS PAGE: GIOVANNI GASTEL, *UNTITLED (ANGEL 04)*, 2015.

ALL PHOTOGRAPHS (UNLESS OTHERWISE INDICATED): © IMAGE SERVICE 2023. COURTESY ARCHIVIO GIOVANNI GASTEL.

Gastel's respect for women oozed from his every gesture, word and image.

'I was always raised by women; women marked out my path: my mother, my nannies, my girlfriends, my agents, my models. In one of my exhibitions, there was a large photograph with a phrase that read, "Women will save me". I always thought that perhaps I awaken a maternal instinct: women have always been good and kind to me.'

His belonging to an intellectual aristocracy, his tendency toward classic beauty and the need to express himself through experimentation, bending the rules of the game and adapting them to his own vision of life: these ingredients make the work of Giovanni Gastel entirely unique.

He invented his own style by instilling dynamism in any subject,

ever since he had the idea to enliven a still life of a shirt by photographing it with a real butterfly in the place of a bow tie: 'In 1980 I came to work for *Vogue Italia* thanks to Alberto Nodolini (the art director of the magazine, -Ed.). Shortly after that, I began working for *Mondo Uomo*, personally chosen by Flavio Lucchini (who was also editor of *Donna*, also founded around that time, -Ed.). I had shown him three still lifes that had something a bit different about them. When I got my start, still lifes were really boring: an open drawer, a tie lying there... I wondered: what's the only medium able to turn stillness into movement? Of course, comics! They're immobile, yet they express movement. I started moving the shirts and the neckties, making them jump, making them laugh, making them become something else... In short, I worked with joy, with imagination, and that's all it took. That picture with the butterfly was the egg of Columbus.'

One of the most shining characteristics in Gastel's photos is elegance: 'I've always thought that a woman in an evening gown is much more erotic than a woman in a garter belt', he explained. 'Women should be respected, and I really love them!' What about vulgarity? 'If you ask me, vulgarity is disconnecting what you truly are from what you do. I mean, for example, I don't find Mapplethorpe to be vulgar, even though his photographs are rather hardcore, because they're a confession of what he really was.' Vulgarity thus, to Gastel, was 'pretending to be something you aren't and not telling the truth. In my images, in there, even if it's a fashion shot, there's always a small piece of me', he added. 'It's no longer a question of whether it's commerce or art. To me, creating is a state of necessity, it's not an act of will. I know that I have to do it, because if I don't, I'm not well. I create... You know, if you take away my cameras, I write; if I don't have a typewriter, I sculpt. Because when I catch sight of a beautiful thing for thirty seconds, I'm happy. Then it fades and the demons return. But the act itself brings me peace. People often ask me: "So, you make art?" I don't know, but I have to do it.'

Over the past few years, Gastel had focused almost entirely on portraiture.

In particular, there was the last big show of 2020 at the MAXXI in Rome, also exhibited at Triennale Milano in 2021, called 'The People I Like'. In it was a photo he had taken of the poet Patrizia Cavalli: 'She had written to me', he remembered enthusiastically, "'Thank you Giovanni for giving me back the archetype of myself". I hadn't said anything to her, but she understood that I had tried to portray her perfected and luminous. Not different, just without the encrustation of pain, of time.'

The last thing we talked about in our conversation was another one of his shows, 'Gli Angeli Caduti' (Fallen Angels), in 2015. Intense, evocative, and metaphysical images. 'Studying fallen angels really fascinated me. I always felt reflected in them. I've seen a few of them while travelling the world, those who tried to stay on the dark side, those who tried to fly again, those who can't anymore... I was really inspired by Scripture, you know? As a boy, I read that we would rise again, as our religion tells us, with our bodies. And that our bodies will be perfected and luminous. That's what I tried to do in life. To make everyone perfected and luminous.'

SPIN, GOOD BYE

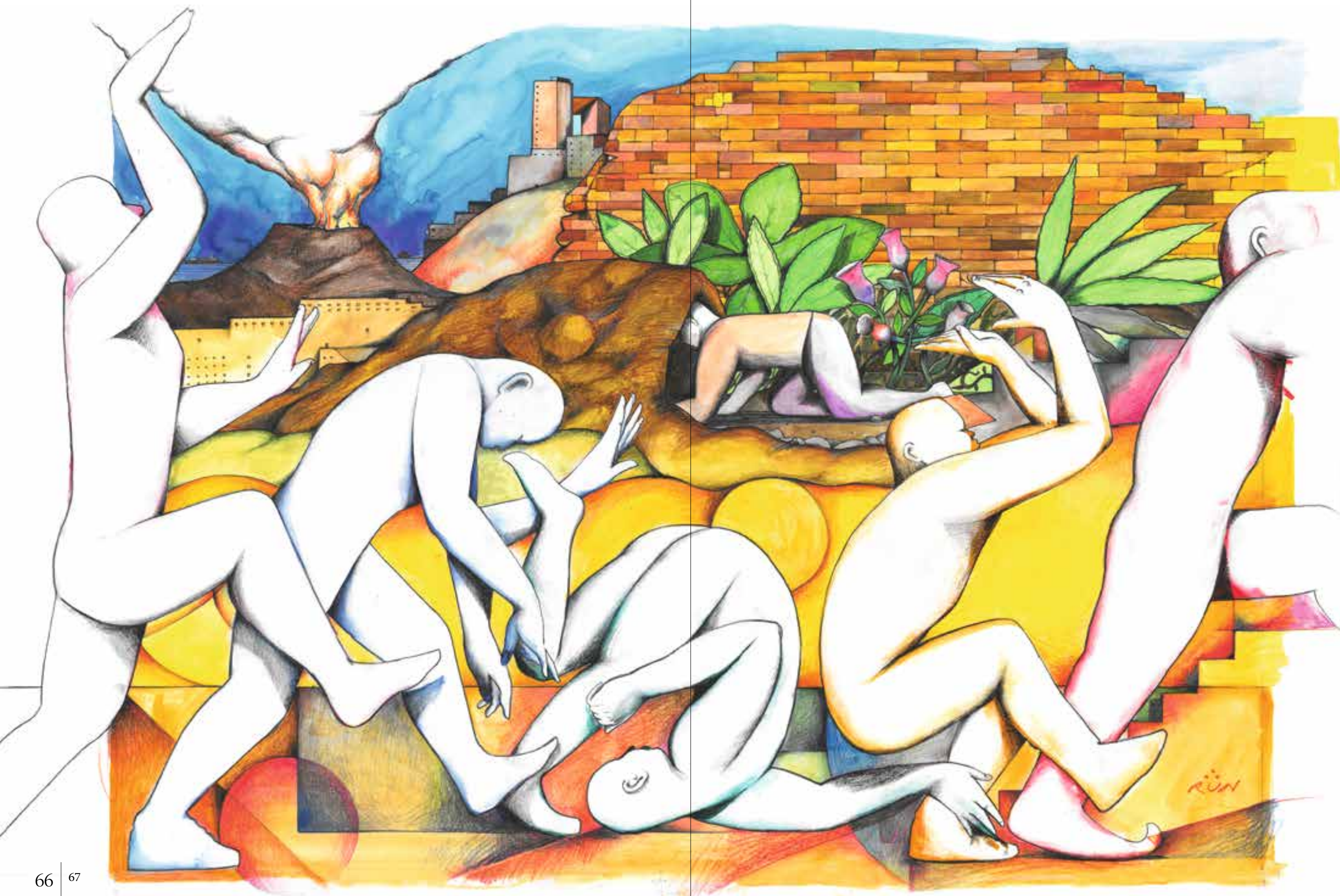
BY GIACOMO RUN

The Spin

Spin it, spin it again, and when the volcano erupts, the deepest secret comes to light: upside down all wrongs are turned to rights.

La giravolta

Fai una giravolta, falla un'altra volta, quando scoppia il vulcano, il segreto più profondo viene alla luce: a testa in giù tutti i torti si trasformano in giusti.



Giants of the Sea

by Francesca Molteni

There's a vital spirit even in the most sophisticated, high performance, technological giants that cross the seas, expertly cutting through the waves, drawing the routes of the future. Forward momentum, for the leaders of Italian manufacturing, where the skills of the shipyard meet the desires of ship owners for tailor-made construction, where contact with the sea weaves comfort, where sustainability objectives are connected to speed, performance to style. Experimentation, production and service. Beautiful and well-made, reliable, and always one step ahead. We're talking about mega yachts—and their number one builder globally, the largest private Group in the boating industry, with six shipyards and over 40 models in production. An Italian leader, **Azimut | Benetti**, a colossus that feels more like a colossal family, which arose from the vision of founder **Paolo Vitelli**, who has been company Chairman for 40 years. Now his **daughter Giovanna**, Vice President of the Group, is taking the helm, a lawyer who, in the early 2000s, tore up her airplane ticket for a job at a legal studio in the United States and joined the family business.

— *The sea seems obvious for those who live and work in boating, but what is it to you? A passion and an obsession that has influenced your personal and professional choices?*

— I was born at sea, my personal story is intrinsically linked to that of the company, which my father founded in 1969, the years of my childhood and incredible growth for him. I spent entire weekends on the docks to see him, we'd go out to test things at sea, holidays were a chance to try out the prototypes. There was a white piece of paper near the entrance to the ship, where everyone in the family could jot down suggestions for improvements.

THIS PAGE, TOP: VIEW OF THE BENETTI B.YOND 37M YACHT.

© AZIMUT | BENETTI

BOTTOM: APSARA COLLECTION (SEATING SYSTEM AND LOW TABLES) AND GEA COLLECTION (ROCKING SMALL ARMCHAIRS AND CANDLES) FOR THE AFT UPPER DECK RELAXING AREA.

PHOTO: MICHELA LOCCI. © AZIMUT | BENETTI



OPPOSITE PAGE: STERN UPPER DECK WITH LOOP ARMCHAIRS, AND VIEW ON THE INDOOR DINING AREA FEATURING MIZAR TABLE AND DIANA SMALL ARMCHAIRS. PHOTO: MICHELA LOCCI. © AZIMUT | BENETTI

IT WAS ALL A BIG GAME, WHICH HAS PROVEN TO BE USEFUL IN MY PROFESSIONAL LIFE, THE IDEA OF LOOKING AT SOMETHING AND ASKING YOURSELF: 'HOW COULD THIS BE BETTER? WHAT'S TRULY SPECIAL ABOUT THIS BOAT AND WHAT CAN BE IMPROVED?'
—GIOVANNA VITELLI

It was all a big game, which has proven to be useful in my professional life, the idea of looking at something and asking yourself: 'How could this be better? What's truly special about this boat and what can be improved?' We were always really proud when our suggestions were taken into consideration. They're sensations that stay with you, get under your skin. And then, it's such a fascinating world that it was easy to become passionate about it.

— *And how did you come into contact with the world of design and, as a creative Made in Italy business, how important is it for your projects?*

— I learned about design early on. Boats are, fundamentally, design objects and containers, they have both those meanings. My father was a great visionary. In my opinion, one of the greatest revolutions in nautical design was one of his intuitions, the substitution of the porthole. In the 1990s, Azimut was the first to revolutionise life on board by introducing hull windows. Since then, the only way to bring light into the cabins was through the iconic six large square openings, which then evolved into full windows. It's the idea of design understood as form and function. That which I helped bring about was an important reflection on the interiors. For many years, the style seen within yachts was very repetitive, very few designers and an old-school interpretation of luxury, meaning opulence, back-lit materials, shiny briar wood. This awareness led us to new experiments, to search for new collaborations in other industries, such as hotels and industrial design. Our revolution refreshed boating and brought in new stylistic codes, an evolution in the concept of luxury for interiors, from showy opulence to understated elegance.

— *In July 2022, Benetti launched B.Yond 37m, the first of a new series of Voyagers, which integrates four decks in 37 meters. Privacy, functionality and comfort for the world's greenest yacht in its category. The furnishings are by Giorgetti. What are the distinguishing features of the architectural project, the interiors and green technology?*

— We've created a new line, whose progenitor was the Benetti B.Yond 37m, a revolutionary concept in the sailing industry, that of a Voyager, which is halfway between a mega yacht and an explorer, long-distance boats, for modern journeys around the world in 80 days, for those who can explore. Thus, it needed to be comfortable and well appointed, but a bit more essential compared to the classic luxury mega yacht. It's a less-is-more aesthetic that leads to elegance rather than redundancy. We also imagined a clean, pure architectural box for the interiors, which could welcome statement furniture and decorative elements. Among the brands that operate under this aesthetic, Giorgetti was unanimously chosen because it best embodies this perfect combination. It's the quintessence of product quality without unnecessary flair.

— *What are the similarities and differences between the two brands?*

— We've found we share the same values, stylistic similarities and a keen attention to quality. A promise kept. As for the differences, we're used to a high level of customisation, we're made-to-measure tailors. We propose a concept, and we try to guide our clients, because that object bears our brand, while listening to their needs.



THIS PAGE: A LIGHT-FLOODED MEETING AREA IN THE LOWER DECK WITH TAMINO SOFA, RIPPLE ARMCHAIRS AND AMIRAL LOW TABLE.

OPPOSITE PAGE: TEAK-FLOORED LIVING AREA, WITH URBAN SOFAS AND GALET LOW TABLE ON ONE SIDE AND AURA ARMCHAIRS WITH OTI COFFEE TABLE ON THE OTHER.

PHOTOS: MICHELA LOCCI. © AZIMUT | BENETTI

Giorgetti is a brand accustomed to interpreting this choice at its origin. We found a lot of comprehension for the organisational and logistical needs, and for the changes requested by our clients, and a lot of support when managing complexity. Extreme flexibility.

— *To then arrive at the furniture, especially outdoors, which in your case is subjected to extreme conditions. What can the design world learn from the sailing industry?*

— The challenge in boat making goes beyond that of simple outdoors, it is a battle with salt, wind and sun. Here, the quality of the materials is fundamental, as is their ability to last over time, and here's the real difference between one company and the next. Such high-level quality is often in conflict with aesthetics.

— *The other major challenge of today is sustainability, for a truly excellent product. How are you approaching it?*

— That's the true challenge, not only of the present but also of the past. Producing a hybrid today means having designed and developed it many years ago. The real challenge in our industry, as in many others, is creating reliable solutions that are state-of-the-art in terms of available technology, while still keeping track of longer-term goals. Our company has two important solutions depending on the size. For yachts up to 24 meters, we're the Group that promises and delivers the lowest energy use possible, and thus the lowest emissions.



THE REAL CHALLENGE IN OUR INDUSTRY IS CREATING RELIABLE SOLUTIONS THAT ARE STATE-OF-THE-ART IN TERMS OF THE AVAILABLE TECHNOLOGY, WHILE STILL KEEPING TRACK OF LONGER-TERM GOALS.
—GIOVANNA VITELLI

They're important achievements, numbers that go from 20% to 30% less compared to the average, the result of a decade of research, mistakes, rehashing, investments and know-how. For mega yachts, the *B.Yond 37m* is a true milestone, because hybrids in sailing are more difficult to create. Unlike an automobile, we have neither brakes nor downhill, those moments in which energy is generated. We thus have to create energy and be very efficient in its use. With this boat, we've gotten very significant results. We're talking about up to a 70% reduction of NOx and a 24-25% reduction of CO2 in the most efficient modes of use. And in fact, it's considered the best hybrid in the world.

— *Now that you've achieved those goals, is there an objective that you've set your sights on for the near future?*

— In 2024, we'll launch a line, this time under the Azimut brand, which will be the quintessence of these goals, making the most of investments not in a product, but in a range of products. It's a bold approach because it will be positioned as more accessible. The challenge is, in some way, to educate our consumers; a challenge that's philosophical, not just commercial. And of course, to uphold the spirit of a family company with vision, carrying forth its DNA and values with the challenges of size, in a logic of reinforcement and continuity.



THE AVENGERS, MOSES AND THE DILEMMAS OF SUSTAINABILITY

THE ADOPTION OF SYSTEMIC REASONING WHEN IT COMES TO SUSTAINABILITY FORCES US TO COME TO TERMS WITH THE DILEMMAS AND COMPLEXITY THAT THE IMPACT OF HUMAN LIFE ON EARTH ENTAILS. THE BENEFITS OF ACTING RESPONSIBLY COME AT A COST, WHICH BRINGS ETHICS AND MORALS INTO PLAY. NOT TO MENTION RISKS, MISTAKES, AND MAKING SENSE OF ALL THAT WE DO, WHICH MUSTN'T BE UNDERESTIMATED.

BY MAURA GANCITANO

In the *Avengers: Infinity War* and *Avengers: Endgame* films, the villain, a mutant named Thanos, decides to exterminate half of all life in the universe. What motivates him isn't the simple desire for vengeance or destruction; instead, he aims to respond to a universal order that's incomprehensible to humans: the universe is at risk of overpopulation and subsequent collapse, making it necessary to restore its balance.

The Titan's logic isn't guided by human morals, but he isn't acting out of pure evil either. Instead, he's spurred to action by a higher ideal; he's convinced he's the chosen one, and he tells his daughter Gamora that he's the only one who knows what the right thing to do is, or, at least, the only one with the courage and will to act. So, he travels between the planets, killing their populations without so much as a second thought to who deserves to live or die. His actions are guided by chance alone, and all that matters is the quantity of beings that live: one out of every two.

As is often the case, the contemporary mythology of the Avengers is rooted in ancient legends and stories. One of them, found in the 18th surah of the Quran, tells the tale of a mysterious figure, al-Khiḍr ('the Green One'), so called because he once sat on arid land, turning it green and lush in vegetation. One day, the man helped Moses (Mūsā in Arabic), so Moses asked to follow and learn the knowledge he possessed, so that he may live a just life and find the true path (*rushd*). Al-Khiḍr agreed, providing that Moses didn't question his actions or ask for explanations, no matter what he saw. During the journey, Moses's teacher sank the boat of a poor family, killed a boy, and rebuilt a wall in a city where no one offered them food. Ultimately, al-Khiḍr revealed the motives behind each of his actions, which took facts and consequences unknown to young Moses into account: he had damaged the ship because a tyrant king was seizing them from poor families, but that tyrant would die the following day and the family could then retrieve their boat from the bottom of the river; he had killed the boy because he would have become an evil, violent person; he had rebuilt the wall to protect the treasure of a good man, which otherwise would have been stolen by the townspeople instead of found by his children.

The actions of Thanos and al-Khiḍr, despite being very different and linked to diverse planes of existence, can nevertheless help us grapple with an idea that's often scorned in polarised times, like the one we're living in today: that of a dilemma.

HAVING MORE DATA AND INFORMATION
AND IMAGINING THE FUTURE CONSEQUENCES
OF PRESENT-DAY ACTIONS DOESN'T SIMPLIFY
THE CHOICES WE MAKE. IT MAKES THEM MORE COMPLEX.

Recognising a dilemma means realising that, when faced with a problem, choosing which action(s) to take isn't easy or conflict-free, but instead comes with costs and benefits, or the juxtaposition of equally important values, which cannot be mutually exclusive.

The thought experiment known as the trolley problem, presented in 1967 by British philosopher Philippa Ruth Foot, for example, describes a runaway tram speeding along railways tracks which soon come to a fork. On one side are five people tied to the tracks, unable to escape; on the other is just one individual, who is also tied to the tracks. The tram is currently heading towards the group of five people, but pulling a lever would switch it to tracks with just one individual. Standing in front of that lever is a person who doesn't know any of the people tied to the tracks, but who can decide to pull the lever, changing the path of the tram, or not. What's the right thing to do? Let the trolley continue in its path and kill five people? Or pull the lever and decide the fate of just one person?

When we talk about sustainability, i.e., the capacity for the Earth's biosphere and human society to coexist, we're undoubtedly talking about scientific research, industrial manufacturing and climatology. However, we are also talking about the capacity to recognise the dilemmas and complexity that the impact of human life on Earth entails.

Today we know that climate change is anthropic in origin and that the production and consumption models of recent centuries have upset the balance. We thus also know that, to compensate for the damage caused by unsustainable human actions, responsible and reasonable human actions are necessary. When we effectively go to change these models, however, we might realise that no action has only benefits and no costs, and that a responsible assessment therefore requires knowledge and comprehension of the potential losses in economic or social terms, for example. Those who claim that the actions to take are clear or have no chance of error are probably ignoring its contradictory consequences.

MAKING OUR LIVES SUSTAINABLE IS POSSIBLE,
BUT IT ISN'T SIMPLE. IT'S URGENT, BUT IT REQUIRES
INFORMED CHOICES, AND THE ABILITY TO HOLD
SCIENTIFIC DATA AND ECONOMIC MODELS
TOGETHER WITH THE PLANE OF ETHICS AND MORALS.

It's a plane that leaves us standing before risks and mistakes, and which prevents us from believing that a perfect or just action, in the absolute sense, can exist. But it's also one that pushes us to make sense of our actions and take full responsibility for them.

The i n t e r a c t i v e e X p e r i e n c e

BY MARCO ACCORDI RICKARDS

THINK YOU'RE ESCAPING AND RUN
INTO YOURSELF. LONGEST WAY ROUND
IS THE SHORTEST WAY HOME.
— JAMES JOYCE, *ULYSSES*

Taking a look at that which is often called a *videogame* is a refined trap for the intellect, all the more effective the more we believe we are experts and masters of that strange, clumsy object, condemned to be eternally suspended between real and virtual. As if it still made sense, for that matter. The fact is that the interactive medium often proves to be a sort of *parvenu*, born as an electronic toy based on daring experiments from the 1950s and 1960s which were then dizzyingly enhanced by the globalising industrial explosion of the Atari era, in the United States in the late 1970s, when the businessman-designer-pirate Nolan Bushnell made electronic gaming one of the most popular, pervasive and viral forms of entertainment in the world. Though these games got their start in public spaces, they then came into our homes, sparking a digital revolution that was as chaotic as it was irreversible.

From the start, that mysterious object labelled as a game was actually something protean, difficult to categorise and understand, at least when examined through the lens of our traditional interpretive tools. Necessarily bound by a double thread to computer technology, the body which interactivity needs to become incarnate and exist, it transforms and changes with a speed that no other cultural product knows. And, as Mary Shelley rightly notes in *Frankenstein*, 'Nothing is so painful to the human mind as a great and sudden change'. Moreover, videogames use and assimilate all expressive forms (text, images, and sound) to carry out recombinant synthesis thanks to a formidable reactant, its hyper-personalised *quid pluris*. What, exactly? That's clear: interactivity. There it is, the most recent and most fearsome deceit! Our necessary and obligatory participation is at times seen as presumed creative integration, and thus as a negation of artistic auteurship. At others, it's a smoking gun, evidence of the superficially recreational (and only recreational) nature of something that's too brazen to fit into the aristocratic salon of cultural forms. These statements are doubly absurd: the first because it doesn't grasp that being an interactive experience is exactly the stylistic mark of a new kind of art that isn't made from the crumbs of other art forms (a soundtrack, text, conceptual art, an actorial performance, etc.), but which instead fuses forms of expression that have been rethought and made the most of in an interactive role, in a simulated world that's so virtual that it's real.

THESE PAGES: FORTNITE (PEOPLE CAN FLY/EPIC GAMES, 2017) IS ONE OF THE MOST RESOUNDING SUCCESS STORIES IN THE PAST FEW YEARS: A NARRATIVE OR SETTING IS NO LONGER REQUIRED, ALL IT TAKES IS AN ARENA TO COMPETE ONLINE. AND ONCE THIS VIRTUAL PLACE WENT MAINSTREAM, EVEN POPSTARS LIKE ARIANA GRANDE BEGAN TO USE IT FOR LIVE CONCERTS.



IN VIDEOGAMES OR IN OTHER INTERACTIVE SPACES,
WE MEET, WE TALK, WE FIGHT AND WE FALL IN LOVE,
AND THAT ISN'T ANY LESS REAL THAN WHEN IT
HAPPENS (HAPPENED) IN A TOWN SQUARE OR PUB.

THE GAMING SCENE NOW REPRESENTS AN EXTRAORDINARY CHALLENGE, ENTIRELY ORIENTED AROUND THE KEY WORDS OF PLURALITY AND EMBRACING DIVERSITY.



The other because the noisy flow of an infinite river of money cannot deafen us to the point that we fail to discern themes, provocations, sparks and emotions, present as much in the indie avant-garde as in the gilded hubs of activity of the mainstream.

That's right. The large, mass-entertainment videogame industry—that of Nintendo Switch, Microsoft Xbox, Sony PlayStation and Steam, of online and mobile games, of virtual and augmented reality, and of lots of small yet great big-bangs such as e-sports, gamification, applied games and, today more than ever, the (mysterious) metaverse, a platonic idea that fell into our world from the science fiction of Neal Stephenson, who coined the term in 1992 in his cyberpunk cornerstone *Snow Crash*—is a colossal one. In 2022, even if it fell by 4.3% year over year for the first time, the industry was worth \$184.4 billion globally. That's an undeniably impressive number, especially when coupled with the fact that there are 3.2 billion gamers around the world. So, we certainly shouldn't be surprised if a child's finger thus tries to interact with the cover of an old comic book as if it were the touch screen of a tablet, or if Pikachu, the most famous Pokémon character, has been more recognisable than Walt Disney's Mickey Mouse for a few years now. The point is that today, all things virtual are not placed in contradiction to reality, but rather form an integral part of it, in ever more harmonious synchronicity. In videogames or in other interactive spaces, we meet, we talk, we fight and we fall in love, and that isn't any less real than when it happens (happened) in a town square or pub.

However, the numbers almost seem made to scare us. Especially when they refer to phenomena that we fail to grasp, entirely or in part, because they're outside the comfort zone of our daily lives. Plus, numbers that immense seem to question the foundations of our cultural paradigms: how can such a green, unruly medium leave the giants that shaped us in the dust? 'For us who understand life, figures are a matter of indifference,' wisely rebuked Antoine de Saint-Exupéry in *The Little Prince*. But, in point of fact, understanding videogames is essential! In Italy, at least, things are evolving. Over €2 billion in annual revenue and about 15.5 million gamers: the data coming from IIDEA, the Italian videogame trade association (included in the report from Fondazione Symbola on Cultural Industries) is a snapshot of a country in which gaming is a mainstream phenomenon and thus of great economic importance. An extraordinarily rich market where, however, production has struggled to gain a foothold, more so than in other geographic areas. In other words, lots of interactive products are sold in Italy, but, in proportion, very few are produced, which is a true shame considering how many incredibly talented Italians work in the gaming industry on an international level. It is a relief to note, however, that actions and measures have intensified, some governmental, aimed at facilitating growth in the Italian videogame industry. To state efforts (such as the availability of funds dedicated to interactive projects joined by those for cinema in the 2016 Cinema Law, or including videogames in the tax credit regulation) we must also add the launch of business accelerator programmes in the game development field, like the Cinecittà Game Hub in Rome, Game Farm in Bologna and Quickload in Turin, founded at least in part with the support of local public entities.

Ultimately, the gaming scene is an extraordinary challenge, entirely oriented around the key words of plurality and embracing diversity: that which is a way to have fun for millions of young people is also an alternative to passive conformity and the static nature of traditional artistic expression. The game designer is the contemporary demiurge of new, infinite worlds, to be shaped with interactivity so that they can accommodate this restless, intergenerational multitude that we all represent, together.

OPPOSITE PAGE, TOP: MINECRAFT, THE MOST BELOVED 'VIRTUAL LEGO' GAME OF ALL TIME, IS A MULTI-MILLION GLOBAL PHENOMENON, YET IT'S THE PRODUCT OF THE MIND AND WORK OF JUST ONE PERSON, SWEDEN'S MARKUS ALEXEJ PERSSON, AKA NOTCH (B. 1979). IN 2014, MICROSOFT BOUGHT THE GAME AND THE BRAND FOR \$2.5 BILLION.

BOTTOM: ROBLOX, NOW A METAVERSE PLATFORM, IS A PLACE TO PLAY AND CREATE INTERACTIVE CONTENT THAT IS VERY POPULAR ESPECIALLY AMONG TEENS AND TWEENS, WHO ALSO USE IT TO ACCESS EDUCATIONAL APPLICATIONS.

#Journeys in the Giorgetti Archive Shaping design

by Cristiana Colli

Without a template, no icon would ever see the light of day. Curves, sharp corners, parabolas, ellipses, and junctions rely upon the forms that emerge from the formlessness of original matter, ready to become arm rests, feet, back rests, joints, acrobatics and flights of the world's oldest and most valuable material: solid wood. They're highly intelligent objects that foreshadow the forms to come.



There's something special about the life of a template. Though created for a specific project, its life is infinite, open to continuous checks, and changes small and large. In the process, the transformation from the original resource to the first form of the project alters the inert into an intelligent material, through millimetric, progressive metamorphoses, evolutions and restyling. Similar to the way a living body senses its environment, changes in temperature, time and seasons.

Their story is that of a 'before'—the interval between the initial design and its engineering, when the breaking down of the product into all its components makes it possible to sharpen curves, proportions, dimensions, margins, and heights—and an after, when intuition becomes a form manifested in space. It's an item in support of realisation, proof of the consistency between the real object and the mental image from which it originated. Then, later, come the first sample, changes to the template, and the start of production. As such, each form is coinhabited by circular time, temporary but from permanent manufacturing memory.

While the historic archive is made of sketches, technical drawings, notes, correspondence, conversations, maquettes, taxonomy, findings, data, measurements, and inspirations accumulated in over 100 years of history, the template archive is dynamic, renewed every day, made of concrete, diligent incremental innovation. A place composed of racks, iron wires, and shelves where over 1,200 jigs (woodworking templates), hundreds of samples, thousands of forms and sub-forms are organised. Each piece is a story made of proportions, nuances, analyses, evaluations, initials, cataloguing numbers, and dates; every object has undergone dialogue with machine tools to become a part of furniture, chairs, tables and accessories.

That vault doesn't contain secret information, but something even more precious: the memory of hands, the marks of dull pencils rested behind an ear, knowledge and interpretation, the legacy that endures and is handed down. It's called 'made in Italy'.

OPPOSITE PAGE: WOODWORKING JIGS FOR THE SECTIONING AND TRANSFORMATION OF SEMI-FINISHED SLATS. THIS PAGE: JIGS FOR THE CREATION OF PRODUCT COMPONENTS AND REFERENCE SAMPLES FOR PRODUCT PARTS, USED IN THE PRODUCTION PHASE.



THE CLOUD MAN

by Francesca Molteni

Hello? Hello? The call drops. Milan to Guadeloupe, French West Indies. He isn't out sailing. I try again, on WhatsApp. It works. He's in the shipyard, getting the boat back in shape after all those miles—3,542 nautical ones (6,560 km)—on the Route du Rhum, the queen of all single-handed transatlantic yacht races. The endeavour that 32-year-old **Ambrogio Beccaria** has set out on is a unique one. For his 'rum route' debut and his first regatta aboard the cutting-edge Class40 named *Alla Grande-Pirelli*, he crossed the finish line on 23 November 2022 in second place in his category. The first Italian skipper to do so, ever. But the Atlantic Ocean in 14 days, 7 hours and 23 minutes wasn't enough for him: he's just getting started.

2023 will be a year of discovery for Beccaria. Discovery of his boat, the first completely Italian modern ocean-sailing yacht, which he got to know extremely quickly during this race. He wanted a vessel that was easy going, when the going got tough. 'Sailing is a sport that's not too far off from witchcraft, especially at the start, when you still haven't figured out the invisible forces. We move with the wind, which is invisible, with chaotic waves... You can have all the technique and technology in the world, but sailing will always be a sport that's all about sensitivity. When learning to sail, the yachtsman gradually refines his sense of balance, behaviour, and distribution of the boat. So, when we train, we seek out the best balance possible. To move forward, we have three keels in the water and three sails in the air, a complex sort of movement, as each of these parts has to be understood and optimised. The character of the boat is what has to be discovered.' Out there alone, Beccaria has learned to do everything solo. 'It's about listening to yourself and your body deep down; you can't count on anyone else, there's no letting up, everything you do requires your full attention.' And the solitude? 'I've had some really deep discussions with the clouds, moments of contemplation, study, observation. I'm a *cloud man*.'

At night? 'The regatta continues, you can't see much, we rely on auto pilot, as with almost all sailing, and we spend our time listening to the boat and adjusting the sails. At night, you really have to trust your boat, blindly. Plus, the competition keeps me company, even if the others aren't that close to you, you know they are in spirit.' The next challenge will be discovering the true potential of *Alla Grande* as a crew, with others. The goal is the Transat Jacques Vabre in November, the two-handed transatlantic race from Normandy to the Caribbean, via Cape Verde. 'The game, when it comes to sailing, is trying to understand the sea. The challenge is against yourself, to adapt to an environment that's mainly inhospitable, such as the ocean.' And where does witchcraft come into play? 'In this sport, you really have to be instinctually connected to nature, to the animal world. If you're good, you see wind with your eyes, like a migrating bird sees north and south in its field of vision.' For his part, Beccaria needs the ocean winds to see the ultimate destination. *Alla Grande*, big time.

RICCARDO GUASCO, AKA **RIK**, IS AN ILLUSTRATOR AND PAINTER WHO LIVES AND WORKS IN THE CITY OF ALESSANDRIA, ITALY. INFLUENCED BY AVANT-GARDE ARTISTIC MOVEMENTS, HE MIXES POETRY AND IRONY AS HE DRAWS SIMPLE LINES AND JUST A FEW COLOURS, SEEKING THE LIGHTNESS OF FORM AND CHROMATIC WARMTH. HE’S COLLABORATED WITH *THE NEW YORKER*, ENI, TIM, DIESEL, RIZZOLI, BALDINI+CASTOLDI, POSTE ITALIANE, GIUNTI, MOLESKINE, RAPHA, THAMES & HUDSON, DEAGOSTINI, *IL SOLE 24 ORE*, EMERGENCY, GREENPEACE, RAI, AND *L’ESPRESSO*, JUST TO NAME A FEW.

Rik’s *avant-garde*

HE’D LIKE TO BE A COOK, MUSICIAN, FARMER, WINEMAKER, RESTAURATEUR, PASTRY CHEF, GARDENER... BUT INSTEAD, HE’S AN ILLUSTRATOR. PIEDMONTESE BY BIRTH THOUGH HE DREAMS OF LIVING IN JAPAN, RICCARDO GUASCO, AKA RIK, IS AN UNREALISED BOHEMIAN, A NOMAD INSIDE BUT STATIONARY BY NATURE OR LAZINESS. HE COLLECTS IDEAS AND INSPIRATION FROM THE STREETS, BUT HE FINE TUNES THEM AND MAYBE, JUST MAYBE, HE PAINTS THEM ONLY WHEN HE’S IN A SAFE HARBOUR. HIS VOYAGES, THE REAL ONES, TAKE PLACE VIA ILLUSTRATION.

BY ROBERTA BUSNELLI

When he can, Riccardo Guasco gets up relatively early in the morning and goes for a walk. It’s the hour he dedicates to movement, to listening to a podcast or music, to mulling over ideas and tasks. Then, he takes Gloria and Gualtiero, his children, to school, he heads over to his studio and works all morning on a sketch for an illustration, and he spends all afternoon colouring and putting the finishing touches on another one. If he can, at night, when everyone else is sleeping, he draws a little bit more. Personal things, on his notepad, little canvases, sketches. ‘It may seem paradoxical, but when I have a bit of free time, I draw. It’s my hobby and my work at the same time’, Rik smiled. When he isn’t drawing, he’s busy with his children: reading, playing, riding bicycles or...drawing! It sounds like a rather peaceful life, one that moves to the pace of a single routine (work and family) from which, however, like a karstic river that flows underground and forcefully emerges on the surface, the flame of a profound, instinctive passion erupts: his love of art. ‘I’ve always been heavily influenced by the art of the 20th century and avant-garde art movements. They’re an endless source of inspiration’, he recounted.

‘From Cubism to Futurism, from Suprematism to Fauvism, I’ve always been passionate about the concept of going beyond reality, which is very present in those groups. That’s where my research began. I think the result is a rather nice Frankenstein, made of soft Cubist forms, geometric figures that are also extremely romantic, cheery abstractionism and bright colours next to pastel tones—an oxymoron maybe, or maybe just opposites that attract.’ We talk about pillars of the calibre of Mondrian, Haring, Calder, Duchamp, Fontana, Malevich, Picasso, and so on. And today, where does Rik’s heart beat? What horizon is he looking to? ‘After the enormous digital wave that amplified creative possibilities, but which closed us and everything else into small screens, my preferences always go more to analogue creativity and street art, which gives you the luxury of seeing art in an urban environment and leaves you the time to absorb it day after day, street after street.’ Beyond the art that inspires him, past or present, his professional eye lingers on compositional balance, or intentional unbalance. ‘A work of art should be a perfect structure of rhythm and stasis, of positive and negative space, of combinations of colours and chiaroscuro.’ And then, above all, there’s form. ‘When I get to work on my personal projects, I’d stop at pure pencil lines, as if the work is practically finished once the right form has been found.’ The human presence is always there, as the star or a simple extra depending on the project, examined with a unique sensibility for hands and faces. ‘The two main elements that I need to communicate are gestures and a visage’, he explained. ‘I’m interested in the subject and the message, techniques and materials are just a vehicle for them. What I want is to generate other ideas, make pieces that inspire other pieces, other thoughts or other possible roads that I didn’t take or imagine. A message becomes artistic when it contains the spark that keeps it alive and lets it pass from person to person.’ And the Hamletic and eternal question about creativity and inspiration? What is it and where does it come from? ‘It’s born of my surroundings, everyday life. Inspiration needs to be cultivated, watered regularly, and grown, looking at the world with the eyes, heart, and brain. And a bit of irony.’

Rik soon realised that one’s ‘tone of voice’, the Holy Grail for artists, is found through a path of divination that—after a lot of research (the best part of the job), drawing for the pure pleasure of drawing, and falling head over heels for so many artists, styles, and pieces—brings one to the reward: going home holding your own path in your hands, ‘which is nothing more than the sum of everything we’ve seen and felt so passionately, the sum of countless hours spent drawing. Style comes when you stop looking for it and start looking at yourself and what you’ve learned. You also have to be prepared for inevitable changes because, hopefully, we also change over time, as does our way of seeing things.’

We’ll now leave Rik in his studio, to his drawings and brushes, ink, watercolours and acrylics. We’ll leave him among etchings, aquatints, lithographs and silkscreens, surrounded by improvised jazz rhythms and vintage album covers by Neil Fujita or Jim Flora. We’ll leave him to experiment and express the deepest part of him. In return, we’ll offer respect, kindness and sensitivity to his noble craft as a troubadour. We’ll leave him on his own, as he prefers, silent and in dialogue with what he’s truly passionate about.

Conversations



Creating constant dialogue between **craftsmanship** and **advanced manufacturing**, the pieces in the **new collection** express the profound meaning of design according to Giorgetti in every minute detail.

Versatile products with sophisticated, decisive character that's never conventional, pieces that stand out for their high-quality materials, sartorial techniques, and the brand's near-obsessive research into finishes, shapes, textures and colours. From the rigour of an executive office to the carefree air of *al fresco* outings.

The **textiles** in the 2023 collection embrace lustre and sustainability: Cruise, with intense colours and soft textures, is made of recycled polyester scraps, as is Split, a bouclé fabric with small, irregular ripples; Damaris is made of blended linen threads to create a shiny-matt effect; Duchessa is an exquisite, silky velvet; and Eloe shimmers with the interweaving of linen and cotton. For the **Tailoring** collection: Glaze, a metallic long-pile velvet in intense hues; Lounet, a jacquard with a stylised motif depicting papyrus plants; Mikado, with refined warm tones, depicting a forest; and Mikado Cloud, plain colours and a 3D design inspired by clouds.

Karphi | Carlo Colombo



Furniture that shapes a dynamic, welcoming domestic landscape.
Elegance, lightness, exceptional comfort, enveloping lines reinterpreted in
a contemporary key. Tradition and innovation, in the style of Giorgetti.



Series of modular sofas.
Internal structure in multilayer wood and foam padding. Back cushions in goose down with foam insert.
Armrests and backrests upholstered with a quilted cover decorated with "cordonetto" stitching, either tone-on-tone or in contrast, available in standard and Plus leather colours.
Beech wood feet.
Removable cover.
The system is completed with upholstered low table elements, with marble, leather or ash top and optional tray in ash wood or ash wood with leather insert (in the collection's colours).



Hero | Carlo Colombo

Chair and small armchair with low backrest in polyurethane foam. Seat equipped with elastic bands to increase comfort. Removable cover: monocolour (fabric or leather) or bicoloured (internal part of the backrest and seat in fabric or leather and external part in leather). Painted aluminium structure with pewter finish, with 20 vertical slats enveloped by solid Canaletto walnut in natural, grey, and dark finishes.

chair
60 × 56 × h 75 cm
23 ½ × 22 × h 29 ½ in



small armchair
64 × 60 × h 70 cm
25 ¼ × 23 ½ × h 27 ½ in



Clean forms, attention to detail, sophisticated materials. Inspired by high fashion creations: Skirt and Tie XL, an ongoing quest to find the right balance between uniqueness and tailoring.

Skirt | m2atelier



Stool made of rigid polyurethane with a metal insert and a non-removable leather cover. Fixed height.
Ring-shaped base in solid ash wood (natural, anthracite grey, biscuit, ash grey finishes) with pewter-finish painted metal inserts and footrest.

50 × 53 × h 82 cm
19 ¾ × 20 ¾ × h 32 ¾ in

Tie XL | m2atelier



Armchair with frame in Polimex (composite polyester/polyurethane material), padding in fibre-covered polyurethane.
The removable cover, in fabric or leather, is enhanced by piping and a leather backrest insert. Available as monocoloured (fabric or leather) or bicoloured (external part in leather and internal part in fabric).
Oval-shaped headrest with counterweight.
Anthracite grey ash wood base.

76 × 90 × h 109 cm
30 × 35 ½ × h 43 in

Elegant, welcoming and familiar, **Calathea** stands out for its sensual lines and the careful working of the canneté motif on the backrest, turning it into a small tapestry.

Calathea | Roberto Lazzeroni



Seat with fibre-covered polyurethane foam structure. Non-removable cover.

- small armchair with two types of base: swivel base with four painted aluminium spokes or with four ash wood legs. Monocolour version in fabric or leather. Bicoloured version in fabric or leather. Bicoloured version with leather back and inner leather profiles, with smooth or quilted inserts in fabric or leather.
- executive bergère with high backrest and height-adjustable painted swivel base, with castors. Monocolour version in leather. Bicoloured version with leather back and inner leather profiles, with smooth or quilted inserts in fabric or leather.

small armchair
62 × 60 × h 85 cm
24 ½ × 23 ½ × h 33 ½ in



executive bergère
64 × 79 × h 125/132 cm
25 ¼ × 31 × h 49 ¼ / 52 in

G-Code collection | Dante O. Benini and Luca Gonzo



G-Code desk

Collection with executive desk, table, console and dresser characterized by

- structures in canaletto walnut with natural, grey, and dark finishes
- tops in marble (Calacatta, purple Calacatta, abstract grey, Zebrino, Portoro) or canaletto walnut in the three collection finishes
- tops supported by metal structures composed by cylinders in three different sizes and finishes (ø 10 mm champagne brushed varnish, ø 12 mm bronze matt varnish, ø 15 mm pewter varnish)
- height-adjustable feet with adjustable mechanism hidden into the frame.

Executive desk with leather insert and desk pad, and a top supported by 158 cylinders. Two compartments placed at the end of the sub-panel work as cable grommets; cables depart from a technical compartment, LED-illuminated and with an opening sensor, positioned within the structure and equipped with sockets. Left-hand drawer with a single compartment, equipped with LED lighting, opening sensor and multi-sockets. To the right is a set of three drawers in different sizes with leather-covered bottom. Option for an app-controlled automatic closing system to add to the left-hand drawer and the bottom right-hand drawer. Leather-covered metal handles (pewter finish), inserted in the drawer front, cut at 45°. On the front is a courtesy compartment for guests with dimmable LED strip and remote control.

252 × 92 × h 74 cm
99 ¾ × 36 ¾ × h 29 ¾ in

G-Code table

Table with 30° bevelled edges top, joined to a titanium lacquered MDF under-top, both supported by 92 cylinders. Legs joined together by a pewter-finish metal plate running along the profile of the structure, featuring special woodworking in the front and a 90° Scarpiana woodworking along the legs' vertical edges.

260 × 110 × h 74 cm
102 ¾ × 43 ¾ × h 29 ¾ in

The concept started from a flight to the US, looking at the brush in the vanity kit, the kind that closes. I imagined that it could become the structure on which a top rests. The idea was that of an architecture, with this brush becoming the supporting beam of a large plane.



G-Code dresser

Dresser with chest of drawers and with 30° bevelled edges top, joined to a titanium lacquered MDF under-top, both supported by 49 cylinders. Composed by 2 full-extension drawers of different sizes, with a canaletto walnut interior in the three collection finishes, equipped with a soft-closing system. Corners feature 90° Scarpiana woodworking details. Leather-covered metal handles (pewter finish), inserted in the drawer front, cut at 45°.

180 × 45 × h 85 cm
70 ¾ × 17 ¾ × h 33 ½ in

G-Code console

Console with 30° bevelled edges top, joined to a titanium lacquered MDF under-top, both supported by 49 cylinders. The legs feature a 90° Scarpiana woodworking detail in the corners of each leg, reproduced on the front.

180 × 45 × h 85 cm
70 ¾ × 17 ¾ × h 33 ½ in





A dialogue between the Far East and the West is established within **Kukei**, made up of aesthetic and philosophical principles, geometric echoes which flow into a design with sober and refined shapes. Ultimately, it gives life to a timeless piece of furniture that interprets, in its microcosm, a composition that is personal, dynamic and ever-changing, in line with contemporary living.

Sideboard available in two versions with symmetrical or asymmetrical structure, both available with base and feet in pewter-finish painted metal and solid ash (natural, anthracite grey, biscuit, and grey finishes), or with a h 3 cm base in ash wood in the four collection finishes. Top in ash wood (natural, anthracite grey, biscuit, and grey finishes), marble (Calacatta, purple Calacatta, abstract grey, Zebrino, Portoro) or leather. Wooden chest of drawers. The two drawers' front is crafted from a leather-covered metal sheet. The drawers' back is equipped with LED strips. Side panels and central panel in grey tempered glass, with pewter-finish painted aluminium profiles. Back panel in ash wood with a special edge work and solid ash inserts.

symmetrical and asymmetrical Kukei with plinth
233 × 51 × h 50 cm
91 ¼ × 20 × 19 ¾ in

symmetrical and asymmetrical Kukei with metal base
233 × 51 × h 80 cm
91 ¼ × 20 × 31 ½ in



Series of round, square, rectangular, and oval coffee tables available in 4 different heights: 74 cm, 64 cm, 45 cm, 30 cm. Top available in ash wood (natural, anthracite grey, biscuit and ash grey) or in marble (Calacatta, Zebrino), supported by a central tapered tube with varying diameter in solid anthracite grey ash wood, featuring 4 decorative vertical grooves. Adjustable feet in painted metal with a pewter finish, complete with an anthracite grey ash wood end piece.

- the top, only for the 60 × 60 × h 64 cm size, is available with a chessboard or backgammon inlay, in sycamore maple, Sapelli and steel, the ideal choice for a game table
- for h 64 cm and 45 cm size (except for the oval-top version, cm 100 × 60) the top is also available in leather
- for h 30 cm size, available in the oval and rectangular versions, only in marble, the feet are no longer central but are split and placed at the ends of the table.

Top sizes:
h 30 cm / 11 ¾ in: 120 × 80 cm / 47 ¼ × 31 ½ (rectangular); 120 × 80 cm / 47 ¼ × 23 ½ in (oval)
h 45 cm / 17 ¾ in: 60 × 60 cm / 23 ½ × 23 ½ in ; Ø 60 cm / 23 ½ in; 100 × 60 cm / 39 ¼ × 23 ½ in (oval)
h 64 / 25 ¼ in: 60 × 60 cm / 23 ½ × 23 ½ in; Ø 60 cm / 23 ½ in
h 74 / 29 ¼ in: 80 × 80 cm / 31 ½ × 31 ½ in; 90 × 90 cm / 35 ½ × 35 ½ in; Ø 80 cm / 31 ½ in; Ø 90 cm / 35 ½ in



Woody and Mia: two characters, two distinct stories, a sign that binds them.
—Luciana Rizzo



Mia, coffee table
Coffee table with a leather-covered base and a top available in canaletto walnut (natural, grey, and dark finishes) or marble (Calacatta, purple Calacatta, abstract grey, Zebrino, Portoro). Top shaped on one corner to match the side table.
105 × 105 × h 27 cm
41 ¾ × 41 ¾ × h 10 ¾ in

Woody, side table
Leather-covered side table with two pewter-finish painted metal inserts on the side. Top available in canaletto walnut (natural, grey, and dark), leather or marble (Calacatta, purple Calacatta, abstract grey, Zebrino, Portoro). Shaped base in pewter painted metal sheet.
37 × 37 × h 40 cm
14 ½ × 14 ½ × h 15 ¾ in

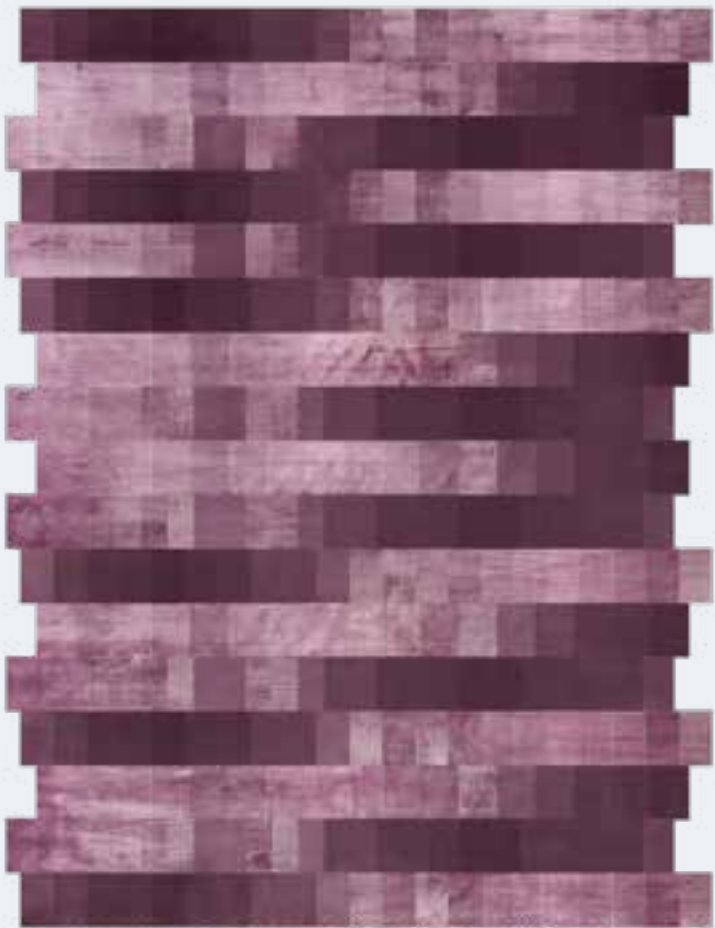
Woody, pouf
Pouf in polyurethane with 3 mm resin-bonded cover and internal base in plywood. Fabric or leather upholstery with double stitching on the side. Shaped base in pewter painted metal sheet.
37 × 37 × h 42 cm
14 ½ × 14 ½ × h 16 ½ in



Breeze

A wool and bamboo silk carpet made on a traditional hand-operated loom to combine different materials, allowing for a dense and fine variation of tone. Hand-dyed thread for a colour gradient effect, that, once woven, provides texture as it traces the movements of a gentle breeze. Combination of two fixed colours for six chromatic versions.

Available in customisable sizes, with a maximum width of 400 cm (13 ft).



Tides

Hand-tufted wool and bamboo silk carpet. The surface is characterised by looping the wool fibre to create a sort of suture between the two materials that make up the design, accentuated by the finishes and by the pile of the rug; details that are cut, incised and sculpted by hand.

Single-colour or two-tone: one hue for the upper and lower borders in wool and one for the section in bamboo silk.

Available in customisable sizes.

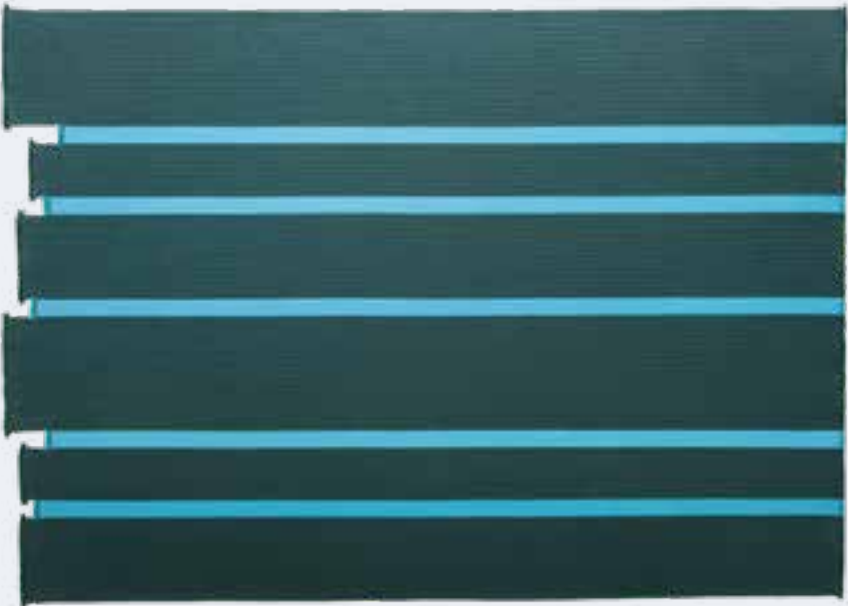
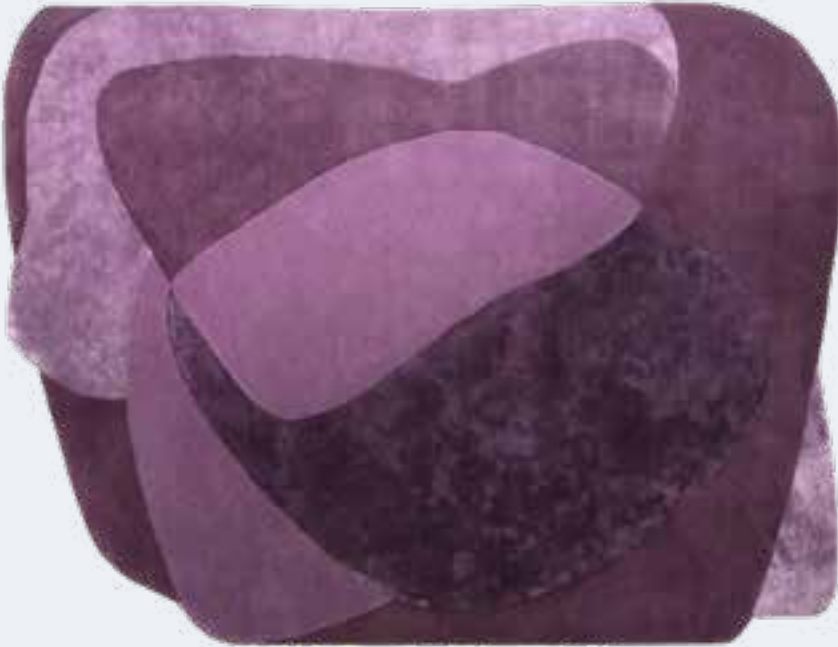
Having fun, adding cheer and warmth. Objects made to enjoy every little moment of the day. Irony and savoir-faire are at the heart of the 2023 Atmosphere Collection.

—Giancarlo Bosio

Whisper

Hand-tufted carpet in bamboo silk and wool. The combination of materials creates a shiny/matt effect, which shimmers under the light. Wool and bamboo silk threads are inserted in a canvas, thread by thread, alternating both the material and the colour to create the organic curves of the motif. Single-colour.

Available in customisable sizes.



Nisida

Modular carpet for indoors and outdoors, made by combining braids sewn longitudinally, trimmed on one of the short sides by an irregular fringe. 100% polypropylene cord braids in two alternating colours, with a cordonnet detail, either tone-on-tone or in a contrasting hue, from the 14 available colours.

210 × 300 cm / 82 ¾ × 118 in
270 × 300 cm / 106 ¾ × 118 in
305 × 400 cm / 120 × 157 ½ in
350 × 350 cm / 137 ¾ × 157 ½ in

Indoor/outdoor cushions created by combining braids in two colours, united together. Fabric back.

50 × 50 cm / 19 ¾ × 19 ¾ in
70 × 70 cm / 27 ½ × 27 ½ in
90 × 90 cm / 35 ½ × 35 ½ in





En plein air

Picnic basket with a natural-effect grained leather exterior, lined on the inside in semi-aniline tanned leather. It comes with a linen tablecloth and 4 matching napkins with embroidered pictogram, 4 glasses and 8 plates in porcelain, cutlery and various utensils (corkscrew truffle-cutter, salt cellar/pepper box, bottle opener).

Available in 4 colourways:

- metallic blue exterior, ice lining, ocean trim
- teal exterior, turquoise lining, and teal trim
- stone exterior, antique rose lining, stone trim
- milky white exterior, sand lining, milky white trim

50 × 40 × h 26 cm /
19 ¾ × 15 ¾ × h 10 ¼ in
by Pineider

Floema | Roberto Cambi

The infinitely small escapes visual perception, and the eye can't help but fall upon the primary elements that compose the structures that nature is made of.



Collection of white porcelain plates with glazed designs: particles and elements joined in a chain and in groups branch off and form the body and the structure of a plant. Applied digital decals cut by a plotter.

6 flat plates, with different designs
Ø 24 cm / 9 ½ in
6 soup plates, with different designs
Ø 19 cm / 7 ½ in
6 salad plates, with different designs
Ø 18,5 cm / 7 ¼ in



Nastus

Collection of three vases and two bowls in glazed ceramic, available in two finishes: gunmetal and oxidised copper.

bowls
30 × 25 cm / 11 ¾ × 9 ¾ in
40 × 40 cm / 15 ¾ × 15 ¾ in

vases
Ø 10 × h 60 cm / 4 × h 23 ½ in
Ø 15 × h 50 cm / 6 × h 19 ½ in
Ø 20 × h 70 cm / 7 ¾ × h 27 ½ in





#03
Aprile
2023

[PUBLISHER'S LETTER \[110\]](#) Giovanni del Vecchio /
[EDITORIAL \[110\]](#) Cristiana Colli / [CONTRIBUTORS \[110\]](#)
/ [SMALL TALK \[111\]](#) *A tu per tu con Dante O. Benini* /
[INTERVIEW WITH \[111\]](#) *Infinito contemporaneo*,
Cristiana Colli / [CONTEMPORARY \[113\]](#) *Il mondo di
Valle Giulia*, Ludovico Pratesi / [PHOTO JOURNAL \[114\]](#)
Debutto in Accademia, foto Federico Cedrone, testo
Giancarlo Bosio / [ON THE SHELF \[116\]](#) *Le mille e una
Roma di Ludovico Quaroni*, Francesco Pecoraro /
[HOTSPOT \[118\]](#) *Stelle e strisce per il design tricolore*,
Roberta Busnelli / [TRADITIONS IN TRANSITION \[120\]](#)
Fondazione Rovati. Un lungo viaggio nel mito,
Cristiana Colli / [PROJECTS \[121\]](#) *Giorgetti Spiga -
The Place*, Francesca Molteni / [OUTSIDE THE BOX \[122\]](#)
Giovanni Gastel. Una conversazione, Renata
Molho / [MYTHS & RITUALS \[en 66\]](#) *Spin, good bye*,
Giacomo RUN / [ITALIAN STORIES \[123\]](#) *Giganti del
mare*, Francesca Molteni / [ENVIRONMENT \[125\]](#) *Gli
Avengers, Mosè e i dilemmi della sostenibilità*, Maura
Gancitano / [WHAT'S NEXT \[126\]](#) *interactive eXperience*,
Marco Accordi Rickards / [BACK TO THE FUTURE \[127\]](#)
#Viaggi nell'Archivio Giorgetti. Modellare il design,
Cristiana Colli / [LAST CALL \[128\]](#) *Il Nuvolomane*,
Francesca Molteni / [EYE ON \[129\]](#) *L'avanguardia di Rik*,
Roberta Busnelli / [PRODUCTS \[130\]](#) *Conversazioni* ∞



Affrontiamo il nostro centoventicinquesimo compleanno in un tempo incerto, dopo una pandemia e dentro una guerra, con pensieri e osservazioni che sono interrogazioni da condividere anche attraverso **GMagazine**. 125 anni di storia sono un onore e una responsabilità che si rinnova verso la nostra community, fatta di cerchi concentrici che, come onde sonore, restituiscono e moltiplicano vibrazioni, valore e valori. Sentiamo empatia per un’Italia sfaccettata, mai monocroma, cosmopolita, ammirata che siamo orgogliosi di raccontare e valorizzare – in fondo un altro modo per averne cura. Mentre il nostro Gruppo corre e si espande dentro tutti i fusi orari, attiva nuove reti di relazione e opportunità, e si mostra con aperture simboliche a Milano e New York – luoghi di contaminazione e ricerca, dove il design incontra la conoscenza, l’arte, la musica, la cultura materiale, e tutto ciò che contribuisce a diffondere l’esperienza della bellezza, la sua energia positiva e generativa – come rabdomanti cerchiamo segni e significati, connessioni, comprensioni. Li cerchiamo nei depositi e nelle forme della memoria più iconica, negli alfabeti delle discipline, sui muri che parlano, negli ambienti reali e virtuali, nelle storie dove progetto, cultura e impresa raggiungono sintesi di innovazione ai limiti della perfezione. Senza dimenticare la memoria di dime e campioni custoditi negli archivi quotidiani del lavoro paziente e perseverante – loro sono le matrici che ci ricordano chi siamo, da dove veniamo, dove andiamo. A noi lo stupore e la meraviglia di una difficile ma appassionante navigazione – ci attende un orizzonte che sapremo riconoscere.

Giovanni del Vecchio

EDITORIAL

L’architettura editoriale – allo stesso tempo essenziale e monumentale – è una moltiplicazione dello sguardo, un’immersione nei paesaggi – reali, virtuali e vintage – nelle parole, nei volti e nelle immagini, nei segni autoriali che si alternano pagina dopo pagina, dopo pagina. **GMagazine** si fa muro di carta per la street art, piattaforma di ascolto e restituzione per musei scintillanti, etiche estetiche e nuovi immaginari, per gli ecosistemi della sostenibilità alla prova delle grandi domande del senso, della visione, della condivisione. Design, arte, architettura, filosofia, impresa ad alto contenuto cognitivo sono contenitori culturali iconici, la trama e l’ordito di una tessitura fine, trattenuta da ampi squarci dove l’immagine si apre al respiro della contemplazione – le sale ipogee della Fondazione Rovati, il dialogo tra Pascali e Penone alla Galleria Nazionale, lo sfondo sintetico di un tempo alieno nel videogioco tra elicotteri e highway – al *nesting* della forma e della percezione dove ogni cosa è dentro un’altra, sorprendentemente. Se il dialogo è col mondo, al mondo si offre una Roma meravigliosa e segreta – una capitale cosmopolita che permane, tra natura e cultura, come deposito di civiltà e appartenenze. In questo scenario si rinnova il senso autentico del fare che cerca le sintonie col progetto e i desideri. Fare etico, sostenibile, consapevole.

Cristiana Colli

CONTRIBUTORS

Marco Accordi Rickards, giornalista e scrittore, è professore di Teoria e critica delle opere interattive presso l’Università di Roma Tor Vergata. Dal 2007 dirige *Game Pro*, il mensile di critica videoludica; nel 2012 ha fondato VIGAMUS, il Museo del Videogioco di Roma, del quale è Direttore.

Giancarlo Bosio, architetto e art director. Laureatosi con l’architetto Giancarlo De Carlo, opera nel campo del product design sin dagli inizi della sua carriera e dal 2013 è a capo della direzione creativa di Giorgetti.

Giacomo Bufarini, *alias RUN*, è uno degli street artist italiani più famosi della scena internazionale. Vive e lavora a Londra. Le sue opere si trovano in Europa, Asia, Africa. RUN esplora i processi di cambiamento dell’essere umano, attraverso una riflessione sulla sua controversa e sfaccettata natura esistenziale.

Roberta Busnelli, consulente culturale e content editor. Si occupa di progetti editoriali, multimediali ed espositivi. Ha collaborato con l’Università Cattolica di Milano per la promozione e divulgazione digitale dei beni storico-artistici.

Cristiana Colli, giornalista, consulente culturale, curatore. Per istituzioni, musei, imprese cura progetti di valorizzazione legati a paesaggio, arte e architettura contemporanea, design, made in Italy. È direttore della rivista *Mappe*, ideatore e curatore di Demanio Marittimo.KM-278.

Maura Gancitano è filosofa, scrittrice e fondatrice di TLON, scuola di filosofia, casa editrice e libreria teatro. Il suo ultimo libro è *Specchio delle mie brame. La prigionia della bellezza* (2022). Con Andrea Colamedici è l’ideatrice della “Festa della Filosofia” e di “ilpod”, il primo Podcast Awards italiano.

Renata Molho, giornalista, saggista, curatrice. Tra parole e immagini, progetti editoriali ed espositivi, da quasi quarant’anni si occupa di moda, che ritiene essere un interessante punto di osservazione per capire la società.

Francesca Molteni, curatrice, regista e autrice di film e documentari. La sua casa di produzione, Muse Factory of Projects, fondata a Milano nel 2009, cura e realizza progetti editoriali e multimediali per la promozione di imprese e istituzioni culturali. L’attività di Muse si concentra in particolare sulla valorizzazione della cultura del progetto nel design e nell’architettura.

Francesco Pecoraro, scrittore, poeta e architetto. Tra i più importanti narratori italiani, dopo una vita professionale dedicata all’architettura si è rivelato con il romanzo *La vita in tempo di pace* (2013), vincitore di numerosi premi e tradotto in varie lingue. Il suo ultimo libro è la raccolta di racconti *Camere e stanze* (2021).

Ludovico Pratesi, curatore e critico d’arte. È Direttore di Spazio Taverna, Direttore artistico dell’associazione Giovani Collezionisti e Professore di Didattica dell’arte all’Università IULM di Milano. Dal 2001 al 2017 è stato Direttore artistico del Centro Arti Visive Pescheria di Pesaro. Critico del quotidiano *la Repubblica*.

SMALL TALK

A tu per tu con Dante O. Benini

Architetto e designer, Milano

<i>Ti presenti?</i> Dante O. Benini, da troppi anni architetto.	<i>Da dove nasce la tua creatività?</i> Dal bisogno degli altri.
<i>Com’è la tua casa?</i> Tentativo di loft americano, in una zona di Milano con molte pretese.	<i>Il tuo vizio?</i> Golosità (controllata).
<i>Cosa vorresti cambiare?</i> Dopo 22 anni, tutte le luci.	<i>Cos’è il bello per te?</i> Quello che si trasforma in sociale.
<i>Il tuo rapporto con gli oggetti?</i> Sono legato a pochissimi oggetti, ma vorrei la casa vuota.	<i>Un edificio o un’opera d’arte che hai nel cuore?</i> Guggenheim Museum di New York.
<i>Il tuo colore preferito?</i> Blu e nero.	<i>Un Maestro a cui ti ispiri?</i> Quelli che sono stati i miei maestri: Carlo Scarpa e Oscar Niemeyer. Ma più di tutti, a livello emotivo, Bruno Zevi.
<i>Cosa fai nel tempo libero?</i> Quale?	<i>Un tuo sogno?</i> Disegnare e regalare il progetto di una chiesa, dove ce ne fosse bisogno.
<i>A cosa non rinunceresti mai?</i> A sognare di vedere il mare.	<i>Una parola che ti disturba quando progetti?</i> “Questa volta non sono capace.”
<i>Il tuo luogo ideale per lavorare?</i> Ovunque.	<i>Il tuo motto?</i> Rubare un sorriso a tutti.



INTERVIEW WITH

Infinito contemporaneo

La Galleria Nazionale, nel cuore di Valle Giulia, è l’istituzione con l’articolo determinativo. Diretta da **Cristiana Collu** è un luogo di dialoghi sguardi e interrogazioni; le opere abitano uno spazio bianco, cangiante, denso; la nettezza delle connessioni accompagna il respiro della contemplazione. Oltre 70 mostre 400 eventi e 1 milione di visitatori sono la community che si riconosce in un luogo, un progetto, un pensiero.

di Cristiana Colli

- ▮ *L’area delle Accademie di Valle Giulia è un ecosistema culturale internazionale che unisce arte architettura e paesaggio. Che ispirazioni induce?*
- Se guardassimo questa porzione di territorio su una carta geografica potremmo disegnargli attorno dei confini e definirlo un’enclave, per definizione un territorio straniero che si trova all’interno di uno Stato, come se l’arte fosse sempre in territorio straniero, mai a casa e sempre in esilio. E forse è davvero così, forse il territorio dell’arte è quello delle opere e dello spazio che guadagnano grazie allo sguardo di chi le osserva. Tuttavia al suo interno questa enclave ha altri confini, *limes* e non barriere, che non hanno consentito nel tempo di costruire qualcosa di più di una semplice e rispettosa convivenza – esemplare e significativa a prescindere. Ognuno ha costruito un programma culturale ricco e l’ha offerto come un valore aggiunto al Parco di Villa Borghese e alla città, annodando i fili anche con altre istituzioni.



Time is Out of Joint, exhibition view, Galleria Nazionale d’Arte Moderna e Contemporanea, Roma. © Adriano Mura

Il potenziale di questo luogo deve essere ancora esplorato, deve ancora trovare il suo evento, la sua Biennale forse, per essere più della somma delle sue parti, per superare la condizione di enclave e diventare una cellula osmotica.

- ▮ *Padiglione Italia, poi Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea, oggi La Galleria Nazionale. In un secolo una profonda metamorfosi.*
- La storia della Galleria Nazionale è sorprendente e interessante. Il mio primo gesto è stato riportare a un grado zero l'architettura progettata da Cesare Bazzani e inaugurata nel 1911, dando un ruolo centrale alla luce naturale e a una visione continua e contigua delle sale e dei giardini. Il baricentro è il Salone Centrale preceduto dalla Sala delle Colonne concepita come luogo ospitale, spazio comune da abitare, spazio pubblico come il prospiciente Parco di Villa Borghese. La riapertura nel 2016 ha segnato un passo decisivo e simbolico di riconnessione con la città. La Galleria incrocia un cardo e decumano di prospettive che uniscono spazi pubblici differenti: il Parco di Villa Borghese e le sale del museo, via Aldrovandi, viale delle Belle Arti e via Gramsci con le enclavi internazionali di Valle Giulia, e crea un percorso con la Galleria Borghese, il Museo Etrusco, le Accademie, la Facoltà di Architettura. La Galleria risulta incastonata nel tessuto urbano e nelle sue stratificazioni, e percorrere le sale significa traguardare orizzonti diversi segnati dalle opere e dall'ambiente. La scalinata monumentale, prima con il suggestivo titolo *Time is Out of Joint* e poi con le opere di Davide Rivalta, *Hic sunt leones* e i *Gorilla*, rappresenta la precisa volontà di comunicare il museo e la sua tensione anche all'esterno. Contemporaneamente è in atto un processo di riqualficazione architettonica e funzionale del complesso “ex Cosenza” – concepito negli anni ’60 dall'architetto Luigi Cosenza e mai concluso – per dare compiutezza al disegno originario, incrementarne l'accessibilità, la performance, e per arricchire la città di servizi e spazi per la cultura. L'attenzione alle tante ecocompatibilità è un approccio multidisciplinare che ci distingue a livello nazionale, ed è un obiettivo, quello di fare cultura della sostenibilità ambientale, sociale ed economica con azioni concrete e tangibili. Le misure di decarbonizzazione, riconversione delle fonti ed efficientamento energetico sono integrate e sistemiche, tanto che nel 2019 il museo ha ottenuto la certificazione ISO 50001 per il Sistema di Gestione dell'Energia, primo in Italia e fra i pochi in Europa, prima anche di istituzioni come il Louvre. Questo approccio ci ha portato a essere un esempio, prima grande realtà che aderisce al progetto Musei sostenibili per l'Anno Internazionale del Turismo Sostenibile per lo Sviluppo dichiarato dall'Assemblea dell'ONU.

- ▮ *Con la tua direzione, e un sofisticato progetto curatoriale esteso nel tempo, la Collezione e l'edificio hanno cambiato visione, rappresentazione e comunicazione. Hai disintermediato e sovvertito il rapporto tra Collezione e collezioni, tra temporaneo e permanente, tra online e offline.*
- Con l'inaugurazione nel 2016 della mostra *Time is Out of Joint*, la Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea ha scritto un nuovo capitolo della sua storia portando a compimento l'ampio processo di trasformazione, riorganizzazione e riallestimento, con la restituzione al pubblico di spazi completamente rinnovati e una profonda rilettura delle collezioni. L'innesto di opere delle mostre temporanee ha arricchito di nuovi significati e valorizzato l'esposizione della collezione permanente. *Time is Out of Joint* rimane una mostra in continuo aggiornamento anche mediante sostituzioni di opere in concomitanza di prestiti o adesioni a iniziative culturali particolari. Si è anche intensificata l'attività sui social network con una strategia e una pianificazione media volta ad ampliare in modo continuativo la community. Oggi il museo è tra i più presenti sui social media – Instagram, TikTok, Facebook, Twitter, YouTube, Spotify, Pinterest.

- ▮ *Quale futuro immagini per La Galleria Nazionale?*
- La Galleria avrà un futuro luminoso, la sua forza è scritta nel suo inizio e nel suo nome che l'ha legata al passato e al futuro, al suo tempo così come recita il Regio Decreto che la istituì nel 1889. Del resto il museo è un'istituzione permanente, ha un inizio ma non una fine, ci sopravvive, è l'erede per antonomasia, è un navigante che si avventura in mare aperto anche quando c'è tempesta, qualche volta sta in rada, qualche volta non esce dal porto – e non senza sofferenza. Il museo non è un'enclave nonostante sia relegato in un edificio, in uno spazio, in uno Stato, non ha frontiere e ha una curiosità spasmodica per quello che non conosce, ha dinanzi un orizzonte che sospinge sempre più in là e non potrebbe essere altrimenti.

- ▮ *Quali sono le relazioni con il network delle Accademie, e con le grandi istituzioni analoghe nel mondo?*
- Il tessuto delle relazioni istituzionali della Galleria potrebbe essere rappresentato con una sorprendente infografica e disegnerebbe un arazzo contemporaneo di fili che si intrecciano su un asse temporale lungo più di un secolo, e attraverso i cinque continenti. Non so quale figura emergerebbe unendo tutti i punti, i musei, nei quali le opere della collezione sono state ospitate. Probabilmente un denso e stratificato groviglio di traiettorie reiterate, ma anche uniche e tante altre ancora da costruire in territori prima impensabili. Nel panorama del nuovo turismo culturale e artistico non si può prescindere dall'arte italiana.



La Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea, Roma. @ Adriano Mura

L'attenzione alle tante ecocompatibilità è un approccio multidisciplinare che ci distingue a livello nazionale, ed è un obiettivo, quello di fare cultura della sostenibilità ambientale, sociale ed economica con azioni concrete e tangibili.

—*Cristiana Collu*

CONTEMPORARY

Il mondo di Valle Giulia

Cinquant’anni dopo l’Unificazione, la prima Expò del giovane Stato italiano a Valle Giulia, la “Valle delle Accademie”, punta sul *soft power* dell’arte e della cultura come strumento identitario e di diplomazia culturale. Una vocazione mai interrotta, dal 1911 a oggi.

di Ludovico Pratesi

Il primo a puntare su quella valletta immersa nel verde poco lontano da Porta Flaminia era stato il cardinale Giovanni Maria Ciocchi del Monte, eletto papa col nome di Giulio III a metà del Cinquecento. Ne aveva già intuito il fascino, tanto da far costruire tra campi e boschetti la sua residenza estiva: una villa da capogiro progettata dall’architetto Jacopo Barozzi detto il Vignola, con un parco che arrivava fino al Tevere, disegnato da Bartolomeo Ammannati insieme a Giorgio Vasari. Fu il gotha dell’architettura rinascimentale a trasformare i terreni della famiglia Ciocchi del Monte in una residenza talmente grandiosa da essere definita nell’Ottocento “ottava meraviglia del mondo”. Oggi è la sede del Museo Nazionale Etrusco, dove ogni estate viene proclamato il vincitore del premio Strega all’interno del magnifico ninfeo, disegnato dall’Ammannati per il generoso e colto pontefice. Alle spalle si apre Valle Giulia, una sorta di enclave internazionale ai confini di Villa Borghese, legata ad uno dei momenti più felici e prestigiosi della storia della capitale d’Italia. Siamo intorno al 1910 e l’area di Vigna Cartoni, che fino a quel momento è occupata da vigne e campi, viene scelta dal sindaco Ernesto Nathan per ospitare la prima Esposizione Universale italiana prevista per l’anno seguente, cinquant’anni dopo l’Unità d’Italia. Fervono i preparativi per un anniversario così significativo: la trasformazione dell’area verde è chiamata ad ospitare una delle parti più rappresentative dell’Expò, la mostra internazionale di belle arti, affidata all’architetto Cesare Bazzani, che si dedica alla costruzione del padiglione Italia, mentre nella stessa zona altri colleghi progettano quelli di altre nazioni, come la Gran Bretagna, gli Stati Uniti, il Belgio, la Francia, la Serbia, il Giappone o l’Ungheria. Costruito in un pomposo e magniloquente stile eclettico, con rimandi al liberty e citazioni michelangiolesche, alla fine dell’Expò l’edificio del padiglione viene destinato a sede permanente della Galleria Nazionale d’Arte Moderna, prima di allora ospitata fin dal 1883 nel palazzo delle Esposizioni. La sua architettura parla di una precisa volontà di dialogare con i grandi musei del mondo, dal Grand Palais di Parigi al Metropolitan Museum di New York, da parte di uno Stato giovane che punta sull’arte come elemento identitario e di diplomazia internazionale. Va ricordato che pochi anni prima erano stati costruiti i primi padiglioni nazionali alla Biennale di Venezia: il Belgio nel 1907, mentre l’Ungheria, la Germania e la Gran Bretagna nel 1909.

La stessa sorte capita anche ad un altro padiglione dell’Esposizione Universale, che si trasforma in accademia, su modello dell’Accademia di Francia, creata nel 1666 per ospitare i vincitori del prestigioso *prix de Rome*: artisti che potevano accrescere la loro conoscenza della cultura classica attraverso un soggiorno nella città eterna a spese dello Stato francese. Un’architettura simile all’eclettismo di Bazzani la si ritrova proprio nel padiglione inglese, disegnato nel 1911 dall’architetto Edwin Landseer Lutyens con una facciata identica a quella della cattedrale di San Paul a Londra, destinato cinque anni dopo a sede della British School, centro di ricerca per storia, archeologia e belle arti.

Di tutti i padiglioni stranieri costruiti per l’Expò è l’unico ad essere sopravvissuto, ma la memoria di questa manifestazione aveva convinto lo Stato italiano, tra gli anni Venti e gli anni Quaranta, ad offrire a diverse nazioni lotti di terreno gratuiti per la costruzione di istituzioni nazionali di ricerca e cultura, in modo da dare vita all’attuale “Valle delle Accademie”. A poche decine di metri, sul lato opposto di via Gramsci, si trova l’Istituto Giapponese, costruito nel 1962 dall’architetto Isoya Yoshida in uno stile che coniuga materiali tradizionali con lo stile brutalista: notevole il giardino retrostante, disegnato da Ken Nakajima. Dalla parte opposta di viale delle Belle Arti si staglia l’imponente sagoma dell’Accademia di Romania, costruita nel 1933 dall’architetto Petre Antonescu grazie al finanziamento della Banca Nazionale di Romania, su un terreno messo a disposizione dal Governatore di Roma nel 1921, per la costruzione di un immobile che accogliesse un’Accademia di Storia, Archeologia e Belle Arti. Nel 1939 viene inaugurata l’Accademia del Belgio, affacciata su via Omero e non lontana da quella rumena, alla presenza dei principi Umberto di Savoia e Maria José del Belgio, promotori dell’istituzione destinata ad artisti e accademici belgi desiderosi di rimanere in Italia. In stile razionalista, la costruzione è stata realizzata dall’ingegnere Gino Cipriani insieme al belga Jean Hendrickx-Van den Bosch. Proprio accanto si trova il Reale Istituto Neerlandese di Roma, caratterizzato da linee classiche e neorinascimentali e costruito dallo stesso Cipriani – allora direttore dell’Istituto Nazionale Immobiliare – in collaborazione con l’architetto olandese Jan Stuyt, che aveva proposto un progetto in stile modernista, rifiutato dal governo italiano. Realizzato con materiali pregiati come il marmo d’Istria e ispirato nelle forme della facciata alla Villa Giulia, l’Istituto è stato inaugurato nel 1933. Più minimalista, e giocata sul dialogo tra travertino e mattone, appare la struttura dell’Istituto Svedese di Studi Classici, costruito nel 1939 dall’architetto Ivar Tengbom, in linea con i modelli dell’architettura



Padiglione Italia, Expò 1911, Roma. © Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione-Gabinetto Fotografico Nazionale

Valle Giulia, una sorta di enclave internazionale ai confini di Villa Borghese, è legata ad uno dei momenti più felici e prestigiosi della storia della capitale d’Italia.

e dell'arredamento moderni svedesi. Decisamente più monumentale l'Accademia d'Egitto, datata 1965. Si tratta dell'unica accademia africana nel mondo, fondata nel 1929 per volontà dell'artista egiziano Ragheb Ayed, allora studente a Roma. A completare il percorso, in fondo a via Omero si trova l'Accademia di Danimarca, promossa dalla Fondazione Carlsberg, disegnata dall'architetto funzionalista danese Kay Fisker e inaugurata nel 1967. L'ultimo tassello della “Valle delle Accademie”, un piccolo universo che ricorda la vocazione internazionale della città eterna.

L'Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione (ICCD) è un istituto del Ministero della Cultura (MiC) che gestisce il Catalogo generale del patrimonio culturale. La sua storia inizia nella seconda metà dell'800. Comprende il **Gabinetto Fotografico Nazionale**, che vanta una delle più consistenti collezioni pubbliche di fotografia, con fototipi che vanno dal 1840 a oggi, e l'**Aerofototeca Nazionale**, che sono i perni attorno a cui ruota l'**attività di promozione, studio e valorizzazione della fotografia**.

PHOTO JOURNAL

en 20

Debutto in Accademia

fotografie di Federico Cedrone
testo di Giancarlo Bosio

Tra Villa Borghese e i Parioli esiste un luogo in cui arte, architettura, popoli e geografie coesistono: Valle Giulia. A cavallo tra il parco più famoso e uno dei quartieri più chic della capitale, una piccola enclave internazionale, discreta e silenziosa, accoglie docenti, ricercatori e studenti di storia, belle arti e scienze. Qui sono concentrati i prestigiosi istituti culturali di ben nove nazioni, tutti a poche centinaia di metri l'uno dall'altro.

Quest'anno, il racconto visivo di GM#03 – che presenta ai lettori le novità delle collezioni Giorgetti attraverso spazi e ambienti, ma anche geografie, sempre diversi e densi di senso e significato – ci conduce in questo straordinario quadrilatero, precisamente in via Omero, tranquilla e solitaria stradina immersa nel verde, dove si affacciano, tra le altre, tre fondazioni accademiche – l'Accademia Belgica, il Reale Istituto Neerlandese e l'Accademia di Danimarca – ospitate in edifici novecenteschi di grande valore. L'incontro con questo luogo, isolato e segreto agli stessi romani, e le sue architetture, piccole gemme di arte e cultura cosmopolita, è avvenuto per caso e, come spesso succede con l'inaspettato, si è rivelato un incontro felice.



Sistema di sedute Karphi, bergère e pouf Eva, tavolini Scaleno e Athene, tappeti Frequence e accessori Atmosphere.



G-Code desk con poltrona direzionale Calathea, sistema di sedute Urban con tavolini Round e Skyline, G-Code dresser, tappeto Sataria e accessori Atmosphere.



Poltroncina Calathea con paravento Borealis e tavolino Spark.



Versione speciale del tavolo Mizar con sedie Norah, boiserie Anthology con lampade da parete Shield, tappeto Modular e accessori Atmosphere.



Letto Altea con comodino Morfeo e sistema Domus, poltrona Progetti, lampade Kendama e Swords, tappeto Whisper.



Poltrona Progetti con tavolino Griffe e sistema Domus.



Poltrona Janet con madia Kukei, tavolino di servizio Summa, tappeto Shighera e accessori Atmosphere.



Divano Drive e poltrone All Around, tavolini Mia, tavolini e pouf Woody, paravento Borealis, tappeto Liling e accessori Atmosphere.



G-code console, poltrona Hero con tavolino Fit, tappeto Breeze e accessori Atmosphere.



Sgabelli Skirt.



Poltroncine Opus, tavolino Spark con intarsio a scacchiera e scacchi Check-Mate, pouf Summa, lampada On Off e tappeto Cross Over.



G-Code table con poltroncine Hero, vaso e ciotole Nastus, piatti Floema.



Madia Kukei con accessori Atmosphere.



Poltrona Tie XL con tavolini Spark e sculture Amazonia.



Tavolo e poltroncine Aldia, tappeto e cuscini Nisida, poltrone Loop.



Lettino e poltroncina a dondolo Gea, tavolini Gea e Apsara, candele Gea e bauletto da picnic En Plein Air.



Tappeto e cuscini Nisida, bauletto da picnic En Plein Air con piatti Floema e candele Gea.

I materiali di pregio, la pulizia e il rigore dei diversi stili architettonici – Razionalismo per l'Accademia Belgica, Classicismo e Neorinascimento per il Reale Istituto Neerlandese, Funzionalismo per l'Accademia di Danimarca, tutti volti a sottolineare l'identità e la funzione dei luoghi – e i colti riferimenti all'arte e allo Zeitgeist europei sono in sintonia con le suggestioni, le atmosfere e l'*esprit de finesse* che amiamo evocare. Dentro gli spazi di queste architetture, abbiamo immaginato ambienti domestici e familiari dove lo spirito dell'abitare Giorgetti si mescola ai riferimenti architettonici e alle atmosfere culturali e artistiche di geografie ed epoche diverse ma accomunate dal *genius loci* mediterraneo – fatto di cielo, colori, profumi. Qui la natura, con i suoi giardini all'italiana su cui si affacciano portici e terrazze di pontiana memoria, accoglie, rispondendo all'idea di ospitalità e inclusione che ha ispirato e suggerito la nascita delle stesse Accademie, veri e propri Ambasciatori culturali in terra straniera.

Benvenuti nel nostro hortus conclusus contemporaneo, dove ci è piaciuto mettere in scena, forse ispirati da Luchino Visconti, una storia, o più storie, di *famiglia in un interno*.

Natura e arte, quella che si vede ma anche che si respira nella storia del luogo e nel flusso del tempo. Bellezze tangibili, dono del cielo e dell'uomo, in perfetta armonia. Valle Giulia è stata l'ispiratrice silenziosa della mia immaginazione. Attraversarla a piedi, ogni mattina, mi donava una tranquillità e un'energia speciali. I colori e i materiali nobili dell'Accademia Belgica, con la sua libreria e il suo ingresso magnifici, di per sé scenografie da togliere il fiato; il grandioso affaccio sul parco del Reale Istituto Neerlandese, con la sua aria intima e segreta da villa privata; gli infiniti spunti creativi suggeriti dall'Accademia di Danimarca, con la sua incantevole biblioteca sospesa nel tempo dove trascorrerei volentieri le mie ore di svago. Mondi diversi eppure uguali davanti alla contemplazione di tanta bellezza.

—Federico Cedrone

Federico Cedrone, figlio d'arte, nasce a Salisbury, Rhodesia (oggi Harare, Zimbabwe). A causa della rivoluzione popolare, nel 1970 rientra in Italia. A Roma, dove cresce, trova nella fotografia la sua espressione creativa. Dal 1989 si sposta, Firenze, New York e poi Milano, dove inizia a lavorare con alcune testate di moda e dal '96 con *Elle Decor*, collaborazione che gli permette di scoprire un ambiente più vicino al suo modo di essere. Collabora con numerose riviste italiane e internazionali – tra cui *Vogue*, *Elle*, *Grazia*, *D - la Repubblica delle donne*, *Io Donna*, *Amica* – e con numerose aziende di design – come Knoll, B&B Italia, Arclinea, Rimadesio, Cassina, Poliform, Minotti, Bisazza, Rubelli, Desalto, Nemo, Boffi, De Padova – per cui realizza le immagini per i cataloghi e campagne pubblicitarie. Insegna presso l'Università Iuav di Venezia e l'ateneo H-Farm di Treviso.

ON THE SHELF

Le mille e una Roma di Ludovico Quaroni

La Roma dell'architetto Ludovico Quaroni è un omaggio fotografico, lucido e appassionato, a una città tanto stratificata nella storia e nel sentimento da trasformarsi in un caleidoscopio di visioni sovrapposte e contraddittorie. Effimera, eterna, gloriosa e volgare, umile e potente. «Stupenda e misera città», la definisce Pier Paolo Pasolini. «Roma divina».

di Francesco Pecoraro

Per Quaroni fotografare Roma significava coglierne qui e là, con un solo scatto, la complessità e la manomissione, la contraddizione e la sovrapposizione degli elementi che la compongono (che la componevano negli anni Sessanta), il lascito, le ferite indelebili, le effrazioni, le profanazioni, le distruzioni, su cui, se davvero ce ne importasse qualcosa, piangeremmo.



Ludovico Quaroni, *Roma 1968*, Humboldt Books.

Ma significava anche, nel trafficare caotico, spesso ozioso, della quotidiana vita popolare e non della più grande città italiana negli anni del boom economico – cioè negli anni in cui tutti possedevano un'auto, andavano al mare l'estate e stavano comprando un televisore [...], cogliere la mescolanza meridionale di istanze e forse di culture diverse, nella loro capacità secolare di manomettere sporcare erodere con non-curanza il Bello e l'Antico per come li conosciamo a Roma.

Era obbiettivo da tempo apertamente dichiarato, dal Quaroni intellettuale e urbanista, il considerare esteticamente e scientificamente la città come un insieme complesso di umani, edifici, spazi, cose, che viaggia nel tempo. Ove si succedono culture differenti, le une figlie o derivate delle altre, talvolta provenienti da altri luoghi, lontani e culturalmente più forti come, rispetto a Roma, furono le grandi capitali europee, in ascesa dal 1650 in poi. [...]

In questi scatti la città si presenta per lo più immersa “nel pulviscolo diafano e rosato” che sfuma e ammorbidisce e confonde i contorni, del resto raramente netti, della compagine di umani in stasi e in movimento, edifici, congegni, automobili, mezzi pubblici, dispositivi di ‘arredo urbano’ antichi, quindi di pietra usurata, e più recenti, quindi di legno e ferro, soggetti a distruzione, quindi sbilenchi. Foto che servono a proporre una visione della città, un'*immagine*, che è allo stesso tempo percettiva, forse umorale, ma coltissima, cioè sostenuta da una notevole conoscenza storica, forse non rigorosa, ma piena di quel tipo di intuizioni-divagazioni, altamente conoscitive, cioè capaci di indurci a riflettere e approfondire. [...]

Nella visione di Roma come insieme di sequenze di progetti urbani e architettonici, falliti o mal realizzati o fortemente modificati, talvolta in meglio, talvolta interamente magicamente compiuti, talvolta durati secoli, talvolta frutto di infinite varianti, di progettazioni faticosissime, di un susseguirsi di tecnici e artisti incredibilmente lungo e difficile da ricostruire, Quaroni vede la conferma della convinzione che la città sia un coacervo vitale di contraddizioni e che la sua bellezza risieda proprio nei processi oppositivi, dialettici e reali, tra le sue componenti, antiche e moderne, grandi e piccole, attentamente e splendidamente disegnate o invece sciatte e approssimative, ben tenute e in abbandono, oppure in un eterno stato intermedio [...].

[...] Quaroni non ha dubbi: il fascino di Roma, “fascino enorme per chi sappia accettarlo”, nonostante alcuni pregevoli episodi contemporanei, risiede nella città storica del potere assoluto, racchiusa nella cinta lunga dodici chilometri delle mura Aureliane: lì, nonostante tutte le manomissioni e demolizioni fascistiche e non, anzi proprio a causa dello stato di contraddizione perenne che Quaroni vi rileva, si cela, oppure si evidenzia in modo clamoroso, l'anima' della città. [...] Probabilmente, anzi sicuramente, non è più così: il centro storico di Roma è rapidamente divenuto un parco a tema per un turismo di massa inarrestabile [...]. Un turismo che ti fa odiare il Colosseo e piazza di Spagna e Fontana di Trevi e il Pantheon e Trastevere. Un turismo che nei prossimi decenni distruggerà il centro città, l'anima' di cui, con immagini e parole, dice Quaroni.

Estratto da: “La città precaria”, in *Roma 1968*, Humboldt Books, Milano 2021.

© 2021 Francesco Pecoraro

Roma 1968

Sono molteplici e in apparenza contraddittorie le immagini in bianco e nero di Roma che Ludovico Quaroni ha raccolto in giro per la città eterna. Il barocco convive con le baracche, l'esplosione della civiltà dei consumi – l'Italia del boom economico – non cancella le tracce di una città che sembra uscita da un film di Vittorio De Sica o Roberto Rossellini. E poi le fontane di Roma e le sponde del Tevere, la Rinascente di Franco Albini e Castel Sant'Angelo, l'EUR e il Vaticano, fino al mercato di piazza Vittorio e all'Appia Antica. Stratificazioni di civiltà che si intrecciano, e in mezzo il popolo di Roma in apparenza indifferente allo scorrere dei secoli. L'occhio dell'architetto dà vita a un libro inedito e sorprendente che può essere anche considerato – questo il filo rosso – un atto di amore nei confronti della città che gli ha dato i natali. Un testo dello scrittore Francesco Pecoraro, allievo di Quaroni, rende omaggio alla Roma del grande architetto.

Fotografie: Ludovico e Livio Quaroni
Testi: Francesco Pecoraro, Ludovico Quaroni
112 pagine + booklet, b/w
Design: Maxwell Studio – Teresa Piardi
Italiano, Inglese
Humboldt Books

Ludovico Quaroni (1911–1987), di famiglia romana, è stato un protagonista dell'architettura e dell'urbanistica italiana nel XX secolo. Laureato a Roma in architettura, si avvia alla professione negli anni Trenta. Tornato dalla guerra nel 1946, è tra i protagonisti della ricostruzione postbellica. Progettista e grande docente, studioso di grande rilievo, autore di volumi come *La torre di Babele* (1967), *Progettare un edificio* (1977), *Immagine di Roma* (1969), il libro dedicato alla città natale, al centro della campagna fotografica del volume *Roma 1968*.

Fondata nel 2012 da Alberto Saibene e Giovanna Silva, **Humboldt Books** non è solo una casa editrice sofisticata ma un soggetto culturale attivo, con progetti editoriali interdisciplinari che incrociano geografia e letteratura, fotografia e arte. Specializzata in narrazioni legate alle esperienze di viaggio, racconti e storie

«Tutto fa la città, tutto è la città: è un'architettura continua totale, che non è solo quella delle chiese e dei palazzi; c'è uno spazio della città; c'è un ordine, una scala, una proporzione, una dimensione, un ritmo per ogni città; insieme agli alberi ci sono una luce, un colore, un'aria, un odore che la caratterizzano, tutte sensazioni che ci avvolgono, insieme all'anima degli uomini e delle cose».

—Ludovico Quaroni

I volti della città, *Edizioni di Comunità, Ivrea 2019*



– reali o immaginarie – offre sguardi nuovi e non convenzionali sul paesaggio contemporaneo di artisti, scrittori, fotografi, designer e architetti internazionali. Il tema del viaggio e dell'avventura, come speciale accesso alla conoscenza del mondo, ha dato vita anche a nuove edizioni dei classici – Gustave Flaubert, Alexander von Humboldt, Michel Leiris. L'originale incrocio di storie, visioni e geografie in forma di *reportage* è molto riconoscibile nella collana *Time Travel* con contributi di Josef Albers, Gabriele Basilico, Lisetta Carmi, Mario Bellini, Nino Migliori, Carlo Mollino, Mario Schifano, e i prossimi inediti di Cy Twombly e Gae Aulenti. Tra gli autori che contribuiscono a definire la linea editoriale, gli scrittori Claudio Giunta, Vincenzo Latronico, Michele Mari, Emanuele Trevi, Giorgio Vasta, Enrique Vila-Matas; e i fotografi Marina Ballo, Ramak Fazel, Armin Linke, Stefano Graziani.

HOTSPOT

en 44

Stelle e strisce per il design tricolore

L'America chiama. L'Italia risponde. Il design tricolore continua ad affascinare il mercato statunitense e l'economia a stelle e strisce cammina spedita insieme all'export italiano. Design *born in Italy*, ma in viaggio verso l'*American dream*.

di Roberta Busnelli

1972-2023. Sono trascorsi 50+1 anni dalla storica mostra del MoMA “Italy: The New Domestic Landscape” che ha lanciato nel Nuovo Mondo il design italiano e che, secondo il curatore Emilio Ambasz intervenuto al talk organizzato nel giugno 2022 dal MAXXI di Roma in occasione del cinquantesimo anniversario, «ha lasciato un'impronta profonda e pervasiva sulla percezione del design italiano negli Stati Uniti suscitando uno shock nella comunità dei designer americani di quegli anni». Da allora, il design tricolore non ha più lasciato la “terra delle opportunità”, è entrato nelle case americane e ha arredato i film di Hollywood. Ancora oggi, il logo *Italian Design* rievoca nel pubblico americano tre aggettivi – «sofisticato, di qualità e costoso», racconta **Moreno Vitaloni**, CEO Giorgetti USA.

Il trend di mercato, seppur in lieve discesa rispetto a un 2021 extra-ordinario e un buon inizio 2022, nonostante lo scoppio della guerra Russia-Ucraina e la crisi energetica, conferma che il design italiano tiene la posizione negli Stati Uniti, dal 2017 terzo mercato di esportazione, dopo Francia e Germania, e primo extra-UE. Le aspettative per il 2023 prefigurano un export verso gli USA che potrà eguagliare o sorpassare la Germania, per arrivare a posizionarsi al secondo posto, nel macro sistema arredamento-illuminazione.

«Il mercato americano è sempre più importante grazie anche a una migliore penetrazione del sistema Italia e dell'industria del design, oggi più evolute nella comunicazione», spiega Vitaloni.

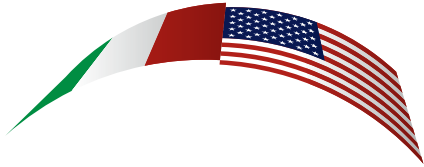
Insomma, il futuro parla americano. Le opportunità ci sono, e sono tante, non mancano gli investimenti nel real estate e anche qui gli indicatori sui volumi di vendita sono estremamente positivi. L'economia USA se non corre, cammina spedita. Tuttavia, per le aziende di design italiane – e non solo – l'accessibilità al prodotto e la relativa distribuzione sono una criticità, in una geografia vasta come quella americana.

«Gli Stati Uniti sono un mercato enorme, con infinite possibilità ma con un handicap nel settore di alta gamma del design europeo. Non ci sono rivenditori», racconta Vitaloni. «Con decine di Stati, i rivenditori coprono circa il 50% dell'intero territorio. E di questa percentuale meno del 25% è adatto a trattare un prodotto sofisticato ed esclusivo come quello italiano in generale e di Giorgetti in particolare».

Per questo, negli ultimi anni Giorgetti USA ha intrapreso un progetto di riqualificazione della distribuzione, preferendo la qualità alla quantità, *less is more*, e privilegiando una presenza capace di trasmettere il messaggio del patrimonio storico e del lifestyle del brand. L'azienda ha scelto di investire nella creazione di spazi, ambienti e atmosfere per comunicare al mercato la capacità del “fare Giorgetti”, la storia e il futuro di una manifattura che sa produrre pezzi unici per qualità dei materiali, artigianalità, ricercatezza.

«La mission americana del Gruppo è comunicare il know-how dell'azienda nel gestire i progetti, non solo residenziali, e allo stesso tempo trasmettere lo “stile Giorgetti” che significa tradizione secolare e abilità del fare, cultura produttiva, identità progettuale. È con questo statement che intendiamo consolidare il posizionamento nel mercato», chiarisce Vitaloni.

Nel nuovo ecosistema distributivo, e in un paese dove lo *show* è (quasi) tutto, la comunicazione è una leva competitiva essenziale. Oltre alla presenza già consolidata a Boston, Houston e Los Angeles, sono tre le nuove città – e gli Stati – USA dove Giorgetti scende in campo da attaccante: New York City, Miami e Washington D.C. Tre città, tre monobrand.



La location Giorgetti a **New York City**, con apertura a maggio 2023, è il NoMad Design District, *the place to be* per il jet set del design internazionale, esattamente all'angolo tra Fifth Avenue e la 34a, in uno spazio da favola: una penthouse di 650mq con annessa una terrazza panoramica privata di 400mq, all'ultimo piano di un edificio storico di otto piani, dove Giorgetti offrirà esperienze, sensoriali ed emotive. Esperienze che non si possono acquistare su internet, occasioni che poi diventano memorie per le persone, eventi che fanno la differenza.

«Credo sia ormai estremamente evidente come nel settore del lusso ciò che conta sia l'esperienzialità», prosegue Vitaloni. «Volevamo un luogo dove invitare i nostri clienti non a vedere quanto sono belli i nostri mobili, ma a vivere una location capace di trasmettere un'esperienza indimenticabile».

Dallo Stato di New York alla Florida. Giorgetti approda a **Miami**, hotspot in grande espansione su cui i maggiori player internazionali del mercato immobiliare stanno investendo con ritorni immediati e, da non sottovalutare, città di destinazione per la community latino-americana facoltosa. Qui la presenza sarà raddoppiata: la prima apparizione in città nasce in partnership con il prestigioso marchio danese Bang & Olufsen che, ad aprile 2023, inaugura il suo flagship store all'interno del Design District di Miami, altra postazione “reale” per i brand di lusso, fashion e design. Il monomarca B&O, dal concept originale, ospita una *B&O Home* che presenta tutti i prodotti audio e video di alta gamma. Giorgetti lo ha arredato al 100% come un vero e proprio appartamento, mentre Battaglia, azienda del Gruppo, ha curato l'allestimento.

La collaborazione, che prevede una sinergia anche a NYC, nasce da una comunanza di valori e di linguaggio. La qualità dei prodotti, il design sofisticato e una lunga tradizione sono i tratti distintivi che legano le due aziende. Anche il *parterre* è simile, parla lo stesso linguaggio e condivide gusto e aspettative. Il secondo *show* Giorgetti per il debutto a Miami prevede l'apertura di un proprio monobrand nel primo semestre del 2024. Confermato lo spazio di 300mq a livello strada, perché a Miami non è l'*up* a contare ma il *down*. Il concept dell'atelier-penthouse di New York lascia il posto alla vetrina scintillante, incorniciata in un edificio attualmente in costruzione che promette di essere di altissima qualità.

Il terzo monobrand, in programma per la primavera 2023, aprirà a **Washington D.C.**, capitale politica degli Stati Uniti e sede delle multinazionali della logistica e della finanza: una scelta sorprendente, lungimirante e coraggiosa. Uno dei tanti posti in America dove spicca l'assenza dell'industria del design *tout court*, non solo italiana.

«Questo non significa che non ci sia un mercato», conclude Vitaloni. «Anzi, è un territorio, più che una città, molto ricco. Dal punto di vista del design completamente differente rispetto a Manhattan o Miami, e anche dal punto di vista della clientela. Potenzialmente, però, per la design community è un mercato ricchissimo».

Giorgetti-Washington debutta in uno spazio di 250-300mq a Chevy Chase, tecnicamente nel Maryland, un'area residenziale molto facoltosa, con un profilo socio-demografico simile a Greenwich o Stamford, in Connecticut, blasonate cittadine satellite di Manhattan. È lì che soggiornano i *big* che lavorano a Washington D.C.

NYC, Miami, Washington D.C., città e comunità diverse che nelle tipologie di acquirente – privati, designer, architetti – sono accomunate dalla stessa ricerca di un design di alta gamma per i propri progetti.

«È un cliente con capacità di spesa importante che arriva con l'obiettivo di portarsi a casa cose uniche, non tanto per show off quanto per i contenuti valoriali che riesce a percepire. Vuole avere il meglio, può permetterselo, e il meglio viene dall'Italia», precisa Vitaloni.

Ma forte capacità di spesa non corrisponde a facilità di vendita. Sul grande mercato statunitense il rischio maggiore per l'intero sistema dell'industria luxury design è il livello di sensibilità al bello e alla qualità. La mancanza di una piena e consapevole comprensione del valore contenuto nel design penalizza l'incontro tra domanda e offerta.

«Ci capita di parlare con developer che fanno case da mille e una notte, ma poi quando confrontano il prezzo con l'oggetto sono fondamentali la conoscenza e la sensibilità culturale per comprendere l'investimento», conclude Vitaloni.

Al di là dei cospicui budget a disposizione, il prezzo è per gli Americani un valore fondamentale, che misura coerenza e affidabilità dell'offerta. È una tela fatta di dettagli e artigiana, di tradizioni e passione, quella da tessere ogni giorno per presentare al meglio il design italiano al Nuovo Mondo.

Storia, capacità di fare, creatività e fascino. È la ricchezza che l'Italia porta “in dote” alla terra americana, giovane e rampante. E alla fine, quando designer, architetti o developer americani vengono a visitare la fabbrica Giorgetti a Meda, si spalanca lo scrigno delle meraviglie e lo stupore li avvolge. *How do you do it?* Prodotti unici, *ladies and gentleman*, fatti solo in Italia dal 1898.



Il mercato americano è sempre più importante grazie anche a una migliore penetrazione del sistema Italia e dell'industria del design.
—Moreno Vitaloni

Fondazione Rovati. Un lungo viaggio nel mito

di Cristiana Colli

Ci si muove tra la Stele di Vicchio – documento epigrafico inestimabile – il lampadario di Cortona, unico per tipologia e integrità, e la stele di Kaminia, iscrizione tra le più enigmatiche e dibattute di tutta l’antichità classica. Un viaggio da vertigine tra la verticalità misteriosa del mondo Etrusco e l’orizzontalità della conoscenza umana. E in lontananza l’eco di un altro luogo stupefacente, l’isola farnesiana più famosa, dimora di Papi, monaci e mistici. E anche là, sull’Isola Bisentina nelle acque del lago di Bolsena, si rinnova il dialogo con le matrici etrusche, tra installazioni, restauri e progetti di committenza.

Milano, corso Venezia, numero 52. È l’indirizzo di uno scrigno che custodisce tesori, leggende, riti e miti. Accoglie mondi, popoli e poetiche; racconta con sapienza una conoscenza granulare, dispiega con nonchalance l’incontro di civiltà, dentro i processi di civilizzazione. Alla **Fondazione Luigi Rovati** abitano millenni, popoli e geografie; si incrociano i linguaggi, si aprono su una linea del tempo liquida e circolare reperti e installazioni, steli e ambienti digitali, architettura visionaria e desideri contemporanei. Un palazzo delle meraviglie dove coabitano gli Etruschi e Picasso, le urne della rimembranza, i risuoni del passaggio umano sulla terra, la forza degli immaginari, la meraviglia del progetto. Tutto l’edificio è un riverbero, un’infinita moltiplicazione di rara e sorprendente forza poetica. Il rigoroso progetto di Mario Cucinella, che trova il suo massimo apice nelle sale ipogee, traduce in architettura il respiro profondo dell’ultimo respiro – allo stesso tempo omaggio e citazione al cuore della Collezione Etrusca, un unicum inarrivabile per dimensione e pregio. Le sue cupole a terra, che con altra identità visiva emergono dalla corte interna, replicano la circolarità di sinuose armonie, linee che si fanno onde – gravitazionali e dunque originarie, tra materia e mistica? – curve di livello, progressione dello sguardo, edificazione. La potenza ingegneristica della dimensione ipogea dialoga con un’architettura sapiente e stratificata – con uno scavo di oltre 14 metri dal livello strada che comprende le sale espositive, i depositi, gli ambienti funzionali al restauro e alla conservazione. È un’installazione ben mitigata da un certosino, monumentale impianto di 30.000 conci di pietraforte appenninica brillante montati in sequenza. Aggiunge stupore e meraviglia pensare che la geologia trattenuta in quelle pietre in altre ere glaciali fu mare, habitat per creature anfibie. Lo scarto di 5 millimetri restituisce fluidità a uno spazio mistico dove i reperti – custoditi nelle microarchitettture di vetro firmate Goppion – permangono sospesi in una dimensione aliena tra la terra e il cielo, tra il mondo reale e quello digitale, dentro un programma integrato data driven concepito dallo studio dotdotdot, che estende l’esperienza museale e la conoscenza di dettaglio attraverso un’infrastruttura di beacon e audioguide. La percezione multitasking dei miti e delle città etrusche si completa con il mapping e le proiezioni video di Zeranta Edutainment. È un’imponente leggerezza quella che accoglie un palinsesto culturale ampio e articolato, progetti curatoriali sofisticati, dialoghi tra i reperti originali, e una varietà di temi che interroga studiosi e visitatori.

Le geografie culturali e semantiche della Fondazione – istituita in onore di Luigi Rovati, medico e scienziato – sono un viaggio nel tempo e nella storia, con sguardi che rimbalzano lungo i piani dell’edificio, tra le cupole delle chiese vicine e il Planetario oltre la strada. Il progetto poggia su una lunga pratica di collezionismo della famiglia Rovati, sull’esperienza dei dialoghi tra archeologia e arte contemporanea, tra scienza e conoscenza, e sulla identità di soggetto culturale attivo della scena contemporanea. La Fondazione è un palazzo tecnologico segmentato e riconoscibile nelle identità e nelle funzioni. Il piano nobile con le committenze artistiche, la rotazione delle Collezioni, le esposizioni temporanee in collaborazione con importanti istituzioni internazionali; la struttura ipogea per la Collezione Etrusca; il secondo piano per i servizi – sala studio e sale conferenze. Tra i tesori di questo palazzo la casa editrice *Johan & Levi*, una felice e fortunata iniziativa con un catalogo di grande reputazione, componente essenziale di una coerente sinergia.

Da questo luogo si sente l’immanenza etrusca con le sale ipogee che rimandano alla magnificenza essenziale delle tombe di Cerveteri, e si sente l’eco di quel lungo viaggio nel mito, tra le acque misteriose del lago di Bolsena. Si arriva all’**Isola Bisentina** – patrimonio della famiglia Rovati – in punta di piedi, con intimità e rispetto per un’isola sacra frequentata e celebrata da millenni – dagli Etruschi, da Papi nobili ed eremiti. Nuda e assoluta si offre alla contemplazione e allo sperdimento con una radicalità gentile, e un concentrato di energie che la attraversano dal cielo al sottosuolo. Piattaforma perfetta di valorizzazione e sperimentazione artistica, tanto che la prima edizione di *Coltivare l’arte* – a cura di Maddalena Pelù – ha accettato il corpo a corpo col luogo e le sue energie proponendo opere di speciale sensibilità, dispositivi di disseminazione realizzati con intelligenza e misura. A partire dall’opera/citazione di Federico Gori, *Il Vello d’Oro* che si pone come elemento mitologico e sacro della cura nel leccio secolare al centro dell’isola. Non meno evocative le opere di Matteo Nasini – *Welcome Wanderer* nell’Oratorio di San Rocco – dove una composizione musicale traduce il movimento dei miliardi di corpi astrali della via lattea che transitano sopra



Museo d’Arte della Fondazione Luigi Rovati, Milano, piano ipogeo. Foto: Giovanni de Sandre per Fondazione Luigi Rovati.



Federico Gori, *Il Vello d’Oro*, Isola Bisentina. Foto: Lorenzo Breccola e Mauro Mattioli.

l’isola; e di Josè Angelino, con l’installazione sonora/luminosa *Sintonie* che rende manifeste le energie elettromagnetiche di quel preciso punto nel mondo. Tra le mura dell’hortus conclusus, il Leone di Punta Zingara, il Cenacolo scavato nel tufo, tutto è un’immersione nelle vibrazioni millenarie tra natura e vulcani, scienza cultura e spiritualità. Potere dell’arte e delle rimembranze sempre contemporanee.

La cura è una grande rappresentazione del nostro tempo nella sua complessità. Cura per il patrimonio, cura per le persone a cui siamo felici di offrire un’esperienza di conoscenza e benessere. Cura che la famiglia Rovati con la ricerca scientifica e farmaceutica in Rottapharm Biotech ha imparato a concepire come personale, dedicata, di grande innovazione. La mia storia di medico, manager, editore e oggi guida della Fondazione è caratterizzata dall’attenzione alla dimensione umana, alla persona, alla comunità, fatta di inclusione e condivisione. Al di là delle peculiarità disciplinari e tipologiche della Collezione, e delle relative assonanze e relazioni, questa è la missione più grande che la Fondazione è chiamata a sviluppare con le sue attività, questo è il cuore del nostro impegno.

—Giovanna Forlanelli Rovati

PROJECTS

en 55

Giorgetti Spiga - The Place

Giorgetti Spiga è *The Place* (volutamente con T e P maiuscole), ovvero dove tutto ciò che riguarda il brand si esprime al massimo, sia in termini di ricerca che di innovazione che di proposta di design.

di Francesca Molteni

Giorgetti Spiga è un palazzo, una vetrina, un interno da scoprire, un’esperienza immersiva, un brand che si identifica in un indirizzo. È la nuova casa Giorgetti in via della Spiga 31 a Milano, a pochi passi da via Manzoni, nel quadrilatero più famoso al mondo. *Main Streets Across the World*, il report annuale che censisce le strade più importanti dello shopping, ogni anno assegna alle quattro vie che lo compongono – Montenapoleone, Manzoni, Spiga e corso Venezia – le prime posizioni in classifica, accanto a Fifth Avenue a New York e all’Avenue des Champs-Élysées a Parigi.

Via della Spiga, lunga 520 metri e larga 6, con la pavimentazione a lastricato irregolare che le conferisce la caratteristica di un salotto accogliente, è abitata sin dall’800 da artigiani e commercianti, con le loro botteghe e laboratori, la macelleria frequentata da Maria Callas o la storica trattoria *Da Alfio*, amata da Montanelli, ritrovo delle avanguardie milanesi, fino alle gallerie d’arte e ai primi negozi di moda prêt-à-porter. Alla Galleria della Spiga espone nel dopoguerra il *Fronte nuovo delle arti* di Emilio Vedova, Renato Birolli, Ennio Morlotti, Renato Guttuso, Leoncillo, Carlo Levi, per citarne alcuni, e nel 1963 viene aperta la prima boutique, *Cose*: un negozio con un’impostazione controcorrente per abiti ricchi di personalità. Da allora, gli stilisti la scelgono per sperimentare le proprie creazioni, arrivano le grandi firme dell’alta moda, che la popolano con compostezza. Riservatezza e lusso discreto sono il marchio di fabbrica di questa strada sempre riparata e quieta, intima.

Qui Giorgetti ha voluto proiettarsi in una nuova avventura, scegliendo un’architettura di origine seicentesca, il palazzetto al numero 31 a quattro piani con mansarda, oltre al seminterrato, e una facciata classica dell’800, dai tipici affacci milanesi, piccole finestre con persiane che ricordano le dimore private della città, e un accesso attraverso un corridoio laterale che porta a un cortiletto a cielo aperto, visibile da ogni piano, come un pozzo di luce. Sì, al piano terra ci sono le vetrine, per essere visibili e presenti in via della Spiga, ma tutto si scopre via via, nel viaggio dentro l’edificio. Materiali preziosi, disegnati ad hoc, per la spettacolare scala interna e anche per i pavimenti, dalla palladiana di marmo al parquet, le pareti con le boiserie e i soffitti arricchiti da giochi di ebanisteria. Perché *Giorgetti Spiga* è sì luogo di presentazione delle Collezioni, ma anche Atelier, laboratorio del saper fare che dimostra l’estrema possibilità di customizzazione specifica dei progetti. Memoria, tendenze e design, con interventi di decorazione molto diversificati tra i vari livelli. Ogni piano racconta uno spazio e una funzione della casa e dell’ambiente di vita, dal living alla cucina, dall’home office alle sale riunioni, dalla zona notte all’outdoor, con arredi anche speciali realizzati per il luogo. Opere d’arte, sculture e oggetti preziosi completano gli ambienti di *Giorgetti Spiga*, come la casa di un collezionista in stile anni ’60-70, dove si respira razionalismo e international style.

«È un palcoscenico sulla città, con le sue vetrine e la sua riconoscibilità, ma è anche un luogo tranquillo e riservato, come una casa. Questa commistione è fondamentale oggi nel nostro mondo», racconta Giancarlo Bosio, art director di Giorgetti e curatore del progetto. «La visibilità è molto importante, in un luogo di riferimento nel mondo, gli spazi sono compatti, ogni elemento architettonico e di interni è curato nel minimo dettaglio, perché chi lo visita possa vivere un’esperienza unica e inaspettata del brand. È la casa Giorgetti a Milano, con le sue persiane che la identificano immediatamente, come le maison di alta moda o gioielleria». Un luogo che è già un indirizzo, dove vedere ed essere visti, dentro e fuori la porta di *The Place*.



Il nuovo monobrand *Giorgetti Spiga - The Place*, Milano.

Giorgetti Spiga è sì luogo di presentazione delle Collezioni, ma anche Atelier, laboratorio del saper fare.

Giovanni Gastel. Una conversazione

Fotografo, poeta, artista. A due anni dalla scomparsa, un ritratto intimo di Giovanni Gastel, originale e gentile interprete della società e dello spirito umano, con i suoi angeli e demoni. Anime e corpi ritratti sempre con amore, «perfezionati e luminosi».

di Renata Molho

Quando gli chiesi come avrebbe voluto essere definito, mi rispose: «Probabilmente poeta». Giovanni Gastel, straordinario fotografo, era capace di offrire un'interpretazione del tutto inedita del mondo, in un dialogo profondo con persone e oggetti. Ha usato con la stessa grazia l'immagine e le parole, come faceva nelle sue poesie. Tratti aristocratici, intelligenza sottile e grande generosità. «Il mondo è stato molto gentile con me», questa è una delle sue tante frasi che mi risuonano nella mente.

Gastel viveva il successo con sano distacco. Dietro l'apparenza inappuntabile, nascondeva una sorta di spirito anticonvenzionale che gli faceva apprezzare chi era in grado di spargliare i giochi, di sorprendere, di creare un inciampo con un gesto, una parola, uno sguardo. Da un paio di anni se n'è andato, in molti lo hanno celebrato e lo celebreranno con mostre ed esposizioni ufficiali. Qui vorrei raccontare un po' della persona speciale che era. Abbiamo condiviso diversi momenti che, anche quando erano pubblici, diventavano sempre sinceri scambi di umanità. Perché questa era la sua caratteristica principale. Relativista e consapevole della fragilità propria e altrui, ricercatore e studioso, ci capitava di ridere molto delle stesse cose, ma c'è una lunga conversazione, avvenuta alcuni anni fa nel suo studio, che mi porto nel cuore e che condivido qui per la prima volta.

«Sapevo fin da piccolo che avrei fatto un lavoro creativo». Le lunghe gambe accavallate, lo sguardo attento e la voce pacata, così si raccontava Gastel: «A dodici anni mi hanno sbattuto su una scena di teatro, una compagnia sperimentale: quel giorno è cambiata la mia vita. E ho anche capito che alla vita vera preferivo la pantomima. Mi sembrava più vera». A diciassette anni vende la sua prima foto: «Era un ritratto. E lì, credo, è cominciata la mia carriera. Non ci potevo credere, ma da quel giorno ho cominciato a vendere fotografie».

Gastel era nipote di Luchino Visconti: «Erano sette fratelli e sorelle, 4 maschi e 3 femmine», mi ricordava Giovanni. «La mamma (Ida Visconti di Modrone, *ndr*) era la penultima e Luchino il quarto». Un cognome e un'eredità culturale ingombranti? «Ho avuto la fortuna di non chiamarmi Visconti. Per quelli che portavano questo cognome e hanno provato a fare mestieri artistici è stato molto difficile. La presenza di Luchino... Lo abbiamo amato, adorato, venerato. Io l'ho conosciuto, ne sono stato influenzato culturalmente, ho frequentato luoghi straordinari. Però ho il cognome di mio padre, sconosciuto al mondo. Da ragazzo mi lamentavo con mia madre, “Scrivono sempre che sono nipote di Luchino!”. Lei mi disse: “Senti, vantarsene no. Però neanche vergognarsene: tu sei il nipote di Visconti!”». La madre è stata una figura sostanziale nella sua formazione: «Era una persona molto intelligente. Non ha dato la stessa educazione ai figli (Giovanni era l'ultimo di sette fratelli, *ndr*), ma l'ha modulata molto a seconda del carattere, a parte alcuni principi di base. “Ricordati che tu non sei tuo”, mi disse quando ancora ero un ragazzino. “Tu sei anche visto. E dato che sei oggetto della visione altrui, sei anche simbolico”. Una cosa rarissima, che nessuno dice più a nessuno».

Giovanni Gastel ispirava serenità, pur essendo abitato da demoni che lo tormentavano, ma che sapeva tenere a bada fino ad addomesticarli. «Da piccolo ho sempre camminato con grande rispetto nella parte ombrosa», ha scritto nella prefazione di un suo libro. «Ho avuto molti esempi, mio papà, i miei fratelli maggiori: mi sono innamorato del loro modo di essere», mi raccontava. «E quando sono stato davanti alle grandi scelte, diciamo tra bene e male, mi sono domandato: le persone a cui vorrei assomigliare hanno fatto questa scelta? No. E allora non la faccio neanche io. Questa è la grande potenza dell'innamoramento. Poi la vita è stata generosa, non sono mai dovuto scendere a compromessi, con nessuno. Un miracolo».

Un'altra caratteristica di Gastel era quella di farti sentire sempre al centro della sua attenzione. «Mia madre mi diceva, “Ricordati che non sei costretto a dedicare del tempo a nessuno, ma se decidi di farlo deve essere totalmente. Non esiste altro intorno a te”». Empatia e senso dell'umorismo ereditari: «“I privilegi che tu hai avuto”, mi diceva ancora la mamma, “sono stati enormi. Allora, l'unico modo per cui non sia giustificato tagliarci la testa è che tu sia anche un po’ a disposizione della gente”. Quello è il prezzo», aggiungeva Giovanni, sorridendo a quel ricordo.

Il rispetto di Gastel per le donne traspariva da ogni suo gesto, parola, immagine. «Sono stato allevato sempre da donne, le donne hanno tracciato il mio cammino: mia madre, le mie balie, le mie signorine, le mie agenti, le mie modelle. In una mia mostra, c'era una grande foto con scritto “Le donne mi salveranno”. Ho sempre pensato che forse stimolo l'istinto materno: le donne sono state sempre buone e care con me».



Giovanni Gastel. © Tommaso Gesuato



Giovanni Gastel, still life per *Mondo Uomo*, 1982. © Image Service 2023

L'appartenenza a un'aristocrazia intellettuale, la consuetudine alla bellezza classica e l'urgenza di esprimersi sperimentando, piegando le regole del gioco e adattandole alla propria visione della vita: questi gli ingredienti che hanno fatto del lavoro di Giovanni Gastel un *unicum*. Ha inventato un linguaggio infondendo dinamismo a qualsiasi soggetto, fin da quando ebbe l'idea di ravvivare lo still life di una camicia fotografando una vera farfalla al posto del consueto papillon: «Nel 1980 sono arrivato a *Vogue Italia* grazie ad Alberto Nodolini (l'art director della rivista, *ndr*). Poco dopo iniziai a lavorare anche per *Mondo Uomo*, scelto da Flavio Lucchini (l'editore anche di *Donna*, nata sempre in quegli anni, *ndr*), al quale avevo mostrato tre still life che avevano però un accenno di diversità. Quando ho cominciato, lo still life era noiosissimo, il cassetto aperto, la camicia, la cravatta appoggiata... Mi sono chiesto: qual è l'unico linguaggio attraverso il quale la staticità diventa movimento? Beh, il fumetto! È immobile, però esprime movimento. Ho cominciato a muovere le camicie e le cravatte, a farle saltare, a farle ridere, a farle diventare un'altra cosa... Insomma ho lavorato di allegria, di fantasia, ed è bastato. Quella foto con la farfalla fu l'uovo di Colombo».

Una delle caratteristiche più evidenti nelle foto di Gastel è l'eleganza: «Ho sempre ritenuto una donna in abito da sera molto più erotica di una in reggicalze», mi spiegava. «Le donne vanno rispettate, poi io le amo davvero!» E la volgarità? «Secondo me la volgarità è non mettere in comunicazione quello che sei davvero con quello che fai. Intendo dire, ad esempio, che non riesco a trovare volgare Mapplethorpe, che faceva delle fotografie durissime, perché sono la confessione di quello che lui davvero era». Volgarità era dunque per Gastel «fingersi quello che non si è e non raccontare la verità. Nelle mie immagini, lì dentro, anche se è una foto di moda, c'è sempre un piccolo pezzo di me», aggiungeva. «Non c'entra più niente se è commercio o arte. Per me creare è uno stato di necessità, non è un atto di volontà. So che devo farlo, perché se no sto male. Io creo... Vedi che se mi toglì le macchine (fotografiche, *ndr*) scrivo, se non ho la macchina da scrivere scolpisco. Perché quando riesco a vedere una cosa bella per trenta secondi sono felice. Poi passa subito e ritornano i demoni. Ma quell'atto lì mi dà pace. E allora mi chiedono: “Ma lei fa arte?” Io non so, ma devo farlo».

Negli ultimi anni, Giovanni Gastel si era dedicato intensamente al ritratto. Ricordiamo in particolare l'ultima grande mostra del 2020 al MAXXI di Roma, ospitata anche alla Triennale di Milano nel 2021, “The People I Like”. E, a proposito della foto che aveva scattato alla poetessa Patrizia Cavalli, ricordava con entusiasmo: «Lei mi ha scritto: “Grazie Giovanni di avermi restituito all’archetipo di me stessa”. Non le avevo detto niente, ma lei ha capito che avevo cercato di renderla perfezionata e luminosa. Non diversa, solo senza le incrostazioni del dolore, del tempo».

L'ultimo argomento della nostra conversazione fu a proposito di un'altra sua mostra, “Gli angeli caduti”, del 2015. Immagini forti, evocative e metafisiche. «Questa ricerca sulla caduta degli angeli mi ha molto affascinato, mi ci sono ritrovato sempre. Lì ho rivisti un po’ in giro per il mondo, quelli che cercavano di restare nella parte maligna, quelli che cercavano di rivolare, quelli che non ci riescono più... Ho avuto molta ispirazione dalle Scritture, sai? Ho letto da ragazzino che noi risorgeremo, come dice anche la nostra religione, col corpo. E che il nostro corpo sarà perfezionato e luminoso. Ecco, io ho cercato di far quello nella mia vita. Di rendere tutti perfezionati e luminosi».

L'**Archivio Giovanni Gastel** si è costituito a Milano nel gennaio 2022 con la finalità di tutelare e divulgare l'opera del fotografo e artista.

ITALIAN STORIES

Giganti del mare

di Francesca Molteni

C'è un soffio vitale anche nei più sofisticati, performanti, techno giganti che solcano i mari, tagliano con sapienza le onde, tracciano le rotte del futuro. Uno slancio, nei grandi primati della manifattura italiana, dove le competenze del cantiere incontrano i desideri degli armatori per il *taylor made*, il contatto con il mare sposa il comfort, il progetto sostenibile si connette con la velocità, le prestazioni con lo stile. Sperimentazione, produzione e servizi. Bello e ben fatto, affidabile, ma sempre un passo avanti. Parliamo di megayacht, e loro sono i primi al mondo, il più grande Gruppo privato nel settore della nautica, 6 cantieri e oltre 40 modelli in produzione. Un primato italiano. Sì, **Azimut | Benetti**, un gigante con un'anima famigliare, che nasce dalla visione di **Paolo Vitelli**, presidente e fondatore, al comando da 40 anni, e si tramanda alla **figlia Giovanna**, vicepresidente del Gruppo, avvocato che, agli inizi degli anni 2000, straccia il biglietto aereo per lo studio legale negli Stati Uniti ed entra nell'azienda di famiglia.

L'appartenenza a un'aristocrazia intellettuale, la consuetudine alla bellezza classica e l'urgenza di esprimersi sperimentando, piegando le regole del gioco e adattandole alla propria visione della vita: questi gli ingredienti che hanno fatto del lavoro di Giovanni Gastel un unicum.



Yacht Benetti *B.Yond 37m*. © Azimut | Benetti

— *Il mare sembra ovvio per chi vive e lavora nella nautica, che cos'è per lei? Una passione e un'ossessione che ha influito sulle scelte di vita e professionali?*

— In mare ci sono nata, la mia storia personale è intrinsecamente legata a quella dell'azienda, che mio padre ha fondato nel '69, gli anni della mia infanzia e quelli della sua grande crescita. Ho passato interi weekend sulle banchine per vederlo, uscivamo a fare le prove in mare, le vacanze erano l'occasione per testare i prototipi. C'era un foglio bianco all'ingresso della barca, dove tutti noi della famiglia potevamo segnare i miglioramenti da suggerire. Era un grande gioco, che si è rivelato utile nella mia vita professionale, l'idea di guardare all'oggetto chiedendosi: 'Dove si può fare meglio? Che cos'è veramente speciale in questa barca e cosa si può migliorare?'. Era un grande orgoglio vedere che i nostri suggerimenti venivano presi in considerazione. Sono sensazioni che rimangono sottopelle. E poi, è un mondo talmente affascinante che non è stato difficile appassionarsi.

— *E il design, come è avvenuto per lei l'incontro con questo mondo e, come industria creativa del Made in Italy, quanto è importante per i vostri progetti?*

— Ho conosciuto presto il design. La barca è, in fondo, un oggetto e un contenitore di design, ha entrambe queste valenze. Mio padre è stato un grande visionario. Anzi, secondo me, una delle più grandi rivoluzioni del design nautico è stata una sua intuizione, la sostituzione degli oblò. Dagli anni '90, Azimut è stato il primo a rivoluzionare il modo di vivere a bordo introducendo le finestrate a scafo. Da quel giorno, l'unico modo di illuminare le cabine sono state le sei grandi finestrate quadrate, rimaste iconiche, che poi si sono sviluppate ulteriormente in finestrate intere. È il concetto di design inteso come forma e funzione. Quello che ho contribuito a portare è stata una riflessione importante sugli interni. Per tanti anni, la nautica è vissuta con un linguaggio stilistico estremamente ripetitivo, pochi designer e un'interpretazione del lusso vecchia maniera, cioè opulenza, materiali retroilluminati, radici lucide. Questa consapevolezza ci ha portato a nuove sperimentazioni, alla ricerca in altri settori, come l'hotellerie e il design industriale, a nuove collaborazioni. La nostra rivoluzione ha rinfrescato la nautica e portato nuovi linguaggi, un'evoluzione del concetto di lusso negli interni, da un'opulenza ostentata verso una più suggerita eleganza.

— *Nel luglio 2022, Benetti ha varato B.Yond 37m, il primo di una nuova serie di Voyager, che integra 4 ponti in 37 metri. Privacy, funzionalità e comfort per l'imbarcazione più green al mondo nella sua categoria. L'arredamento è firmato Giorgetti. Quali i tratti distintivi del progetto architettonico, dell'interior, e delle tecnologie green?*

— Abbiamo creato una nuova linea, il cui il capostipite è stato il Benetti *B.Yond 37m*, un concetto rivoluzionario nella nautica, quello di Voyager, che si posiziona a metà strada tra il megayacht e l'Explorer, la barca per le lunghe percorrenze, per il moderno viaggio intorno al mondo in 80 giorni, per chi può esplorare, e quindi deve essere comodo e molto curato, ma un po' più essenziale rispetto al classico megayacht lussuoso. È un *less is more* che porta all'eleganza piuttosto che alla ridondanza. Abbiamo quindi immaginato una scatola architettonica pura, asciutta, per gli interni, che potesse accogliere elementi di arredo di personalità. Tra i marchi che rappresentano questa collaborazione, Giorgetti è stato unanimamente scelto perché meglio incarna questo matrimonio perfetto. È la quintessenza della qualità del prodotto, senza troppi orpelli.

— *Quali affinità e quali differenze ha ritrovato nei due marchi?*

— Vicinanza stilistica e una grande attenzione qualitativa, abbiamo trovato gli stessi valori. Una promessa mantenuta. Rispetto alle differenze, noi siamo abituati alla grande customizzazione, siamo dei sarti del su misura. Proponiamo un concept, e cerchiamo di guidare il nostro cliente, perché quell'oggetto porta il nostro marchio, ascoltando le sue esigenze. Giorgetti è un marchio abituato a interpretare all'origine questa scelta. Abbiamo trovato una grande comprensione per le esigenze organizzative, logistiche, e per i cambiamenti voluti dai nostri clienti, e un grande supporto nella gestione della complessità. Estrema flessibilità.

— *Per venire agli arredi, soprattutto outdoor, che nel vostro caso vivono in condizioni estreme, che cosa può insegnare la nautica al mondo del design?*

— La sfida della nautica va oltre quella del normale outdoor, la salsedine, il vento e il sole. Quindi la qualità dei materiali è fondamentale, come la capacità di resistere nel tempo, e qui c'è la vera differenza tra un'azienda e l'altra nel promettere outdoor. Una qualità spesso in conflitto con l'estetica.

— *L'altra grande sfida contemporanea è la sostenibilità, per una manifattura di eccellenza. Come la state affrontando?*

— Questa è la vera sfida, non solo del presente ma anche del passato. Produrre un ibrido oggi significa averlo concepito e sviluppato molti anni prima. La vera sfida nel nostro settore, come in altri, è la serietà di soluzioni che siano lo *state of the art* della tecnologia disponibile, ponendosi però traguardi a più lungo raggio. Nella nostra azienda, diamo due risposte importanti a seconda delle dimensioni. Per le barche fino ai 24 metri, siamo il Gruppo che promette e mantiene i minori consumi possibili,

*Era un grande gioco, che si è rivelato utile nella mia vita professionale, l'idea di guardare all'oggetto chiedendosi: 'Dove si può fare meglio? Che cos'è veramente speciale in questa barca e cosa si può migliorare?'.
—Giovanna Vitelli*

cioè le minori emissioni. Risultati importanti, numeri che vanno dal 20% al 30% in meno rispetto alla media, frutto di una ricerca decennale, di errori, rifacimenti, investimenti, know-how. Per i megayacht, il *B.Yond 37m* è una pietra miliare, perché l'ibrido nella nautica è più difficile. A differenza dell'automotive, noi non abbiamo né la frenata né la discesa, momenti con cui si ricrea energia. Noi dobbiamo quindi creare l'energia ed essere molto efficienti nell'utilizzarla. Questa barca ci ha dato risultati molto significativi. Parliamo di una riduzione del NOx fino al 70% e di CO2 nell'ordine del 24-25% nelle modalità di utilizzo più efficienti. È considerata, infatti, l'ibrido migliore al mondo.

— *Ottenuti questi traguardi, c'è un obiettivo che vorrebbe realizzare nel prossimo futuro?*

— Lanceremo nel 2024 una linea, questa volta a marchio Azimut, che sarà la quintessenza di questi traguardi, mettendo a frutto gli investimenti non in un prodotto, ma in una gamma di prodotti. È un approccio coraggioso, perché è una fascia più democratica. La scommessa è, in qualche modo, di educare il nostro consumatore, una sfida filosofica e non solo commerciale. E, naturalmente, mantenere lo spirito dell'azienda di famiglia con la visione, portarne avanti il DNA e i valori con le sfide della dimensione, in una logica di rafforzamento e di continuità.

ENVIRONMENT

Gli Avengers, Mosè e i dilemmi della sostenibilità

L'adozione di un ragionamento sistemico sul tema della sostenibilità ci obbliga al confronto con i dilemmi e la complessità che l'impatto della vita umana sulla Terra comporta. I benefici delle azioni responsabili hanno un costo, che chiama in causa l'etica e la morale. Per non sottovalutare rischi ed errori, e dare un senso a ciò che facciamo.

di Maura Gancitano

Nei film *Avengers: Infinity War* e *Avengers: Endgame* il villain, il mutante Thanos, decide di sterminare metà degli abitanti dell'universo. Ciò che lo muove non è un semplice desiderio di vendetta o distruzione, ma l'intento di rispondere a un ordine universale incomprensibile agli umani: l'Universo rischia la sovrappopolazione, e quindi il collasso, per cui è necessario ristabilire l'equilibrio.

Il titano non ragiona secondo una morale umana, ma neppure per malvagità: è mosso da un ideale superiore ed è convinto di essere il prescelto, e alla figlia Gamora dice di essere l'unico a sapere cosa sia giusto fare, o almeno l'unico con il coraggio e la volontà di intervenire. Viaggia dunque tra i pianeti uccidendo la popolazione senza valutare chi meriti o no di sopravvivere, ma facendosi guidare solo dal caso: conta solo la quantità di esseri che rimangono in vita, cioè uno su due.

La mitologia contemporanea degli Avengers ha radici, come accade spesso, nelle grandi narrazioni antiche. Una di queste, contenuta nella Sura 18 del Corano, racconta di un misterioso personaggio, al-Khiḍr (l'Uomo Verde), così chiamato perché una volta si era seduto su una terra arida e l'aveva resa verde e lussureggiante di vegetazione. Un giorno l'uomo aveva soccorso il profeta Mosè (in arabo *Mūsā*), il quale gli aveva chiesto di poterlo seguire e imparare i suoi insegnamenti per comportarsi rettamente e trovare la giusta via (*rushd*). al-Khiḍr gli aveva permesso di accompagnarlo, a patto che Mosè non gli chiedesse spiegazioni sulle sue azioni, qualunque cosa si fosse trovato a vedere. Nel corso del viaggio, Mosè vide il maestro affondare la barca di una povera famiglia, uccidere un giovane, ricostruire il muro di una città in cui nessuno aveva dato loro ristoro. Alla fine, al-Khiḍr gli spiegò le ragioni delle proprie azioni, che tenevano conto di fatti e conseguenze precluse al giovane Mosè: aveva affondato la barca perché un tiranno le stava rubando alle famiglie povere, ma quel tiranno sarebbe morto il giorno dopo e la famiglia avrebbe potuto recuperarla dal fondo del fiume; aveva ucciso un giovane perché sarebbe diventato una persona cattiva e violenta; aveva ricostruito il muro per proteggere il tesoro di un uomo buono, che altrimenti sarebbe stato trafugato dai membri della città anziché trovato dai suoi eredi.

Le azioni di Thanos e di al-Khiḍr, sebbene molto diverse e legate a piani differenti dell'esistenza, ci aiutano in ogni caso a confrontarci con un'idea molto respingente in tempi polarizzati come quelli in cui viviamo: quella del *dilemma*. Avere più dati e informazioni e immaginare le conseguenze future delle azioni attuali non rende le scelte più semplici, ma più complesse.

Percepire un dilemma significa accorgersi che di fronte a un problema la scelta delle azioni da compiere non è pacifica, ma comporta sempre costi e benefici o la contraddizione tra valori ugualmente importanti, che non si possono escludere a vicenda.

L'esperimento mentale del *trolley problem*, formulato nel 1967 dalla filosofa britannica Philippa Ruth Foot, per esempio, racconta di un tram privo della capacità

en 74



Rendere le nostre vite sostenibili richiede scelte consapevoli, e la capacità di tenere insieme i dati scientifici e i modelli economici con il piano dell'etica e della morale.

di frenare, posto su un percorso da cui partono due binari: a uno di questi sono legate cinque persone, che non possono scappare; su un altro, un solo individuo, anche questo legato ai binari. Il tram si dirige verso il binario a cui sono legate le cinque persone, ma è possibile schiacciare un deviatore, che può portare il tram sul binario a cui è legato l'altro individuo. Davanti al deviatore si trova una persona, che non conosce le persone legate, ma che può decidere se deviare o no il corso del tram. Cosa è giusto che faccia? Non fare niente e lasciare che il tram uccida le cinque persone, oppure deviarlo ma decidendo la sorte dell'altro individuo?

Quando parliamo di sostenibilità, cioè della capacità della biosfera terrestre e della civiltà umana di coesistere, parliamo senza dubbio di ricerca scientifica, produzione industriale e climatologia, ma parliamo sempre anche della capacità di percepire i dilemmi e la complessità che l'impatto della vita umana sulla Terra comporta.

Oggi sappiamo che il cambiamento climatico ha un'origine antropica e che i modelli di produzione e consumo degli ultimi secoli hanno alterato gli equilibri. Sappiamo, dunque, che per compensare i danni delle azioni umane insostenibili servono altre azioni umane responsabili e ragionevoli. Quando andiamo a toccare effettivamente questi modelli per cambiarli, però, possiamo accorgerci che nessuna azione comporta solo benefici senza costi, e che quindi una valutazione responsabile chiede la consapevolezza delle perdite potenziali in termini economici o sociali, per esempio. Chi ritiene che le azioni da compiere siano chiare e non comportino la possibilità di errore, sta probabilmente ignorando i suoi risvolti contraddittori.

Rendere le nostre vite sostenibili è possibile ma non è semplice, è urgente ma richiede scelte consapevoli, e la capacità di tenere insieme i dati scientifici e i modelli economici con il piano dell'etica e della morale. Un piano che ci pone di fronte al rischio, all'errore e ci impedisce di credere che possa esistere un'azione perfetta o giusta in senso assoluto. Ma che ci spinge a dare un senso a ciò che compiamo e a prendercene tutte le responsabilità.

WHAT’S NEXT	en 78
interactive eXperience	

« <i>Think you're escaping and run into yourself. Longest way round is the shortest way home</i> ».	James Joyce, <i>Ulysses</i>
di Marco Accordi Rickards	

Osservare quel che comunemente chiamiamo *videogioco* è una raffinatissima trappola per l'intelletto, tanto più efficace quanto più crediamo di essere cultori e padroni di quello strano, sgraziato oggetto, condannato alla eterna sospensione tra reale e virtuale... come se ciò avesse ancora un senso, peraltro. Il fatto è che il medium interattivo si mostra spesso come una sorta di *parvenu*, nato giocattolo elettronico sulla base di arditi esperimenti tra anni Cinquanta e Sessanta e poi arricchitosi vertiginosamente, con l'esplosione industriale globalizzante dell'epoca Atari, negli Stati Uniti di fine anni Settanta, quando un uomo di nome Nolan Bushnell, un po' imprenditore, un po' designer, un po' pirata, rese il *gaming elettronico* una delle forme di intrattenimento più popolari, pervasive e virali, prima in pubblici locali e poi nelle nostre case, dando il via a una rivoluzione digitale tanto anarchica quanto irreversibile.

Quell'oggetto misterioso etichettato come *game* era in realtà sin dalle sue origini qualcosa di proteiforme, difficilmente inquadrabile e comprensibile, perlomeno facendo uso dei nostri tradizionali strumenti interpretativi. Necessariamente legato a doppio filo alla tecnologia dei computer, corpo del quale l'opera interattiva ha bisogno per incarnarsi ed essere, si trasforma e cambia con una velocità che nessun altro prodotto culturale conosce, e come bene osservava Mary Shelley nel suo *Frankenstein*, «Nothing is so painful to the human mind as a great and sudden change». Inoltre, il videogioco utilizza e assimila in sé ogni forma espressiva: il testo, l'immagine, il suono, per operare una sintesi ricombinante grazie a un formidabile reagente, il suo personalissimo *quid pluris*. Che cosa? Ma è chiaro: l'interattività. Eccoli, l'ultimo e più temibile inganno! Questa nostra necessaria e richiesta partecipazione viene vista a tratti come presunta integrazione creativa, e quindi come negazione di artistica autorialità, altre volte come pistola fumante per asserire la natura superficialmente ludica (e solo ludica) di qualcosa di troppo sfrontato per stare nel salotto bene delle forme culturali. Doppiamente assurde, queste asserzioni: l'una poiché non comprende che l'essere un'esperienza interattiva è esattamente la cifra stilistica di una nuova arte che non è fatta di brandelli di altre arti (una colonna sonora, un testo, una *concept art*, una performance attoriale...), ma che è la fusione di linguaggi ripensati e sfruttati in funzione interattiva, in un mondo simulato tanto virtuale da essere reale; l'altra perché il chiassoso scorrere di un infinito fiume di



Grand Theft Auto V (Rockstar North/Rockstar Games, 2013), crime story scritta da Sam Houser, è in top ten da dieci anni.

denaro non può assordarci al punto da non scorgere temi, provocazioni, spunti ed emozioni presenti tanto nelle avanguardie *indie* tanto nei gangli dorati del *mainstream*.

Già, la grande industria dell'intrattenimento di massa del gaming, quella delle Nintendo Switch, Microsoft Xbox, Sony PlayStation e PC Steam, del gioco online e mobile, delle realtà virtuali ed aumentate, e di tanti piccoli grandi *big bang* come l'esport, la gamification, gli applied game e, oggi più che mai, il (misterioso) metaverso, idea platonica calata tra di noi dalla fantascienza di Neal Stephenson, che nel 1992 coniò questo termine nel caposaldo cyberpunk che è il suo *Snow Crash*. Quella del videogioco è un'industria *monstre* che, nel 2022, ha generato 184,4 miliardi di dollari di fatturato globale, sebbene abbia per la prima volta registrato un calo del 4,3% rispetto all'anno precedente. Numeri certamente impressionanti, specialmente se si aggiunge il dato relativo ai 3,2 miliardi di videogiocatori nel mondo: non possiamo poi stupirci se il dito di un bambino cerca di interagire con la copertina di un vecchio fumetto quasi fosse il *touch screen* di un tablet o se Pikachu, il più famoso dei Pokémon, è da diversi anni più noto e riconoscibile del vecchio Topolino di Walt Disney. Il punto è che oggi il virtuale non è più qualcosa che si contrappone al reale, ma che della realtà è parte integrante, in sempre più armonica sincronicità. Nei videogiochi o negli altri spazi interattivi noi ci incontriamo, dialoghiamo, litighiamo e ci innamoriamo, e ciò non è diversamente reale rispetto a quanto accade(va) in una piazza o in un pub.

I numeri, però, sembrano fatti per spaventare. Specie quando si riferiscono a fenomeni che sfuggono in tutto o in parte alla nostra comprensione, perché fuori dalla *comfort zone* del nostro vivere quotidiano. Numeri così immensi, poi, sembrano mettere in dubbio i nostri paradigmi culturali: come può un medium così acerbo e *indisciplinato* mettere alle sue spalle i giganti sui quali ci siamo formati? «For us who understand life, figures are a matter of indifference», ammoniva saggiamente Antoine de Saint-Exupéry nel *Piccolo Principe*, ma, per l'appunto, occorre conoscerlo, il videogioco! In Italia, intanto, lo scenario è in evoluzione. Oltre 2 miliardi di euro di fatturato annuo e 15 milioni e mezzo circa di videogiocatori: i dati, elaborati da IIDEA, l'associazione nazionale di categoria, e riportati nel rapporto di Fondazione Symbola sulle Industrie Culturali, fotografano un Paese nel quale il gaming è un fenomeno di massa ed economicamente assai rilevante; un mercato europeo assai ricco dove, tuttavia, la produzione ha faticato maggiormente a prendere piede, rispetto ad altri territori. Come dire: in Italia si vendono molte opere interattive, ma, in proporzione, se ne producono poco, il che è un peccato, considerando quanti grandi talenti tricolore operano nel settore del gaming a livello internazionale. Solleva constatare che, però, nell'ultimo anno si sono intensificate le azioni e le misure, anche di tipo istituzionale, volte ad agevolare la crescita della *games industry* italiana. A interventi governativi come aver creato dei fondi dedicati alle opere interattive affiancati a quelli per le opere cinematografiche nella Legge Cinema del 2016 o aver attivato il *tax credit* anche per i videogiochi, si deve aggiungere la nascita di programmi di accelerazione di impresa nell'ambito del *game development* come Cinecittà Game Hub a Roma, Game Farm a Bologna e Quickload a Torino, nati anche con il sostegno degli enti locali regionali.

In definitiva, lo scenario del gaming rappresenta oggi una straordinaria sfida, tutta declinata attorno alle parole chiave della pluralità e della valorizzazione della diversità: ciò che per milioni di ragazze e ragazzi di ogni età è un motivo di svago, rappresenta al tempo stesso una alternativa al conformismo passivo e alla staticità delle espressioni artistiche tradizionali. Il *game designer* è il contemporaneo demiurgo di nuovi e infiniti mondi, da plasmare con l'interattività affinché sappiano accogliere questa moltitudine inquieta e intergenerazionale che tutti quanti, insieme, rappresentiamo.

BACK TO THE FUTURE	en 84
#Viaggi nell'Archivio Giorgetti Modellare il design	

Senza dime nessuna icona vede la luce. Su quelle forme che escono dall’informe della materia originaria si appoggiano curve, spigoli, parabole, ellissi, snodi, pronti a diventare braccioli, piedi, schienali, giunti, acrobazie e voli della materia più antica e pregiata – il legno massello. Sono oggetti ad alto contenuto di intelligenza che prefigurano le forme a venire.

di Cristiana Colli	
C'è qualcosa di speciale nella vita di una dima. Nasce per un progetto specifico ma la sua vita è infinita, aperta a continue verifiche, a piccole e grandi modifiche. Nel processo, la trasformazione dalla risorsa originaria alla prima forma del progetto commuta l’inerte in una materia intelligente, con metamorfosi millimetriche e progressive, evoluzioni, restyling. Come un corpo vivo sente l’ambiente, le escursioni termiche, il tempo e le stagioni.	

<i>Quella del videogioco è un'industria monstre che, nel 2022, ha generato 184,4 miliardi di dollari di fatturato globale. Numeri impressionanti, specialmente se si aggiunge il dato relativo ai 3,2 miliardi di videogiocatori nel mondo.</i>	
---	--



Roblox, oggi annoverato tra i metaversi, è una piattaforma di gioco e creazione di contenuti interattivi molto popolare tra i giovanissimi.



Dime di taglio Giorgetti per la sezionatura e la trasformazione delle assi di legno in semilavorati.

La sua è la storia di un prima – l’intervallo tra l’idea progettuale e la sua ingegnerizzazione, quando la scomposizione del prodotto in tutte le sue componenti permette di affinare curve, proporzioni, dimensioni, tolleranze, altezze – e di un dopo, quando l’intuizione diviene forma manifesta nello spazio. Viatico alla realizzazione, prova della coerenza tra l’oggetto reale e l’immagine mentale da cui ha avuto origine. Poi, dopo, arriverà il primo campione, la modifica della dima, l’avvio della produzione. Così su quella sagoma coabita un tempo circolare, temporaneo ma dalla memoria produttiva permanente.

Se l’archivio storico è fatto di sketch, disegni tecnici, appunti, corrispondenze, dialoghi, maquettes, tassonomie, reperti, dati e misure, ispirazioni accumulate in oltre cento anni di storia, quello delle dime è un archivio dinamico che si rinnova ogni giorno, fatto di concreta, operosa innovazione incrementale. Un luogo fatto di rastrelliere, fili di ferro, scaffali dove sono ordinate oltre milleduecento dime, centinaia di campioni, migliaia di forme e sottoforme. Ogni pezzo è una storia di proporzioni, sfumature, analisi, valutazioni, sigle, codici di catalogazione, date; ogni oggetto ha sperimentato il dialogo con le macchine utensili per diventare parte di mobili, sedie, tavoli, complementi.

Quel *caveau* non contiene informazioni secreteate ma qualcosa di più prezioso – la memoria delle mani, i segni delle matite piatte che si appoggiano dietro l’orecchio, la conoscenza e l’interpretazione, la legacy che permane e si tramanda. Si chiama made in Italy.

LAST CALL

Il Nuvolomane

di Francesca Molteni

Pronto? Pronto? La linea cade. Milano – Guadalupa, Antille francesi. Ambrogio non è in navigazione. Ci riprovo. Con WhatsApp funziona. È in cantiere, a rimettere in sesto la barca dopo tante miglia – 3.542 nautiche (6.560 km) – della *Route du Rhum*, la regina delle regate transatlantiche in solitaria. Un’impresa unica, quella di **Ambrogio Beccaria**, classe 1991. Al suo esordio sulla “rotta del rum”, e alla sua prima regata su “Alla Grande-Pirelli”, un Class40 di ultima generazione, il 23 novembre 2022 ha tagliato il traguardo in seconda posizione nella sua categoria. Nessun italiano c’era riuscito prima. L’Atlantico in 14 giorni 7 ore 23 minuti non gli basta, tutto deve ancora cominciare.

Il 2023 sarà l’anno della scoperta, per Ambrogio. Scoperta della barca, il primo progetto di vela oceanica moderna completamente italiano, che ha imparato a conoscere in fretta in questa regata. Voleva una barca che fosse facile quando le condizioni sono difficili. «La vela è uno sport vicino alla stregoneria, soprattutto all’inizio, quando non conosci bene le forze invisibili. Noi ci muoviamo con il vento, che non vedi, con le onde caotiche... puoi metterci tutta la tecnica e la tecnologia, ma la vela rimarrà sempre uno sport di sensibilità. Il velista, man mano che si allena, affina un senso di equilibrio, di atteggiamento, di assetto della barca. Ecco, noi in allenamento cerchiamo il miglior equilibrio possibile. Per avanzare, a bordo abbiamo tre ali in acqua e tre ali in aria, un moto complesso, ognuna di queste parti va compresa e ottimizzata. È il carattere della barca che va scoperto». In solitaria, Ambrogio ha imparato a fare tutto da solo, «è un ascolto di sé stessi e del proprio corpo molto profondo, non puoi contare su nessun altro, non c’è un attimo di tregua, ogni cosa che fai richiede più attenzione». E la solitudine? «Le più grandi discussioni le ho fatte con le nuvole, momenti di contemplazione, studio, osservazione, sono un *nuvolomane*». Quando arriva la notte? «La regata continua, non si vede più granché, ci affidiamo al pilota automatico, come in quasi tutta la navigazione, e passiamo il tempo ad ascoltare la barca e aggiustare le vele. Di notte devi fidarti molto della tua barca, come i ciechi. E poi, a me la competizione fa compagnia, anche se gli altri non sono così vicini a te, lo sono nello spirito». La sfida sarà conoscere il vero potenziale di “Alla Grande” in equipaggio, insieme agli altri. L’obiettivo è la *Transat Jacques Vabre* a novembre, la traversata dell’Atlantico in doppio, dalla Normandia ai Caraibi, passando per Capo Verde. «Il gioco della navigazione è cercare di capire il mare, la sfida è contro sé stessi, per adattarsi a un ambiente per lo più inospitale, come l’oceano». E la stregoneria, cosa c’entra? «C’è tantissimo istinto che lega questo sport alla natura, al mondo animale. Quelli bravi vedono il vento con gli occhi, come un uccello migratore vede il nord e il sud nel suo campo visivo». Ambrogio ha bisogno del vento dell’Oceano per vedere la meta. E scrivere la storia. Alla Grande.



La vela è uno sport vicino alla stregoneria, soprattutto all’inizio, quando non conosci bene le forze invisibili. Noi ci muoviamo con il vento, che non vedi, con le onde caotiche...

—Ambrogio Beccaria

EYE ON

L'avanguardia di Rik

Vorrebbe fare il cuoco, il musicista, l’agronomo, l’enologo, il restauratore, il pasticciere, il giardiniere... e invece fa l’illustratore. Piemontese di nascita con il sogno di visitare il Giappone, **Riccardo Guasco**, in arte *Rik*, è un bohémien mancato, nomade *in pectore* ma stanziale per indole o pigrizia. Raccoglie idee e spunti per strada, ma li elabora e forse, chissà, li dipinge solo quando è in porto sicuro. I suoi viaggi, quelli veri, li fa disegnando.

di Roberta Busnelli

Riccardo Guasco si sveglia abbastanza presto la mattina, quando riesce, e inizia a camminare. È l’ora dedicata al movimento, all’ascolto di podcast o musica, alla messa a punto di idee e impegni. Poi, porta a scuola i figli – Gloria e Gualtiero – arriva in studio e lavora, la mattina a una bozza di un disegno e al pomeriggio alla colorazione e alla finalizzazione di un altro. Se riesce, la sera, quando tutti sono a dormire, disegna ancora un po’ – cose personali, sul taccuino, piccole tele, schizzi. «Sembra un paradosso, ma quando ho un po’ di tempo libero disegno. È il mio hobby e il mio lavoro allo stesso tempo», sorride Rik. Se non disegna, è impegnato con i figli a leggere, giocare, andare in bicicletta o... disegnare! Sembra una vita tranquilla, scandita da un’unica routine – il lavoro e la famiglia – da cui però, come un fiume carsico che scorre sotterraneo per poi emergere con forza in superficie, sgorga la fiamma di una profonda e istintiva passione – l’amore per l’arte. «Ho sempre sentito molto forte l’influenza dell’arte del ‘900 e delle avanguardie artistiche che sono una fonte inesauribile di ispirazione», racconta. «Dal Cubismo al Futurismo, dal Suprematismo ai Fauves mi sono sempre appassionato al concetto di superamento della realtà, molto presente in queste correnti. È da qui che è partita la mia ricerca. Il risultato credo sia un dolce frankenstein, fatto di morbide forme cubiste, figure geometriche pure estremamente romantiche, astrattismo sorridente e colori accesi accanto a tinte pastello – un ossimoro forse o forse solo opposti che si attraggono». Parliamo di pilastri del calibro di Mondrian, Haring, Calder, Duchamp, Fontana, Malevich, Picasso...

E oggi dove batte il cuore di Riccardo? A quale orizzonte è rivolto il suo sguardo? «Dopo l’enorme ondata digitale che ha portato un ampliamento delle potenzialità creative, ma chiudendoci e chiudendo tutto su piccoli schermi, le mie preferenze vanno sempre più alla creatività analogica e alla street art, che ti concede il lusso di vedere l’arte inserita nell’ambiente urbano e ti lascia il tempo di assimilarla giorno dopo giorno, strada dopo strada». Al di là dell’arte che lo ispira, passata o presente, il suo occhio professionale si sofferma sull’equilibrio, o il disequilibrio voluto, della composizione. «Un’opera deve essere una struttura perfetta di ritmo e stasi, di pieni e vuoti, di accostamenti di colore e di chiaroscuri». E poi sopra tutto c’è la forma. «Quando mi dedico ai miei lavori personali, mi fermerei alla pura linea a matita come se, una volta trovata la giusta forma, l’opera sia praticamente finita». La presenza umana è sempre lì, protagonista o semplice comparsa a seconda dei progetti, indagata con una sensibilità particolare per le mani e il volto. «I due principali elementi che mi servono per comunicare sono i gesti e lo sguardo», spiega Riccardo. «Mi interessano il soggetto e il messaggio, tecniche e supporto sono solo un mezzo per veicolarli. Quello che voglio è far venire altre idee, realizzare opere che ispirano altre opere, altri pensieri o altre possibili vie che non avevo percorso o immaginato io. Un messaggio diventa artistico quando ha dentro questa scintilla che lo tiene vivo e gli permette di passare da persona a persona». E l’amletica ed eterna domanda sulla creatività, l’ispirazione... cos’è, da dove arriva? «Nasce da quello che mi circonda, dal quotidiano. L’ispirazione si coltiva, la si innaffia regolarmente e la si fa crescere, guardando il mondo con gli occhi, il cuore, il cervello e con un pizzico di ironia».

Rik ha capito presto che il proprio «tono di voce», il *Sacro Graal* degli artisti, lo si trova attraverso un percorso rabdomantico che dopo tanta ricerca – la parte più bella del mestiere – dopo tanto disegno fatto per il semplice piacere di disegnare, dopo tanti colpi di fulmine per artisti, stili, opere ci offre la ricompensa – tornare a casa tenendo tra le mani la propria strada «che non è nient’altro che la somma di tutto quello che abbiamo guardato e sentito con tanta passione, la somma di infinite ore passate a disegnare. Lo stile arriva quando si smette di cercarlo e guardiamo noi stessi e ciò che abbiamo imparato. Bisogna poi prepararsi all’inevitabile cambiamento perché, si spera, nel tempo muteremo anche noi e il nostro modo di vedere le cose».

Lasciamo ora Rik nel suo studio, al suo disegno e ai suoi pennelli, alla china, all’acquerello e all’acrilico, lasciamolo tra incisioni, acquetinte, litografie e serigrafie, tra i ritmi improvvisati della musica jazz e le copertine vintage di Neil Fujita e Jim Flora. Lasciamolo sperimentare ed esprimere la sua parte più profonda e offriamo rispetto, educazione e delicatezza al suo nobile mestiere di cantastorie. Lasciamolo da solo, come piace a lui, in silenzio e in dialogo con la sua passione.

Riccardo Guasco, alias **Rik**, è un illustratore e pittore italiano che vive e lavora ad Alessandria. Influenzato dai movimenti artistici delle Avanguardie, mescola poesia e ironia e disegna con linee semplici e pochi colori cercando la leggerezza della forma e il calore cromatico. Collabora, tra gli altri, con *The New Yorker*, Eni, TIM, Diesel, Rizzoli, Baldini+Castoldi, Poste Italiane, Giunti, Moleskine, Rapha, Thames & Hudson, DeAgostini, *Il Sole 24 Ore*, Emergency, Greenpeace, Rai, *L'Espresso*.

Quello che voglio è far venire altre idee, realizzare opere che ispirano altre opere, altri pensieri o altre possibili vie che non avevo percorso o immaginato io. Un messaggio diventa artistico quando ha dentro questa scintilla che lo tiene vivo e gli permette di passare da persona a persona.

—Riccardo Guasco

Conversazioni

In un continuo dialogo tra **artigianalità** e **tecnologia produttiva**, le proposte della **nuova collezione** raccontano in ogni più piccolo dettaglio il senso profondo del progettare secondo Giorgetti. **Prodotti versatili** dal carattere elegante e deciso, mai convenzionale, che si contraddistinguono per l’altissima qualità dei materiali, per le lavorazioni sartoriali e per una ricerca maniacale su finiture, forme, texture e colori. Dal rigore di un ufficio esecutivo alla spensieratezza di una gita en plein air.

I **tessuti** del 2023 sono nel segno della lucentezza e della sostenibilità: *Cruise*, con colori intensi e texture morbide, realizzato in poliestere riciclato da scarti e avanzi di filato, come *Split*, bouclé con piccole increspature irregolari; *Damaris* con fili di lino combinati per effetto lucido-opaco; *Duchessa*, velluto dall’aspetto setoso e nobile; e il luminoso *Eloe* con intreccio di lino e cotone. Per la collezione **Tailoring**: *Glaze*, velluto metallizzato dal pelo alto e dai colori intensi; *Lounet*, jacquard con disegno stilizzato di pianta di papiro; *Mikado*, dai toni caldi e raffinati, raffigurante una foresta; e *Mikado Cloud*, in tinta unita e disegno 3d ispirato alle nuvole.

Giorgetti Collection 2023

Karphi Carlo Colombo

Arredi che delineano un paesaggio domestico dinamico e accogliente. Eleganza, leggerezza, grande comfort, linee avvolgenti reinterpretate in chiave contemporanea. Tradizione e innovazione, nello stile Giorgetti.

Serie di divani componibili. Struttura interna in multistrato e imbottitura in gommapiuma. Cuscini di schienale in piuma d’oca con inserto in gommapiuma. Braccioli e schienali rivestiti con una fodera trapuntata decorata con cuciture a “cordonetto”, tono su tono oppure a contrasto, disponibili nei colori della pelle standard e Plus. Piedini in faggio. Rivestimento sfoderabile. Il sistema si completa con elementi tavolino imbottiti con piano d’appoggio in marmo, pelle o frassino ed eventuale vassoio in frassino o frassino con inserto in pelle (nelle finiture di collezione).

Hero Carlo Colombo

Sedia e poltroncina con schienale basso in poliuretano schiumato. Imbottitura del sedile realizzata con cinghie elastiche per aumentare il comfort di seduta. Rivestimento sfoderabile: monocolore (in tessuto o pelle) o bicolore (interno schienale e seduta in tessuto o pelle ed esterno in pelle). Struttura in alluminio verniciato finitura pewter caratterizzata da 20 lamelle verticali avvolte da un massello di noce Canaletto, finiture naturale, grigio e scuro.

sedia
cm 60 × 56 × h 75

poltroncina
cm 64 × 60 × h 70

Skirt m2atelier

*Pulizia delle forme, attenzione per il dettaglio, ricerca sui materiali. Ispirazione, le creazioni di alta moda: **Skirt** e **Tie XL**, alla costante ricerca dell’equazione tra unicità e taglio sartoriale.*

Sgabello in poliuretano con inserto in metallo, rivestito in pelle, non sfoderabile. Altezza fissa. Basamento ad anello in massello di frassino (finiture naturale, grigio antracite biscotto e cenere), con elementi e poggiapiedi in metallo finitura pewter.

cm 50 × 53 × h 82

Tie XL m2atelier

Poltrona con struttura in Polimex (materiale composito poliestere/poliuretano), imbottitura in poliuretano espanso rivestito in fibra. Il rivestimento removibile, in tessuto o in pelle, è arricchito da un piping e un inserto posteriore in pelle. Può essere monocolore (tessuto o pelle) o bicolore parte esterna in pelle e parte interna in tessuto). Poggiatesta ovale con contrappeso. Basamento in frassino grigio antracite

cm 76 × 90 × h 109

Calathea Roberto Lazzeroni

*Elegante, accogliente e familiare, **Calathea** si distingue per il segno sensuale e per le accurate lavorazioni canneté sullo schienale che ne fanno una piccola opera di tappezzeria.*

Seduta con struttura in poliuretano schiumato, rivestito in fibra. Rivestimento non sfoderabile.

- poltroncina con due tipologie di base: girevole a quattro razze in alluminio verniciato o quattro gambe in frassino. Monocolore in tessuto o pelle.



Bicolore in tessuto o pelle. Bicolore con retro sempre in pelle e interno con cornice in pelle e inserti trapuntati o lisci, in tessuto o pelle.

- bergère direzionale con schienale alto e base girevole verniciata regolabile in altezza, con ruote. Monocolore in pelle. Bicolore in pelle. Bicolore con retro sempre in pelle e interno con cornice in pelle e inserti trapuntati o lisci, in tessuto o pelle.

bergère direzionale
cm 64 × 79 × h 125/132

poltroncina
cm 62 × 60 × h 85

G-Code collection Dante O. Benini e Luca Gonzo

L’intuizione mi è venuta durante un volo negli Stati Uniti, guardando la spazzola del kit di cortesia. Era una di quelle che si chiudono. Ho immaginato che diventasse la struttura su cui poggia un piano. L’idea era quella di un’architettura, con questa spazzola che diventa la trave portante di un piano di grandi dimensioni.

Dante O. Benini

Collezione con scrivania direzionale, tavolo, console e dresser caratterizzati da

- strutture in noce canaletto, finitura naturale, grigio o scuro
- piani in marmo (Calacatta, Calacatta viola, grigio astratto, Zebrino, Portoro) o noce canaletto nelle tre finiture
- piani sorretti da strutture metalliche composte da cilindri di tre diverse dimensioni e finiture (ø mm 10 verniciato champagne spazzolato, ø mm 12 verniciato bronzo opaco, ø mm 15 verniciato pewter)
- piedini regolabili in altezza con meccanismo di regolazione non visibile inserito nella struttura.

G-Code desk

Scrivania direzionale, con inserto e sottomano in pelle e top sorretto da 158 cilindri. Due vani posizionati all’estremità del sottomano fungono da passacavi; i cavi partono da un vano tecnico, illuminato a LED con sensore di apertura, posizionato nella struttura, equipaggiato con prese. Cassettiera di sinistra formata da un unico vano con illuminazione LED con sensore di apertura e multi-presa. Cassettiera di destra formata da tre cassetti di diverse dimensioni. Tutti i cassetti hanno il fondale in pelle. Possibilità di aggiungere alla cassetteria di sinistra e al cassetto inferiore destro un sistema di chiusura automatico gestito attraverso app. Maniglie in metallo verniciato pewter rivestite in pelle, inserite nel frontale dei cassetti, lavorato a 45°. Parte frontale caratterizzata da un vano cortesia per gli ospiti illuminato con una striscia LED dimmerabile con telecomando in dotazione.

cm 252 × 92 × h 74

G-Code table

Tavolo con piano a bordi smussati a 30°, unito ad un sottopiano in MDF laccato titanio, entrambi sorretti da 92 cilindri. Gambe unite da una piastra in metallo finitura pewter che segue il profilo della struttura, caratterizzate da una particolare lavorazione del legno nella parte frontale e una lavorazione Scarpiana a 90° negli spigoli verticali di ogni gamba.

cm 260 × 110 × h 74

G-Code console

Console con piano a bordi smussati a 30°, unito ad un sottopiano in MDF laccato titanio, entrambi sorretti da 49 cilindri. Le gambe sono caratterizzate da una lavorazione Scarpiana a 90° negli angoli di ogni gamba ripresa nella particolare lavorazione del legno della parte frontale.

cm 180 × 45 × h 85

G-Code dresser

Console con cassetteria e con piano a bordi smussati a 30°, unito ad un sottopiano in MDF laccato titanio, entrambi sorretti da 49 cilindri. La cassetteria è composta da 2 cassetti ad estrazione totale, di capienze diverse, con interno in noce canaletto nelle 3 finiture, dotati di sistema di chiusura soft. Gli spigoli della cassetteria sono caratterizzati da una lavorazione Scarpiana a 90°. Maniglie in metallo verniciato pewter rivestite in pelle, inserite nel frontale dei cassetti, lavorato a 45°.

cm 180 × 45 × h 85

Kukei Mauro Lipparini

*In **Kukei** si instaura un dialogo tra Estremo Oriente e Occidente, fatto di principi estetici e filosofici, echi geometrici che confluiscono in un design dai gesti sobri e raffinati per dare vita a un mobile senza tempo che interpreta, nel suo microcosmo, una personale composizione dinamica e variabile, in linea con la contemporaneità del vivere.*

Madia disponibile in due versioni con struttura simmetrica oppure asimmetrica, entrambe disponibili con basamento e piedini in metallo verniciato finitura



pewter e massello di frassino (finiture naturale, grigio antracite, biscotto e cenere), oppure con basamento h 3 cm in frassino, nelle quattro finiture. Top in frassino (finiture naturale, grigio antracite, biscotto e cenere), in marmo (Calacatta, Calacatta viola, grigio astratto, Zebrino, Portoro) o in pelle. Cassettiera in frassino e frontali dei 2 cassetti in lamiera rivestita in pelle. Parte posteriore della cassettera illuminata da un profilo LED. Spalle laterali e spalla centrale in vetro temperato grigio fumé, con profili in alluminio verniciato finitura pewter. Schienale in frassino con una particolare lavorazione sul bordo e inserti in massello di frassino.

Kukei simmetrica e asimmetrica con zoccolo cm 233 × 51 × h 50	Kukei simmetrica e asimmetrica con basamento in metallo cm 233 × 51 × h 80
--	--

Woody & Mia Giorgetti R&D

Woody e Mia: due personaggi, due storie distinte, un segno che le lega.

Luciana Rizzo

Mia, tavolino basso

Tavolino basso con base rivestita in pelle e top in noce canaletto (finiture naturale, grigio e scuro) o marmo (Calacatta, Calacatta viola, grigio astratto, Zebrino, Portoro). Piano sagomato su un solo angolo per permettere l’unione al tavolino alto.

cm 105 × 105 × h 27

Woody, tavolino alto

Tavolino alto rivestito in pelle, con due inserti in metallo verniciato finitura pewter sul lato. Top disponibile in noce canaletto (naturale, grigio e scuro), in pelle o marmo (Calacatta, Calacatta viola, grigio astratto, Zebrino, Portoro). Basamento sagomato in lamiera verniciata pewter.

cm 37 × 37 × h 40

Woody, pouf

Pouf in poliuretano con fodera resinata di 3 mm incollata, con base interna in multistrato. Rivestimento in tessuto o in pelle con doppia cucitura sul lato. Basamento sagomato in lamiera verniciata pewter.

cm 37 × 37 × h 42

Spark Giorgetti R&D

- Serie di tavolini rotondi, quadrati, rettangolari e ovali disponibili in 4 altezze: cm 74, cm 64, cm 45, cm 30.
- Top in frassino (naturale, grigio antracite, biscotto e cenere) o in marmo (Calacatta, Zebrino) sorretto da un tubo centrale tornito con diametri variabili in massello di frassino grigio antracite, con 4 scanalature verticali estetiche.
- Piedini regolabili in metallo verniciato finitura pewter con terminale in frassino grigio antracite.
- il top, unicamente nella misura cm 60 × 60 × h 64, è disponibile anche con intarsio a scacchiera o backgammon, composto da acero sicomoro, Sapelli e acciaio, per tavolino da gioco
 - per h cm 64 e cm 45 (ad esclusione della versione con piano ovale cm 100 × 60), top disponibile anche in pelle
 - per h cm 30, disponibile nelle versioni ovale e rettangolare, disponibili solo in marmo, i piedini, non più centrali, sono divisi e posti verso le estremità del tavolino.

Misure del top:
h 30: cm 120 × 80 (rettangolare); cm 120 × 60 (ovale)
h 45: cm 60 × 60; cm Ø 60; cm 100 × 60 (ovale)
h 64: cm 60 × 60; cm Ø 60
h 74: cm 80 × 80; cm 90 × 90; cm Ø 80; cm Ø 90

Giorgetti Atmosphere Collection 2023

Divertire, rallegrare, riscaldare. Oggetti fatti per godere di ogni piccolo momento della giornata. Ironia e savoir-faire alla base della nuova Collezione Atmosphere 2023.

Giancarlo Bosio

Breeze

Tappeto in lana e seta di bamboo realizzato con il tradizionale telaio a mano per combinare fibre diverse, consentendo la densa e sottile variazione tonale. Filati tinti a mano per effetto dégradé, che una volta intrecciato, da vita a texture e disegno di una dolce brezza. Combinazione di due colori fissi per sei varianti cromatiche.

Disponibile in formati personalizzati, con larghezza massima di 400 cm.



Tides

Tappeto in lana e seta di bamboo realizzato con la tecnica della taftatura a mano. La superficie si caratterizza per un trattamento della fibra di lana con tecnica loop a creare una sutura tra i due materiali che formano il disegno, accentuato dalle finiture e dai dettagli del vello del tappeto; dettagli che vengono tagliati, intagliati e scolpiti a mano. Monocolore o bicolore: un colore per il bordo superiore ed inferiore in lana e uno per la sezione in seta di bamboo.

Disponibile in formati personalizzati.



Whisper

Tappeto in seta di bamboo e lana realizzato con la tecnica della taftatura a mano. La combinazione dei materiali restituisce un effetto lucido/opaco, cangiante alla luce: lana e seta di bambù vengono inserite in una tela, filo per filo, scambiando sia il materiale che il colore per creare le curve organiche del disegno. Monocolore.

Disponibile in formati personalizzati.



Nisida

Tappeto modulare per esterni e interni realizzato dall’unione di trecce cucite in senso longitudinale, rifinito all’estremità di uno dei due lati corti con una frangia irregolare. Trecce in corda 100% polipropilene di due colori alternate con dettaglio cucitura a “cordonetto”, tono su tono oppure a colore a contrasto, tra i 14 colori disponibili.

cm 210 × 300	cm 305 × 400
cm 270 × 300	cm 350 × 350

Serie di cuscini per esterni e interni realizzati dall’unione di trecce in due varianti di colore unite insieme. Retro realizzato in tessuto.

cm 50 × 50
cm 70 × 70
cm 90 × 90



En plein air

- Baule da pic nic con esterno in pelle a grana effetto naturale e interno in pelle semi-anilina. Dotato di tovaglia in lino e 4 tovaglioli in tinta con pittogramma ricamato, 4 bicchieri e 8 piatti di porcellana, posate e vari utensili (cavatappi taglia-tartufo, saliera/pepiera, apri-bottiglie).
- Disponibile in 4 abbinamenti cromatici
- esterno blu metallizzato, interno ghiaccio e profili oceano
 - esterno petrolio, interno ottanio e profili petrolio
 - esterno pietra, interno rosa antico e profili pietra
 - esterno latte, interno sabbia e profili latte

cm 50 × 40 × h 26
by Pineider



Floema Roberto Cambi

L’infinitamente piccolo sfugge a una percezione visiva, e l’occhio non può cogliere gli elementi primari che compongono le strutture di cui è fatta la natura.

Collezione di piatti in porcellana bianca smaltata con disegni: particelle ed elementi uniti a catena e a gruppi si diramano e formano il corpo e la struttura di una pianta. Applicazione di decal digitale con taglio a plotter.

6 piatti piani Ø 24 cm con disegni differenti
6 piatti fondi Ø 19 cm con disegni differenti
6 piatti frutta Ø 18,5 cm con disegni differenti



Nastus

Collezione di tre vasi e due ciotole in ceramica smaltata, disponibili in due finiture: canna di fucile e rame ossidato.

ciotole cm 30 × 25 cm 40 × 40	vasi cm Ø 10 × h 60 cm Ø 15 × h 50 cm Ø 20 × h 70
-------------------------------------	--



Director /
Direttore
Cristiana Colli

Editorial manager /
Responsabile di redazione
Roberta Busnelli

Editorial coordination /
Coordinamento editoriale
Francesca Molteni,
Muse Factory of Projects

Contributors /
Contributi di
Marco Accordi Rickards
Giancarlo Bosio
Roberta Busnelli
Cristiana Colli
Maura Gancitano
Renata Molho
Francesca Molteni
Francesco Pecoraro
Ludovico Pratesi
Giacomo RUN

Translations /
Traduzioni
Maka Language Consulting

Creative director /
Direttore creativo
Giancarlo Bosio

Graphic concept /
Progetto grafico
Dario Zannier

Photo Journal's photo shoot /
Servizio fotografico del Photo Journal
Federico Cedrone

Illustrations /
Illustrazioni
Riccardo Guasco

Thanks for the conversations had with /
Grazie per le conversazioni a
Ambrogio Beccaria
Dante O. Benini
Cristiana Collu
Giovanna Forlanelli Rovati
Riccardo Guasco
Moreno Vitaloni
Giovanna Vitelli

Printing /
Stampa
Grafiche Mariano
Via per Cascina Amata 37
22066 Mariano Comense (CO)

© 2023 Giorgetti S.p.A.
All rights reserved /
Tutti i diritti riservati

Registrazione del Tribunale
di Monza n. 17 del 3/9/2021

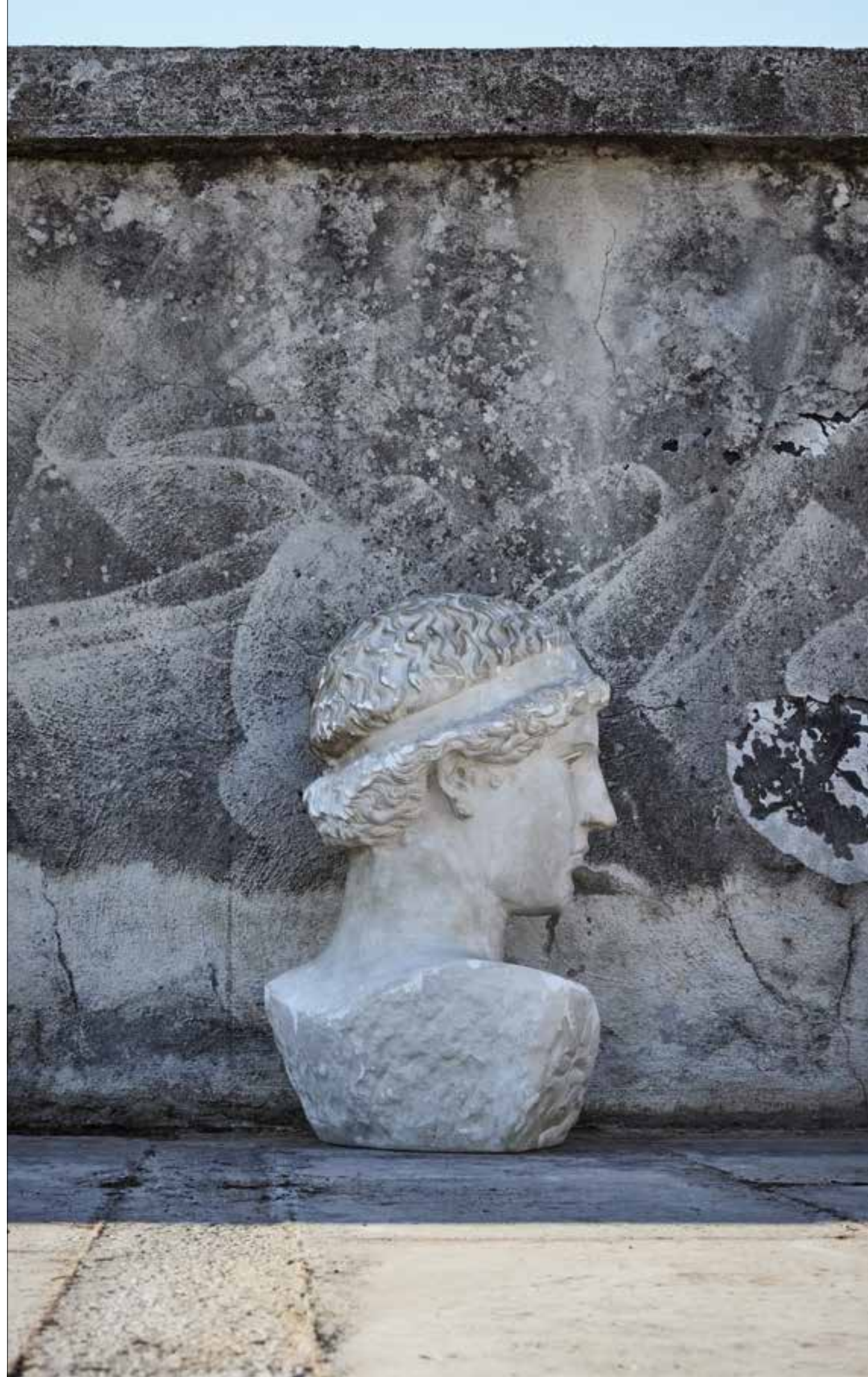
GIORGETTI 

Giorgetti S.p.A.
I 20821 Meda (MB)
Via Manzoni 20
T +39 0362 75275
info@giorgetti.eu
giorgetti.eu

#giorgetti



OPPOSITE PAGE: PLASTER HEAD,
BRUN FINE ART & ANTIQUES
GALLERY, ACADEMIA BELGICA,
ROME. PHOTO: BIANCA CEDRONE.
© GIORGETTI GROUP



INTERVIEW WITH *Contemporary infinity*, Cristiana Colli / CONTEMPORARY *The world of Valle Giulia*, Ludovico Pratesi / PHOTO JOURNAL *Debut at the academy*, Giancarlo Bosio / PROJECTS *Giorgetti Spiga - The Place*, Francesca Molteni / OUTSIDE THE BOX *Giovanni Gastel. A conversation*, Renata Molho / ENVIRONMENT *The Avengers, Moses and the dilemmas of sustainability*, Maura Gancitano / WHAT'S NEXT *The interactive eXperience*, Marco Accordi Rickards /

GIORGETTI

