



Personal
Room

n°4

**Emiliano
Ponzi**

Cesar

Emiliano Ponzi

illustrator



PERSONAL ROOM

In un momento storico in cui la velocità sembra essere tutto, la lentezza è sempre più apprezzata. Ma ad una condizione: che sia densa di significato, memorabile (letteralmente: degna di memoria), che non sia una perdita di tempo bensì l'occasione per guadagnare un'esperienza.

Cesar, con il progetto Personal Room, si fa interprete di questa tensione, proponendo un nuovo progetto fatto di incontri, ideato da Garcia Cumini e coordinato da Paolo Ferrarini. Superando il concetto di "evento", Personal Room propone dei dialoghi a tavola, degli incontri in cucina, delle pause di racconto e riflessione, in cui gli ospiti discutono attorno a temi per loro rilevanti.

Scrittori, autori, musicisti, designer, architetti, grafici sono stati invitati a parlare nella casa di Cesar, senza necessariamente discutere di cibo e ricette. Le loro parole sono capaci di far scoprire cose nuove, di aiutare a comprendere meglio il presente, di dare le ricette giuste per intuire in che direzione ci stiamo muovendo noi e il mondo del progetto.

PERSONAL ROOM

At a time in history when speed is everything, slowness is increasingly more appreciated. But at one condition: that it is memorable, teeming with meaning, not a waste of time but an opportunity to enrich one's – experience. By means of the Personal Room project, Cesar interprets this tension by offering a new project consisting of encounters, created by Garcia Cumini and coordinated by Paolo Ferrarini.

Personal Room strives to be more than just an event by suggesting conversations around the table, meetings in the kitchen, moments to relate and reflect during which guests can talk about matters that are particularly important to them.

Writers, authors, musicians, designers, architects and graphic designers have been invited to talk in Cesar's home, not necessarily on the subject of food or recipes. Their words have led to the discovery of new things, aided the understanding of the present and offered the right recipes to sense the direction we and the design world are moving in.

EMILIANO PONZI

Vive a Milano. Il suo lavoro si basa sull'uso di texture, linee grafiche ed essenzialità, per comunicare in maniera diretta e sintetica. Le sue illustrazioni compaiono su pubblicità, magazine, libri, quotidiani e animazioni, per clienti che includono il New York Times, Le Monde, Il New Yorker, Louis Vuitton, Moma NY, Der Spiegel, Penguin Books, Hyundai, Esquire e Amnesty International. Tra i clienti italiani figurano Armani, Bulgari, Gucci, La Repubblica, Feltrinelli, Lavazza, TIM, Pirelli, Ferrari e il Triennale Design Museum. Ha ricevuto molte onorificenze tra cui il "Young Guns Award" dall'Art Directors club di New York, medaglie al merito dalla Society of Illustrators di New York, Los Angeles e da 3x3 Magazine Pro show, oltre a premi di eccellenza da Print, How International Design Award, Communication Arts Illustration Annual e American Illustration Annual.

EMILIANO PONZI

He lives in Milan. His work is based on the use of texture, graphic lines, and simplicity, to communicate directly and concisely. His illustrations have appeared in advertisements, magazines, books, newspapers, and animations, for clients that include the New York Times, Le Monde, the New Yorker, Louis Vuitton, MoMa NY, Der Spiegel, Penguin Books, Hyundai, Esquire, and Amnesty International. Among his Italian clients are Armani, Bulgari, Gucci, La Repubblica, Feltrinelli, Lavazza, TIM, Pirelli, Ferrari, and the Triennale Design Museum. He has received many awards, among which the "Young Guns Award" from the Art Directors club of New York, medals of merit from the Society of Illustrators of New York and Los Angeles, and from 3x3 Magazine Pro Show, in addition to awards for excellence from Print, How International Design Award, Communication Arts Illustration Annual, and American Illustration Annual.





Il destino dell'autore The artist's calling	10
L'idea e il design Concept and Design	12
The Great New York Subway Map The Great New York Subway Map	16
Darsi delle regole Setting Rules	22
Arte e illustrazione Art and illustration	24
La sperimentazione come necessità Experimenting as a necessity	25
Spazio personale, spazio artistico Personal space, artistic space	28

Il testo che segue è tratto dal dialogo tra Emiliano Ponzi e Paolo Ferrarini, tenutosi a Pramaggiore (Venezia) il 14 giugno 2018 presso il quartier generale di Cesar, alla presenza di un gruppo selezionato di professionisti.

The following text is an extract from a conversation that took place at Cesar's Head Office in Pramaggiore (Venice) on 14 June 2018. The conversation was between Emiliano Ponzi and Paolo Ferrarini, in the presence of a select group of industry experts.



IL DESTINO DELL'AUTORE

P.F. Questa sera abbiamo il piacere e l'onore di avere con noi Emiliano Ponzi, uno dei più importanti illustratori italiani contemporanei. Il suo lavoro è noto in tutto il mondo ed è comparso sulle pagine di importanti riviste e quotidiani internazionali, ma anche su copertine di libri, campagne pubblicitarie e stazioni della metropolitana.

Se è vero che ogni immagine è una storia, quelle di Emiliano sono portatrici di narrazioni dal respiro ampio, quasi cinematografico. Molto spesso i suoi lavori ci costringono a soffermarci un attimo, solo un istante, durante il quale l'idea, il concetto, il punto di vista alternativo sul mondo ci arrivano con la forza di un'illuminazione. Nell'epoca della comunicazione istantanea, Emiliano ci invita ad aspettare, un atteggiamento tanto prezioso quanto fuori moda.

Questo spirito è particolarmente in sintonia con l'idea fondante di Personal Room, concepita da Garcia Cumini con Cesar. Si tratta infatti una serie di incontri memorabili (da ricordare, letteralmente) dedicati a progettisti di settori diversi dal classico design di prodotto. Con la lentezza tipica del dialogo in cucina, anche questa sera ci sediamo attorno a un tavolo per ascoltare e dialogare, rallentando per entrare in sintonia con un'esperienza unica. Con Emiliano andremo alla scoperta dei meccanismi che portano alla nascita delle sue opere e ci racconterà il processo di progettazione di una comunicazione che non ha bisogno di parole per farsi capire.

Innanzitutto grazie per aver accettato l'invito a casa di Cesar. Partirei da un tema che so esserti particolarmente caro: come si diventa un autore? Come si intraprende una strada personale nel mondo della comunicazione e dell'illustrazione?

THE ARTIST'S CALLING

P.F. This evening we have the pleasure and the honour of talking to Emiliano Ponzi, one of the most influential contemporary Italian illustrators. He is an artist of international reputation; his work has been published on the pages of major international magazines and newspapers and on book covers. He has also created advertising campaigns, some of which have appeared in subway stations.

Every image tells a story, and Emiliano's illustrations have a wide breadth of narrative, they are almost cinematic in their approach. Very often his work forces us to reflect for an instant, and at that moment, his idea, his concept, his alternative point of view on the world, strikes us like lightning. In the age of instant communication, Emiliano invites us to wait, to slow down, an attitude to life as precious as it is out of fashion.

This is particularly in tune with the concept at the heart of Personal Room, created by Garcia Cumini together with Cesar. It is a series of memorable encounters with a number of designers whose field of work is not necessarily product design.

In a relaxed atmosphere, typical of conversations around the kitchen table, this evening we sit to listen and to talk, slowing down in order to tune into a unique experience. With Emiliano we will discover the thought processes that lead to the creation of his work and to the communication of concepts without the use of words.

Thank you for accepting Cesar's invitation. I would like to begin with a question on a subject that I know is particularly dear to you: how did you become an artist? How did you start your career in the world of illustration and communication?

E.P. Passare dall'essere progettista all'essere autore è una strada molto lunga. Realizzo circa 250/300 immagini all'anno e per me un'illustrazione è un mezzo, non è mai un fine. È il mezzo per continuare a sperimentare, a darmi nuove sfide in modo da poter accrescere e comprendere meglio la mia poetica, immagine dopo immagine.

Ci sono due tipi di persone che fanno il mestiere dell'illustratore: quelli che chiamo "impiegati dell'illustrazione", fornitori per i quali lavorare per quella testata o quel cliente è già un punto d'arrivo. Poi ci sono quelli che considerano ogni lavoro un passo per arrivare a definire la propria identità di autore. Per me ogni immagine è uno strumento, un passaggio per raggiungere un obiettivo di lungo periodo, a volte un passo che mi serve anche per testare le mie ossessioni o per sperimentare qualcosa di più artistico.

P.F. Come sei arrivato al mondo dell'illustrazione?

E.P. Ho iniziato a fare illustrazione perché non ero riuscito a superare gli esami di ammissione a Scienze della Comunicazione. Era il 1997, vivevo a Ferrara e non avevo nemmeno idea di cosa fosse l'illustrazione. Sapevo però che mi piaceva disegnare così ho deciso di iscrivermi allo IED di Milano e ho scelto quell'indirizzo.

E.P. Moving from project to illustration is a very long process. I create approximately 250/300 images per year and for me illustration is a medium, it is never an end. It is the means by which I continue experimenting, setting myself new challenges so as to understand better my creativity after each work.

There are two kinds of people who work as illustrators, those I call 'illustration personnel', for whom working for a particular magazine or a particular customer is the end point. And those who consider each piece of work as a step towards finding their own identity as an artist. For me, every image I create is a step towards a long-term objective. Sometimes I need to test my obsessions or to experiment with something more creative.

P.F. How did you become an illustrator?

E.P. I studied Illustration because I did not pass the entrance exams at university, I wanted to study Communication Sciences. It was 1997, I lived in Ferrara and had no idea what illustration was. I knew that I liked drawing though, so I decided to enrol at the IED - Istituto Europeo di Design, in Milan and from there I chose that career path.

L'IDEA E IL DESIGN

P.F. Qual è il percorso progettuale che ti porta alla realizzazione dell'immagine?

E.P. Per me la pagina bianca è il luogo del terrore più estremo. Dalla pagina vuota può nascere un capolavoro, un'immagine terribile o - ancora peggio - mediocre. Come riempire questo spazio? Quali sono gli elementi, gli ingredienti principali per costruire un'immagine che funzioni? Banalmente, sono un paio: idea e design. L'idea è il "cosa", il messaggio che io voglio comunicare, mentre il design è il "come", il modo in cui disegno, la cornice che voglio dare a quel messaggio. Questi due aspetti sono sempre in combinazione ma sono anche in proporzione: a volte devo comunicare un messaggio talmente forte che mi bastano pochi segni, mentre altre volte il messaggio è più debole e ho necessità di arricchirlo con molta estetica. In alcuni lavori ci sono delle idee grandi e un piccolo design, in altri un design corposo e un'idea semplice. Alcune illustrazioni vanno oltre la descrizione e riescono a parlare da sole con chiarezza. Si possono mischiare i piani, magari due paradigmi che non hanno nulla a che vedere l'uno con l'altro, creare un senso nuovo. Per immaginare due elementi di mondi molto diversi su un terzo piano di senso, si deve utilizzare un pensiero laterale. È un processo più della mente che della mano.

P.F. Sei nel tuo studio e ricevi una telefonata o una mail dal tuo agente o da un committente. Che forma ha il brief che ricevi e subito dopo, cosa succede?

CONCEPT AND DESIGN

P.F. What is the thought process you follow when you create new work?

E.P. For me, a blank page is a cause of extreme anxiety. A blank page can lead to a masterpiece, to something awful or, even worse, something mediocre. How do I fill the space? What are the main ingredients I need to build an illustration that works? In my opinion, there are just two: concept and design. Concept is the 'thing', the message I want to communicate, while design is the 'how', the way in which I communicate, the frame I want to give to that particular message.

Concept and design go always hand in hand but design is to be used wisely: sometimes I just need a very simple image to put across a very strong message. Other times the message can be weaker so I need to describe it with a more complex design.

For some projects we have a big concept and simple design, and in others a more complex design and simpler concept. There are images that speak loudly and clearly by themselves. Other times you can mix things up, maybe use two concepts that have nothing to do with each other in order to create a new meaningful one. You need to adopt a lateral thinking process in order to translate parts from two separate worlds into a third level of meaning. It is more a process of thinking than an empirical process.

P.F. When you receive a phone call or an email with a brief from your agent or a client, what does it look like and what happens when you start working on it?

E.P. In Italia tutto succede in maniera informale: "Ciao, mi piacerebbe fare questa cosa, abbiamo questo progetto molto grande, più o meno con questa scadenza. Cosa ne pensi?". In America invece mi dicono: "Questo è il brief. Questo è il compenso. Questi sono gli step. Ci stai o non ci stai? Fammi sapere al più presto". Diciamo che in America tendono ad essere più pragmatici con meno fronzoli ma il succo non cambia, è anche il bello di lavorare a cavallo tra due mondi che hanno culture diverse. Dopo il primo contatto lavoro su alcuni spunti. In America vige una regola non scritta per la quale si devono mandare almeno tre proposte. Per arrivarci si prende il tema, lo si posiziona al centro e lo si guarda da punti di vista diversi, come attraverso gli angoli di un prisma, per evidenziare aspetti differenti senza mai perdere di vista l'argomento principale. Infine si mandano le illustrazioni sotto forma di bozzetto (in gergo "matite"), dopo di che si procede con l'esecuzione finale a colori dell'idea selezionata.

P.F. Qual è il tuo rapporto con i clienti?

E.P. Quando il cliente si impone, rischi di diventare soltanto la mano che esegue e alla lunga questo approccio fa perdere motivazione e identità. Quando invece c'è libertà, si possono fare cose sentite, tranne quando quella libertà venga da una mancanza totale di direzione da parte del cliente. Nella migliore delle ipotesi gli art director dovrebbero impostare la rotta ma poi lasciare libera la nave di navigare senza che questo significhi perderne totalmente il controllo.

E.P. In Italy it is all rather informal. "Hello, I would like to do this thing, we have this very big project, more or less with this deadline. What do you think about it?". In America, instead, they tell me: "This is the brief. This is the budget. Are you interested? Let me know as soon as possible".

Americans tend to be more pragmatic with fewer frills, but the message is the same. And for me, it is a pleasure to work between the two different cultures.

In America there is an unwritten rule by which you must submit at least three sets of works. After the first contact, I start working on some concepts. I take the topic, place it in the middle and look at it from different angles - like through the facets of a prism, so as to explore different parts without ever losing sight of the main subject. Then I send out the drafts and once the client has chosen the concept they like, we proceed with the final rendering, in colour.

P.F. What kind of relationship do you have with your customers?

E.P. When a client is too overbearing or controlling, there is the risk that my work becomes just execution, and in the long run this approach can cause a loss of motivation and identity. When I have complete freedom, I can develop work that is deeply felt - except when freedom means total lack of direction from the client. To explain this concept through a metaphor, I would say that the best work is created when art directors set the course but leave the ship free to navigate itself without fear of losing control of it.

“Per immaginare due elementi di mondi molto diversi su un terzo piano di senso, si deve utilizzare un pensiero laterale. È un processo più della mente che della mano.”

⋮

“You need to adopt a lateral thinking process in order to translate parts from two separate worlds into a third level of meaning. It is more a process of thinking than an empirical process.”



THE GREAT NEW YORK SUBWAY MAP

P.F. Qualche mese fa è uscito in tutto il mondo “The Great New York Subway Map”, un volume che hai scritto e illustrato per il MoMA di New York. Si tratta di un libro per ragazzi che allo stesso tempo è un omaggio a Massimo Vignelli, uno dei grafici italiani più noti al mondo. Ci racconti la genesi di questo progetto?

E.P. Avevo un appuntamento con il publisher del MoMA per una mia proposta, che però non è stata accettata. Di fronte al rifiuto mi sono detto che non potevo andarmene a mani vuote, per cui abbiamo iniziato a discutere e ci siamo fatti venire in mente l'idea di realizzare un libro dedicato a Massimo Vignelli, molto conosciuto a New York per aver disegnato la mappa della metropolitana nel 1972, loghi ultrafamosi, oggetti di design e grafiche. Massimo aveva creato un diagramma modernissimo per l'epoca, talmente nuovo da non essere capito all'inizio.

Il libro fa parte di una collana che racconta - ai bambini prima e a tutti in seconda battuta - le storie di successo di artisti, designer e architetti con un taglio molto interessante, ovvero senza esaltare il culto del superuomo, anzi, facendo comprendere che il processo creativo è un atto di rigore e che richiede molto impegno, un atto anche razionale, non qualcosa che si fa con una bacchetta magica.

Cosa fa il creativo in realtà? Prende il mondo - che è un luogo complesso - lo filtra, lo sintetizza e poi lo rende di nuovo alla realtà. Vignelli l'ha fatto per disegnare la complessità della

THE GREAT NEW YORK SUBWAY MAP

P.F. The Great New York Subway Map is a recently published book that you wrote and illustrated for the MoMA in New York. This is a children's book that is also a tribute to Massimo Vignelli, one of the most famous Italian graphic artists. What can you tell us about the origin of this project?

E.P. Avevo I attended a meeting with the publisher of MoMA to discuss a project that unfortunately did not take off. It was my ambition to work with MoMA, so we came up with a project for a book about Massimo Vignelli, an Italian designer well known in New York. He was responsible for the design of the subway map in 1972, as well as famous logos, design objects and artwork. Vignelli had designed a very modern diagram, so forward in its thinking at the time that it was barely understood at first.

The book is aimed mainly at children but targeted also at adults, it is part of a series that narrates the success stories of artists, designers and architects. It has an interesting take on the subject, in that it does not aim to create the cult of the genius but strives to make clear that the creative process is rigorous and requires a lot of effort. It is a very rational process, not something that happens as if by magic.

What does a creative artist actually do?

metropolitana. E con un'operazione di metalinguaggio, è quello che ho fatto a mia volta con questo libro, perché ho dovuto spiegare e sintetizzare il suo mondo e intrecciarlo con il mio.

P.F. Per “The Great New York Subway Map” hai scritto i testi e realizzato le illustrazioni. Si è trattato di un processo molto lungo, che ha richiesto mesi di lavoro. Quali sono gli elementi chiave di questo libro?

E.P. Per scrivere il libro ho fatto molte ricerche al Transit Museum di New York, ma ho fatto riferimento anche, tra gli altri, a un testo fondamentale di Massimo, “The Vignelli Canon”, nel quale sono contenuti tutti i suoi assiomi per creare del buon design. Erano concetti che in maniera spontanea usavo già nel mio lavoro, senza saper dare loro una catalogazione. Per questo ho deciso di renderli manifesti nel processo divulgativo.

Ad esempio la *timelessness* è la capacità di andare oltre le mode, di creare oggetti che restano al tempo. La mappa di Vignelli è stata dismessa dopo sette anni dall'introduzione, ma ora fa parte della collezione permanente del MoMA, nello stesso luogo in cui si trovano i grandi maestri della storia dell'arte come Picasso. E questo ha a che fare con il modo in cui ci poniamo di fronte ai progetti creativi che realizziamo. La mappa di Vignelli aveva un orizzonte di lungo periodo, uno sguardo che andava oltre la soddisfazione immediata del cliente, in quel caso la MTA, la Metropolitan Transportation Authority. Noi progettisti e autori dovremmo avere un atteggiamento che ricorda lo

He looks at as complex a place as the world, analyses it, filters it, digests it and gives it back to us in the shape of images. Vignelli did this in order to understand and represent the complexity of the New York subway through an image. And through a metalinguistic process, this is what I did while writing the book. I had to explain and summarise his world and interweave it with mine.

P.F. You wrote the text and drew illustrations for The Great New York Subway Map. This has been a very long process which took you months. What are the key elements of this book?

E.P. I did a great amount of research at the Transit Museum in New York, and I also consulted, amongst others, a seminal work by Massimo Vignelli, The Vignelli Canon. This work defines guidelines he believes are needed to create good design. They were concepts that I already instinctively used in my work but had not consciously thought about. This is why I decided to make them available to others.

For example, what Vignelli calls *timelessness* is the author's ability to go beyond trends, to create objects that stand the test of time. Vignelli's map is no longer in use, but it is on display in the permanent collection at MoMA, together with works by great masters such as Picasso. This links us to how we approach the creative process, his map

sguardo dei kouroi, le statue classiche greche che guardano sempre lontano, all'orizzonte.

P.F. Le mappe che usiamo tutti i giorni tendono ad essere molto fedeli alla realtà, al punto che spesso utilizzano fotografie satellitari. È una riproduzione del reale, non una semplificazione. Con la mappa della metropolitana di New York Vignelli invece ha compiuto un grande lavoro di astrazione, di semplificazione della complessità di un groviglio di linee intrecciate su più livelli. Ma allo stesso tempo si è dovuto attenere alla vita reale delle persone, che fisicamente si devono spostare e capire dove andare.

E.P. La mappa di Vignelli era orientata al minimalismo e voleva distanziarsi dalle classiche mappe turistiche, piene di informazioni inutili come i nomi delle strade e dei parchi. Aveva intuito che quello che cerchiamo è una comunicazione diretta. Un esempio lo troviamo anche nei suoi oggetti, come la sedia Handkerchief disegnata per Knoll nel 1985 con la moglie Lella. Si tratta di oggetti che appaiono nella loro essenzialità, all'opposto del decorativismo barocco. In una sedia barocca o in una sedia minimalista la funzione è la stessa, ma l'atteggiamento con cui mi avvicino al progetto ancora prima di appoggiare la matita al foglio, è quello di pensare ad un'estetica essenziale ed onesta.

was forward looking, it lasted beyond the immediate need of his client, the Metropolitan Transportation Authority. As designers and artists, we should approach our work in the same way as that in which the gaze of the kouroi is represented. These classical Greek statues always look ahead, towards the horizon.

P.F. Maps we use on a daily basis tend to be faithful to reality, to the point that they often represent satellite images. They are replicas of what we see, not interpretations. With the New York subway map, Vignelli developed a concept, he designed the map so that the complexity of a tangle of subway lines became easy to read. And at the same time, he stuck to reality, keeping in mind the people who needed to use the map to travel on the subway, they needed to understand how to navigate the subway.

E.P. Vignelli's map was minimalist in approach, he wanted it to be different from the typical tourist map which he felt was full of useless information such as names of streets and parks. Vignelli understood that what we are looking for is direct communication. An example of his approach is also found in the way he designed objects, such as the Handkerchief Chair - created for Knoll in 1985 together with his wife Lella. Objects that are represented in their essence, in contrast to a baroque decorative style.

P.F. Quindi si tratta di un minimalismo non inteso come stile, ma come approccio progettuale.

E.P. Esatto. E ci colleghiamo a un'altra cosa che diceva Vignelli e che condivido pienamente: *design is one*. Se sai disegnare una cosa puoi disegnare tutto. È chiaro che disegnare una città o disegnare una brocca richiedono capacità diverse, ma se hai un metodo di lavoro efficace hai anche la certezza di poter contare su step progressivi che ti consentiranno di portare a termine correttamente il lavoro.

Un'altra cosa interessante è che Massimo era profondamente convinto - e anche io lo sono in qualche modo - che il nostro lavoro debba essere corretto a livello semantico. Non dobbiamo creare quello che le persone vogliono, ma dobbiamo creare quello di cui le persone hanno bisogno, con un minimo di spirito educativo. Il gusto si può sviluppare solo conoscendo le cose in maniera un po' più approfondita, essendo alfabetizzati, avendo qualche strumento per analizzare i prodotti, da un romanzo a un'immagine, fino a un qualsiasi oggetto di design.

A baroque or a minimalist chair serve the same function, but the way in which the artist approaches the project before he starts drawing is to think of an aesthetic form that is essential and honest.

P.F. So, we are talking about minimalism not as style, but as an approach to design.

E.P. Precisely. And this relates to something else that Vignelli said, and that I fully agree with: *design is one*. If you can draw one thing, you can draw anything. It is obvious that drawing the map of a city or drawing a jug require different skills, but if you approach your work methodically, you will take progressive steps that will allow you to complete the job successfully. It is also interesting to note that Massimo Vignelli was convinced, as I am to a certain extent, that our work should be semantically correct. We must not create what people want, but what people need, with some educational purpose. Taste can be developed only through learning and experience, by acquiring the tools needed to analyse products, be it a book, an image, or a design object.



“Noi progettisti e autori dovremmo avere un atteggiamento che ricorda lo sguardo dei kouroi, le statue classiche greche che guardano sempre lontano, all’orizzonte.”

⋮

“As designers and artists, we should approach our work in the same way as that in which the gaze of the kouroi is represented. These classical Greek statues always look ahead, towards the horizon.”

DARSI DELLE REGOLE

P.F. Com'è strutturato il tuo metodo di lavoro? Come risolvi i problemi che ti vengono messi di fronte? Qual è la tua disciplina progettuale?

E.P. Innanzitutto tendo a non lavorare di notte. Ogni mattina mi alzo tra le 6:00 e le 6:30, alle 7:00 sono in studio fino alle 21:00. Cerco di ridurre sempre di più la distanza tra quello che ho in testa e quello che sto facendo. Mi chiedo sempre quanto posso fare meglio quello che sto facendo, fino alla scadenza finale. Dopo di che, mando tutto e penso al prossimo lavoro.

Quando si inizia un nuovo progetto darsi delle regole è l'unico modo che noi abbiamo per evolvere, per non rimanere bloccati a fare ancora una volta le cose che sappiamo già fare, l'eterna e noiosa variazione sul tema.

Le regole sono la struttura, in un certo senso i limiti, dentro la quale si muove la creatività. Se domani mi chiedessero di disegnare una piscina identica a una che ho già fatto e la facessi allo stesso modo, non porterebbe nulla al mio percorso di autore. Quindi alcune regole di base sono necessarie al nostro percorso, per farci evolvere in una direzione che non è decisa dagli altri ma è scelta da noi.

Per "The Great New York Subway Map" me ne sono imposte due. Una l'ho chiamata "leadership delle ombre". Volevo creare tutte le forme del libro attraverso le ombre, che possono essere campiture piatte oppure segni un po' più strutturati, capaci di creare le morfologie di persone, oggetti e ambienti. Lo si nota ad esempio nella tavola in cui si vede il diner nel quale Vignelli aveva l'abitudine di ritrovarsi con i suoi collaboratori. Se

SETTING RULES

P.F. How do you approach your working day? How do you overcome problems? What is your design discipline?

E.P. Firstly, I tend not to work at night. Every morning I get up between 6 and 6.30am, at 7am I am in my study and work there until 9pm. I try to translate what I have in my mind into my work as quickly as possible, always striving to improve on it up to the final deadline. After that, I send everything out and start thinking about the next job. When I start a new project, setting rules is the only way I can develop my work and avoid repeating myself, creating the eternal and dull variation on a theme.

Rules are the structure, and to a certain extent the limits, within which creativity moves. If tomorrow I were asked to design a swimming pool identical to one I have already designed and if I designed it exactly in the same way, this work would add nothing to my journey as an artist. Therefore, some basic rules are necessary, to help make us grow and develop in a direction that is not decided by others but is chosen by us.

For The Great New York Subway Map I set two rules. One, I called 'shadow leadership', I wanted to create all images in the book through shadows. They are backgrounds that can be flat

contrastiamo al massimo l'immagine ed eliminiamo il colore, tutta la scena resta comunque leggibile, proprio grazie al design delle parti scure.

L'altra regola che mi sono dato è "la dieta del colore": ha a che fare con la consapevolezza che il colore è uno strumento, non è un vezzo. Per questo ho deciso di non usare gradienti, di usare solo colori piatti, ma anche di muovermi su palette con una dominante cromatica neutra e di aggiungere solo i colori delle linee della metropolitana, usati come accenti o come aree più piatte. Questo mi ha permesso di controllare l'attenzione del fruitore del libro, di direzionare il suo sguardo per leggere prima gli elementi fondamentali. Mi ha anche permesso di trovare un senso e di dare una continuità a tutto il libro. Un esempio è la scena in cui ho rappresentato un episodio che pare essere vero: Vignelli capì come disegnare le linee della mappa della metropolitana mentre mangiava un piatto di pasta e decise di rappresentare le linee come gli spaghetti paralleli arrotolati alla forchetta. Ecco, in questa immagine tutto è in tinte neutre, tranne gli spaghetti che diventano le linee della futura mappa.

or slightly more structured, through which I introduce people, objects and surroundings. The use of shadows is evident in the image where I describe the diner Vignelli used to meet up with his collaborators. If we set the image at the maximum level of contrast and get rid of the colour, the whole scene is still visible. This is thanks to dark shadows.

My other rule is 'the colour diet'. This has to do with the understanding that colour is an instrument, not a mannerism. For this reason, I decided not to use colour gradients but only flat colours and to move to a neutral colour palette. The only colours I added were for the subway lines, and I used these as highlighters, to make the reader focus his attention on the most important elements of the image. This rule also allowed me to give meaning and continuity to the whole book. For example, I describe an episode where Vignelli decided how to draw the subway lines on the map while eating a plate of pasta. He chose to represent the lines like spaghetti rolled around a fork. In this image, everything is shown in a neutral palette, except for the spaghetti that becomes the subway lines on the future map.

ARTE E ILLUSTRAZIONE

P.F. Quali sono le tue ispirazioni visive e quali sono gli artisti che ti indirizzano maggiormente?

E.P. Io non ho un ispiratore diretto. Durante la nostra formazione siamo esposti a tantissimi stimoli e chiaramente facciamo una selezione degli autori che più sono vicini al nostro gusto, dai quali abbiamo imparato qualche cosa. Per quello che mi riguarda faccio riferimento agli Impressionisti per l'uso del colore, passando poi per David Hockney, Alex Katz, Edward Hopper, tanti artisti che usavano soprattutto la luce come elemento creativo capace di generare la forma. Altri miei colleghi hanno stili più piatti e si rifanno maggiormente alla grafica.

P.F. La tua generazione ha prodotto tantissimi illustratori e grafici italiani di fama internazionale. C'è un motivo o è semplicemente stato un caso fortunato?

E.P. Credo sia stata un po' di fortuna ma soprattutto è merito della tecnologia, che ha giocato un ruolo importantissimo. Da un lato ha permesso di saltare una serie di conoscenze tecniche che solo due o tre generazioni fa erano imprescindibili. Ci sono ad esempio moltissime persone che oggi fanno questo lavoro e letteralmente non sanno disegnare, ma la tecnologia permette loro di lavorare e di farlo bene. L'altra ragione è che noi non siamo figli dell'epoca dei piccioni viaggiatori ma

ART AND ILLUSTRATION

P.F. Where do you get your visual stimulation from and which artists inspire you most?

E.P. I do not have a particular artist from which I get inspiration. During our studies and training we are exposed to a variety of artists and we naturally refer to and learn from those that are closest to our tastes. As far as I am concerned, I look to the Impressionists for their use of colour, and also to David Hockney, Alex Katz, Edward Hopper, and other artists who used light as their main creative tool. I noticed that other colleagues have plainer styles and are inspired more by visual images.

P.F. There are a great number of Italian illustrators and graphic designers of your generation who have achieved international reputations. Is there a particular reason for this or is it just down to chance?

E.P. To some extent I think it is down to chance but technology has also played a very important role. On the one hand, it has given us the opportunity to develop skills that were not available to previous generations. There are many artists today who do not know how to draw but technology has given them the tools to work and the means by which they can be good at their job. On the other hand,

quando abbiamo iniziato a lavorare c'era già Internet. Per questo abbiamo avuto la possibilità di farci conoscere al mondo senza essere presenti fisicamente. Questo ha diffuso moltissimo il nostro lavoro all'estero mentre chi apparteneva alla generazione precedente si doveva spostare o persino trasferire, magari a Parigi o a New York, i due centri allora più importanti per la nostra professione.

we have had the opportunity to make our work available internationally without leaving our office. Our parents belonged to the 'carrier pigeon' generation, but we have had the internet available to us and this has given us exposure abroad and the opportunity to achieve fame quickly.

LA SPERIMENTAZIONE
COME NECESSITÀ

P.F. Come autore e progettista ami spaziare in più settori dell'illustrazione. Il tuo lavoro si muove dalla copertina del libro a quella della rivista, fino a progetti molto specifici per aziende o istituzioni. Dove senti che il tuo "autorato" sia meglio rappresentato oggi?

E.P. È difficile affermare quale sia il luogo dell'autorato, forse perché in ogni progetto c'è una parte più o meno grande di me. In generale sento di essere a mio agio quando posso aggiungere un pezzo di più, quando posso sperimentare qualcosa che ancora non so fare: non rivoluzioni ma piccole evoluzioni, aggiustamenti di rotta dove cambiare pelle, questo è lo stimolo per settare il limite su di un gradino superiore.

P.F. Se dovessi essere totalmente libero di fare un progetto personale, diciamo per un mese, svincolato da questioni di budget e da richieste di clienti e committenti, cosa faresti?

EXPERIMENTING AS A
NECESSITY

P.F. As an artist and designer, you like to move across multiple fields, from book and magazine covers to very specific corporate work. Which one do you believe best represents your creativity?

E.P. It is difficult for me to say where I can best express my creativity, there is a part of me in every single one of my works. I feel comfortable when I can add something, when I can learn through experimenting. I look for developments, small changes, this is where I find the drive to set myself new challenges.

P.F. If you were completely free to choose a particular project to work on for a whole month, without budgetary or creative constraints, what would you choose to do?

E.P. Chi fa un lavoro in cui disegna tanto rimane sempre la frustrazione di non avere interpretato in maniera abbastanza interessante il mondo. E il mondo più complesso è il mondo naturale. Ad esempio, gli alberi sono una delle mie spine nel fianco. Per cui andrei in un bosco con una matita, due colori, e mi metterei a disegnare chiome, foglie e tronchi. Sono talmente depositati nell'immaginario di tutti che tendiamo a rappresentarli in maniera didascalica, così come sono, oppure a banalizzarli con tronchi dritti e chiome tonde. Invece la loro complessità è estremamente varia. Soprattutto la posizione delle foglie, che definisce la morfologia del tutto e il ritmo tra pieni e vuoti.

P.F. Hai mai sperimentato con tecniche iperrealiste?

E.P. Per tanti anni l'iperrealismo è stata una moda ma anche un veicolo per imparare la tecnica. Anche io l'ho praticato molto durante gli studi, soprattutto con ritratti dipinti a olio o acrilico, ma poi me ne sono allontanato. Non mi ha più interessato come ricerca, proprio per il discorso che facevamo poco fa. Se dovessi dipingere un albero con le foglie verdi e con il tronco marrone, non c'è abbastanza di mio, non è abbastanza interpretato, sarebbe semplicemente una mimesi di quello che c'è già o una pura dimostrazione di tecnica.

E.P. In a profession where the key focus is drawing, the main frustration is the feeling that I have not been able to put down on paper what I see in a way that is interesting enough. The most complex thing to interpret is the natural world. Trees, for example are a particular challenge for me. I would go into a wood with a pencil and only two other colours and would start drawing trees in all their detail. We are so familiar with the way they look that we tend to represent them in a very descriptive or graphic way - straight trunks with round shapes at the top. But trees are very complex, and the position of the leaves on a tree defines its shape and the rhythm between spaces.

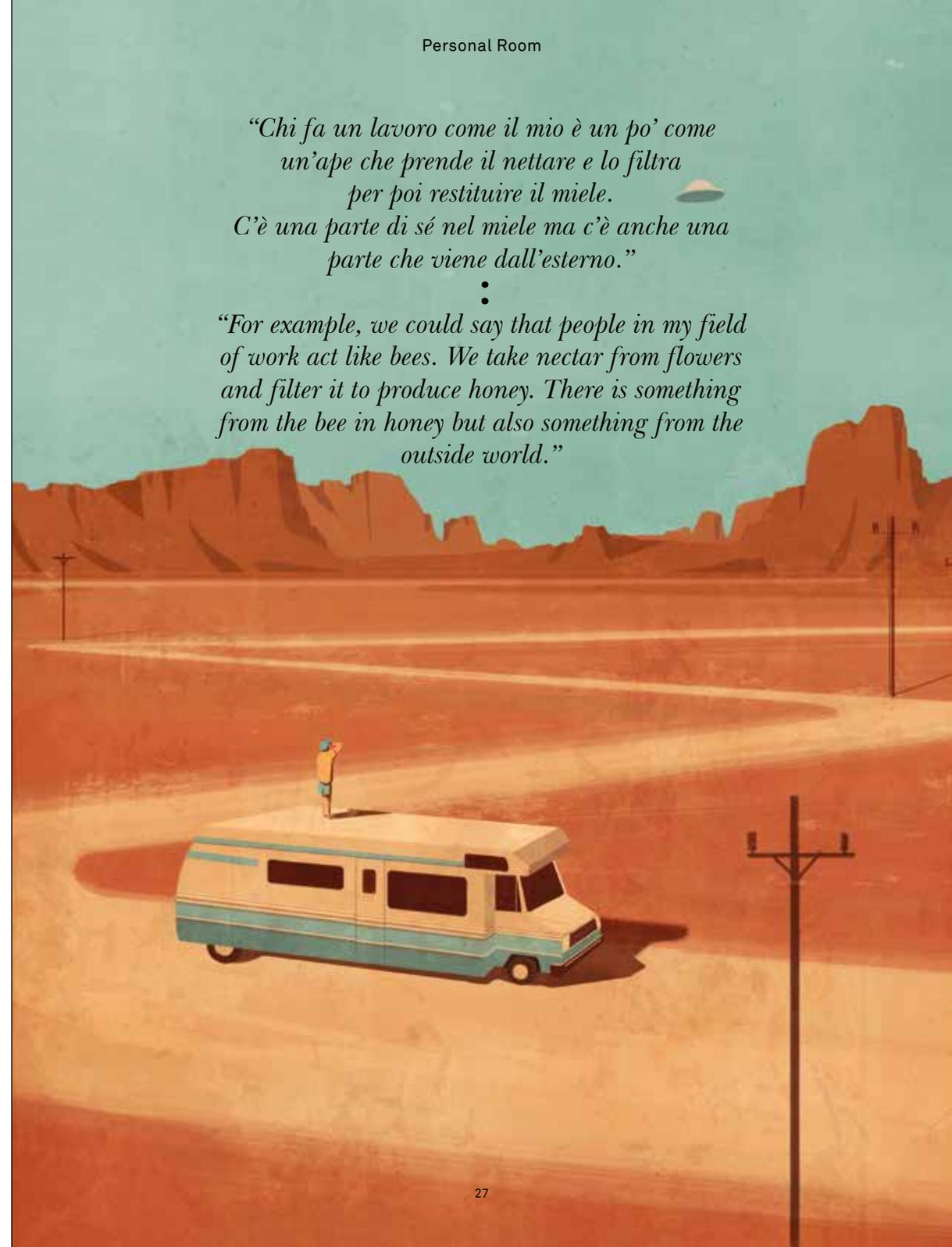
P.F. Have you ever experimented with hyperrealism?

E.P. Hyperrealism used to be fashionable but it was also a tool to learn a specific skill. During my studies, I used hyperrealism quite often, especially with oil and acrylic paintings, but then I moved on. I was no longer interested in it as a tool for personal development. If I were to paint a tree with green leaves and a brown trunk, I would not portray it according to my interpretation, I would not be putting enough of myself into it. It would simply be a replica of what already exists or the mere display of my technique.

*“Chi fa un lavoro come il mio è un po' come un'ape che prende il nettare e lo filtra per poi restituire il miele.
C'è una parte di sé nel miele ma c'è anche una parte che viene dall'esterno.”*

⋮

“For example, we could say that people in my field of work act like bees. We take nectar from flowers and filter it to produce honey. There is something from the bee in honey but also something from the outside world.”



SPAZIO PERSONALE, SPAZIO ARTISTICO

P.F. Dove trovi la tua migliore dimensione "personale"?

E.P. Si tratta di un concetto molto complesso ed è sempre un pezzo di scoperta della propria identità, personale e di pari passo artistica. Lo potrei sintetizzare in una domanda: "Qual è il mio superpotere?". Il mio è diverso dal tuo, che ne hai un altro. Qual è la caratteristica che mi rende unico in mezzo a un mare di persone uniche?

P.F. Per illustrare storie, concetti, idee, ti trovi spesso a dover affrontare la dimensione personale di altre persone. Come la esplori?

E.P. Il metodo mi aiuta molto ad entrare in empatia con il cliente e con il problema che devo risolvere. È sempre una media tra le esigenze della persona che ho di fronte e le mie, che fanno parte del mio modo di rappresentare il mondo. Per fare un paragone potremmo dire che chi fa un lavoro come il mio è un po' come un'ape che prende il nettare e lo filtra per poi restituire il miele. C'è una parte di sé nel miele ma c'è anche una parte che viene dall'esterno.

P.F. Nella fase di progettazione dell'opera c'è una parte intima, durante la quale devi stare solo e ti chiudi prima di restituire il tuo lavoro?

PERSONAL SPACE, ARTISTIC SPACE

P.F. In which kind of work do you find your best 'personal' dimension?

E.P. It is quite a complex issue, and it is linked to my personal and artistic identity. I could summarise it in one question, "What is my superpower?", what is the one thing that makes me unique, that makes me stand out from other individuals?

P.F. In order to carry out your work, you are often faced with other people's personal values and beliefs. How do you go about exploring those?

E.P. Process really helps me to get in tune with my clients and with the problems I am facing. There has to be a balance between my clients' needs and mine, as these inform the way I interpret the world around me. For example, we could say that people in my field of work act like bees. We take nectar from flowers and filter it to produce honey. There is something from the bee in honey but also something from the outside world.

P.F. In the planning stage of your work, is there a moment when you need absolute connection with the subject at hand?

E.P. La prima fase di progettazione è la più delicata perché bisogna dimenticarsi dell'occhio che ti sta guardando: quello del cliente, dell'art director, ma anche dell'audience, delle persone che terranno in mano quel giornale, vedranno quella pubblicità e così via. In questa fase il giudizio va sospeso ed è necessario far uscire e testare tutte le idee prima di farle diventare progetto. In questo passaggio di scrematura le idee vanno fatte sbocciare, per poi essere giudicate in un secondo tempo, per capire quali bisogna avere il coraggio di abbandonare perché non potranno in nessun caso diventare un progetto.

P.F. Ti capita mai di lavorare in cucina?

E.P. Per me la cucina è stato un luogo importante, soprattutto della memoria. Lo è ancora oggi, però ricordo questi lunghissimi pomeriggi con taglio di luce calda che veniva dalla finestra, ricordo me bambino a disegnare al tavolo della cucina mentre mia madre faceva i mestieri, lavava i piatti, riordinava, preparava la cena. Era proprio quella fase della giornata in cui era tutto sospeso, tutto ovattato perché in estate per noi bambini faceva troppo caldo per uscire, quindi eravamo quasi costretti - piacevolmente costretti - a occupare il tempo in cucina. Crescendo la cucina è poi diventata il luogo in cui succedono i dialoghi più intimi tra due persone, un luogo con una certa magia dove ci si mette al riparo dalla folla di invitati. La cucina è anche un luogo di pudore: siamo in mezzo al cibo, circondati da begli oggetti e a volte dobbiamo entrare in punta di piedi per rivelare i nostri segreti a qualcuno.

E.P. The planning stage is the most delicate because I must forget about clients, art directors and my audience - the people who will hold that newspaper, who will see that advertisement. At this moment, all judgment is suspended, it is important to brainstorm - ideas must flow freely. Later, I can select what is suitable and what will become the basis of my work.

P.F. Do you ever work in the kitchen?

E.P. Per me la cucina ha been and still is a very important place for me. I have plenty of memories, afternoons spent drawing at the kitchen table as a child, warm light flooding in through the windows, while my mother cooked dinner or tidied up. It used to be that part of the day when time stood still, it was too hot for us children to play outside, so we were forced - pleasantly forced, I should add - to pass the time in our kitchen. When I grew up the kitchen became a place for intimate conversations, a quiet place, somewhere to escape from a crowded party. The kitchen is also a place of grace and good manners where we are surrounded by food and beautiful things, and where we sometimes need to speak quietly and exchange secrets.



*“La cucina è anche un luogo di pudore:
siamo in mezzo al cibo, circondati da begli oggetti
e a volte dobbiamo entrare in punta di piedi per
rivelare i nostri segreti a qualcuno.”*

⋮

*“The kitchen is also a place of grace and good
manners where we are surrounded by food and
beautiful things, and where we sometimes need to
speak quietly and exchange secrets.”*

CURATOR: PAOLO FERRARINI

ART DIRECTION: GARCIA CUMINI

PHOTOGRAPHY: BARBARA BOZZI (P. 08-09, 30-31)
EMANUELE ZAMPONI (P. 05)

ILLUSTRATION: EMILIANO PONZI (COPERTINA, P. 02, 06, 14-15, 20-21, 27)

TEXTS: PAOLO FERRARINI
TRANSLATIONS: REDROB

PRINTED BY: GRAFICHE GFP / SEPTEMBER 2018

ALL RIGHTS RESERVED.
NO PART OF THIS PUBLICATION MAY BE
REPRODUCES, STORED IN A RETRIEVAL
SYSTEM OR TRANSMITTED, IN ANY FORM OR
BY ANY MEANS , ELECTRONIC, MECHANICAL,
PHOTOCOPYING OR OTHERWISE, WITHOUT
THE PRIOR PERMISSION OF CESAR.

THE EDITOR MAY BE CONTACTED BY ANYONE
WITH THE RIGHTS TO NON-IDENTIFIED
ICONOGRAPHIC SOURCES.



Organized and
sponsored by:

Cesar

Cesar Arredamenti Spa
Via Cav. Vittorio Veneto 1/3
30020 Pramaggiore (VE) Italy
T. +39 0421 2021
F. +39 0421 200059
info@cesar.it - cesar.it



*“L'illustrazione più bella è quella che farò
domani.”*

•

*“My best illustration is the one I will draw
tomorrow.”*

- Emiliano Ponzi -

Cesar