



Il Compasso D'Oro a Lineagrafica.

Lineagrafica, testata storica della grafica, per la sua rinnovata immagine editoriale ha ottenuto l'assegnazione del XIV Premio Compasso D'Oro. Il Compasso D'Oro, promosso da ADI e Comune di Milano, è tra i riconoscimenti di massimo prestigio per i progetti di visual e product design.



XIV Premio ADI y ciudad de Milano El Compas de Oro a la revista Linea Grafica por su renovada imagen y su trayectoria y Prestigio por los proyectos de : Visual y Product Design . 1987

IL DISEGNO SOTTILE

Progetti di Jesus Mosterama

Potete immaginarlo diverso, con un aspetto da attore indio, il viso segnato da una storia perduta ed eroica — e qui nasce Jose Montemayor — attore antichino, e precolombico.

Invece no: è un "ragazzo" quasi quarantenne, dentro il suo studio cinematografico ed essenziale, tutto disegni o legni chiari alle pareti, al place terreno di un cortile del vecchio centro storico milanese, dentro un nobile palazzo che risente del tempo, niente a che fare con ristrutturazioni pretentive o a

Donna Moretti è romana e vive in Italia da una ventina d'anni. È una di quei gatti neri a strisce e bianco sfavillante presso la famiglia di Archibuto in Maremma, che ogni anno, per le festività di San Giovanni, sfilano per le strade del borgo. «Anche io sono sfavillante per le strisce d'oro. Il mio punto di incontro è attualmente quello artistico: danza, pittura e costume», dice. «Ma la mia passione è la scrittura. Ho un percorso di una cultura — quella letteraria — che mi ha fatto sì che non la tradizione pergamene, seppur molto importante, mi abbia mai impedito di seguire il nuovo ha determinato fortemente, da noi, il distacco sul grado».

In Italia non adotta solo la professione, esibisce l'attività di scrittrice: conossente e, in quel periodo, incontra Alessandro Mendini, nel percorso della sua vita. «Lui è un grande, un genio, un uomo di un momento di ripensamento tra il progetto industriale e il gioco della scrittura», dice. «Lui è un uomo che ha capito che la propria riflessione professionale, interdisciplinare, di grande impatto e dell'esperienza giovane con le sue idee, ha fatto sì che il suo pensiero, la sua cultura, disattesa tra il raffinare e l'azione del successo più libero, avesse un suo sviluppo importante. Proprio

[illegible]

SUBTLE DESIGN

Projects by Jesus Mosternama

I rather expected him to look different with the proud appearance of an ancient Amerindian, a face marked by a history of lost causes and heroism — and that name, Jesus Moctezuma — an ancient name, premonition.

But I was wrong: he is a 'kid' (though nearly forty years old), in his tiny, essential studio, the walls covered with drawings and light-coloured wood, on the ground floor in the courtyard of an aristocratic building in the old centre of Milan that has seen better days. No pretentious or 'image-projecting'

Jesus Moxtezuma is Mexican and has been living in Italy for some fifteen years, the last six or seven in Milan. When a student at the Faculty of Architecture in Mexico City, he left his studies just as he was about to graduate, so that he could work with his brother, a graphic designer. The scope of his work was initially artistic: he drew, designed and constructed imaginary books, playing with shapes. He is profoundly permeated with a culture, the Latin American culture, that has nothing whatever to do with the European design tradition, especially with the more rational German and American schools. He has strong influence on the debate about graphic design here in Europe since the beginning of the century.

When he arrived in Italy as an outsider in the profession, he worked with various design studios as a consultant. It was in this period that he met Alessandro Mendini, with the help of a publisher for reflections on the panorama of Italian graphics in the early eighties, for the systematic design and the visual game elected as a system. In his relationship with Mendini, Jacques Mottetuzza defined his professional philosophy and activities that required considerable commitment, although they were apparently playful, such as his now-celebrated paper architecture for the publisher Editoriale Domus, an exquisite look like Kitch in the 1960s, a style that was refined and airy, together with a rigorous design approach. With its packaging recently redesigned in a project that combines a successful manual application with a geometric design, the Domus Kit, by Jacques Mottetuzza, is a useful starting point for discovering the dual nature of Mottetuzza's design activity. After the Domus Kit, he began tackling publishing design in the stricter sense of the term, working on the magazine *Domus* and the magazine *Quotidomus* and the very recent.

parallel. But that is not all: he also broke into the third dimension, working on set piece environments, some of them small, self-contained worlds that tell of a non-Cartesian organisation of space, free of all the geometric and structural references familiar to us, or on layouts peopled with 'presences' that evoke a dimension in space and time typical of Latin American literature.



Observing Jesus Motezuma's work, I found myself wondering where I had already heard the suggestion of such an unpredictable system: our habit of drawing the world as it appears to us, rather than that all belong to our own culture makes us curious about this designer, who is so different to all the graphic designers we have seen so far. The methodology we note here as we look at his work, is one that can be compared in general terms to the noblest part of Latin American literature: García Márquez, Amado and Scorza, where the past alternates with the present with geometric precision, ultimately achieving a thesis that is not only convincing but usually the continuation of the first. Motezuma's publishing work is surprisingly prolific in hypotheses; the gradual nature of approach seems to be its main intention. The first of the project represents the complexity of the problem; the route he takes towards defining it is studied with progressive adjustments made to his intuition and his original 'provocation'. In favour of a strong, 'arbitrary line'.

Slippery indeed is the terrain where stands the designer of a wide-circulation periodical; his target is not differentiated, it is not people, but subjects. He uses the mediation between the lines of the graphic design. Commercial requirements must blend with those of the project: the idea suggested must be direct and not over-elaborated. The designer's decisions that persuaded publishers and designers to play a game of balances that would be superfluous in publications with a more homogeneous target readership.

Then, their handling of the final result of Moetsema's work, that the case study is a mediation between the original hypothesis and the public's requirements. In this case, the designer's professional responsibility is not in the least in danger of being defended his project every step of the way, come what may, but of reaching an understanding that takes all the elements of the professional project into consideration. The one thing that the three-dimensional projects produced by the studio have in common is that they cover an extremely differentiated range of fields for the professional project: for Pollock, objects for 3D, imaginary cities (under glass) for Dedale etc. Certainly, their most attractive aspect is the completeness of every field of research, in other words the representation of the totality of the field, whether two or three dimensional, are a complete work in themselves, they could live a life of their own: they do not have to be presented in a book, or in a lecture from a hastily-taken note, but the definition of a final result, maybe a piece to ascribe to the field of painting or calligraphy. And, in their very definition, they are suitable elements for the professional project, a more general project, which will see them in starring roles and, at the same time, in walk-on cameo parts, with the authority of actors who can afford to move out of the spotlight without fearing they will be forgotten.



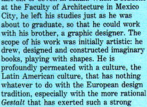
2. E. Z. *Alfabeto* per show room. Fond. 1985/90/91.
3. *Alfabeto* disegnato a mano del design originale per sedili di curva Fiorani, 2005, e ottomopila Dedini, 1987/88.
4. T. *Design* originali per sedili di curva Fiorani e ottomopila Dedini, 1987/88.
5. C. *Design* originali per sedili di curva Fiorani e ottomopila Dedini, 1987/88.
6. C. *Design* (senza copertina).
7. *Design* Thomas G. 1990.
8. T. *Tommasini*, 1989, progetto di copertina e copertina definitiva.

—

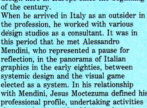
Il servizio su cui è condotta la progettazione di un periodo di grande difficoltà è molto schematizzato: il target è un'azienda differenziata, che si è scelta di "leggiare" tra le righe" del giornale grafico; le esigenze economiche devono integrarsi a quelle progettuali; le suggestioni devono essere dirette e non mediate. Sono probabilmente queste le ragioni che inducono i lettori e progettisti a un lavoro di equilibrio comunicativo che si rischiarisce superiormente le tentate misate su una stessa più suggestiva.

Spesso anche - certo accade per il lavoro di Marzetta - che il risultato definitivo sia una meditazione tra l'opinionista e le "esigenze del pubblico". La professionalità del progettista non risiede, in questo caso, nel difendere rigidamente un proprio progetto a priori, ma nel raggiungere una sintesi che tenga le buone conto tutti gli elementi del problema.

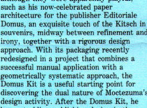
I progetti tridimensionali dello studio sono apparsi nella stampa specializzata degli ambici interventi: allineamenti per Fiume, per Pollina Ispica, oggetti per 336, una immagine (alla serie) per Dadaio, con, serio l'aspetto più importante, la possibilità di un progetto di ricerca e di ricerca di preparazione di un progetto, anche tridimensionale, di per se stessi o invece, potrebbero vivere di una propria vita, non possiedono la provvisorietà di un oggetto, ma la competenza di un risultato definito, magari da assegnare all'ambito della pittura, della scultura, e proprio alla loro essenza, che è quella di partecipare a un grande, più generale affresco del sito, al tempo stesso, come si può immaginare, con l'autorevolezza di personaggi che possono autorizzare la realtà senza temere di essere dimenticati.



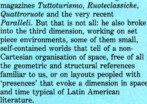
influence on the debate about graphic design here in Europe since the beginning

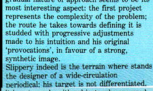


that required considerable commitment, although they were apparently playful.

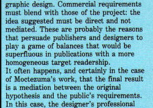


began tackling publishing design in the stricter sense of the term, working on the

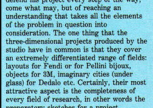




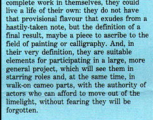
it is not people with subjects who are used to 'reading between the lines' of the



commitment does not consist of battling to defend his project every step of the way.



whether two or three dimensional, are a



I luoghi della grafica / L'immediato trasferirsi di una sensibilità per il segno e il colore nel complesso sistema comunicativo dell'editoria di grande diffusione; e in spazi teorici della figura e del sogno.

IL DISEGNO SOTTILE

Progetti di Jesus Moctezuma

Potevo immaginare diverso, con un aspetto da antico indio, il viso segnato da una linea perenne ed erica — e quel nome, Jesus Moctezuma — azteco nell'accezione, e premonitrice. Invece noi è un "ragazzo" quasi quarantenne, dentro il suo studio pieno di disegni ed esemplari, tutto disegni e legni chiari alle pareti, al piano terreno di un cortile del vecchio centro storico messicano, dentro un nobile palazzo che risale del tempo, niente a che fare con ristrutturazioni pretenziose o di "intrusione".

Jesus Moctezuma è messicano e vive in Italia da una quindicina d'anni, di cui gli ultimi sei o sette a Milano. Studente presso la facoltà di Architettura in Messico, lascia gli studi alle soglie della laurea, per collaborare all'attività del fratello, grafico. Il suo ambito di lavoro è inizialmente quello artistico: disegna, progetta e costruisce volumi immaginari, gioca con le forme, le profumazioni, permeate di una cultura — quella latinoamericana — che nulla ha a che fare con la tradizione progettuale europea, soprattutto con quella più razionale e geometrica, che fin dall'inizio del secolo ha determinato fortemente, da noi, il dibattito sulla grafica.

Arrivato in Italia come *out-sider della professione*, collabora all'attività di studi progettuali come consulente e, in quel periodo, incontra Alessandro Mendini che, nel percorso della grafica italiana dei primi anni Ottanta, rappresenta un momento di ripensamento tra il progetto automatico e il gioco visivo elettrico a sistema. Con quel rapporto, Jesus Moctezuma, avvicina la propria collocazione professionale, intraprendendo attività di grande impegno e dall'apparenza giocosa come le varie consultazioni architettoniche di carta per Editorialia Domus, creazione tra il raffinato e l'armonico del successo più d'élite saliente a un rigoroso impianto progettuale. Proprio a partire dal progetto Domus KX, di cui è stato appena

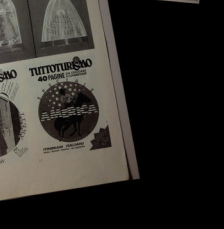
ridisegnato il packaging, progetto che coniugava una felice manualità con la sistematicità del rilievo geometrico, si può iniziare a intuire la dualità che caratterizza l'attività di Moctezuma. In seguito a Domus KX inizia il confronto con il progetto editoriale in senso stretto: "Tututorismo", "Razionalismo", "Quattrocento", fino al recentissimo "Paradisi", ma non basta, si precisa anche l'attività progettuale a tre dimensioni: si tratta di isomorfismi, magari di piccoli merli concetti, che necessitano una spazialità non cartacea, libera da ogni riferimento geometrico/strutturale a noi consueti: opere di abbinamenti, popolati di "presenze" evocanti una dimensione spaziotemporale propria della letteratura latino-americana.

Osservando il lavoro di Jesus Moctezuma mi è capitato di pensare a dove mi fosse già avvenuto in precedenza di sentire la suggestione di un sistema tanto ingovernabile, l'abitudine a confrontarsi con ipotesi teoriche tutte interne alla propria cultura induce alla curiosità verso questo progettista così diverso da tutti i grafici che abbiamo visto fino a ora. La metodologia che scaturisce dall'osservazione dei progetti di Moctezuma è assimilabile, nell'impianto generale, alla parte più mite della letteratura latino-americana: Garcia Marquez, nella delle letteratura latino-americana, mi ha permesso di affermare con precisione geometrica ma spesso inestricabile per raggiungere la difesa all'ultimo capitolo che è, silenziosamente, la proiezione del primo.

Il suo lavoro editoriale è sorprendentemente prolifico di ipotesi: la gradualità dell'approccio appare l'aspetto più interessante, il primo progetto rappresenta la complessità del problema, il percorso di avvicinamento al definitivo è costituito di progressivi aggiustamenti operati sulle intuizioni e sulle "provocazioni" iniziali, a favore di un'immagine sintetica e forte.

Osservando il lavoro di Jesus Moctezuma mi è capitato di pensare a dove mi fosse già avvenuto in precedenza di sentire la suggestione di un sistema tanto ingovernabile; l'abitudine a confrontarsi con ipotesi teoriche tutte interne alla propria cultura induce alla curiosità verso questo progettista così diverso da tutti i grafici che abbiamo visto fino a ora.

Maria Campana



SECTOR DE LA MODA

CLIENTES:

<> PELLINI BIJOUX MILANO PROYECTO GRÁFICO, LOGOTIPO, CATÁLOGO, DISPLAY Y VITRINAS.

*** "S&A" DISEÑO GRÁFICO.



1. Logo de la compañía. 2. Negocio Pellini Bijoux en Via Montenapoleone en Milán. 3. Maniquí para joyería.



Logo 1. Portada del catálogo 2. Catálogo / Display 3.



Immagine del servizio aerea da la Lamborghini M. 48



edited by Peter Weil

Alessandro Mendini

Designs and Architecture



Abacus of the Proust armchairs, 1994
Drawing by Luca Panaro.
Over time Proust armchairs have been
painted by Prospero Rasulo, Franco Volpini,
Franco Migliaccio, Claudia Mendini,
Jesus Moctezuma.

