

Milton Glaser

Conversaciones con
Peter Mayer

www.ggili.com — www.ggili.com.mx

GG

Editorial Gustavo Gili, SL

Vía Laietana 47, 2º, 08003 Barcelona, España. Tel. (+34) 933228161

Valle del Bravo 21, 53050 Naucalpan, México. Tel. (+52) 5555606011

Milton Glaser

Conversaciones con
Peter Mayer

Las conversaciones recogidas en este libro se encuentran publicadas originalmente en inglés en estos tres volúmenes:

Milton Glaser: Graphic Design, The Overlook Press, Nueva York, 1973.

Milton Glaser: Art is Work, The Overlook Press, Nueva York, 2000.

Milton Glaser: Drawing is Thinking, The Overlook Press, Nueva York, 2008.

Traducción de Álvaro Marcos

Diseño de la cubierta: Milton Glaser

Toni Cabré/Editorial Gustavo Gili, SL

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

La Editorial no se pronuncia ni expresa ni implícitamente respecto a la exactitud de la información contenida en este libro, razón por la cual no puede asumir ningún tipo de responsabilidad en caso de error u omisión.

© de la traducción: Álvaro Marcos

© textos e imágenes: The Overlook Press, 1973, 2000 y 2008

para la edición castellana:

© Editorial Gustavo Gili, 2016

ISBN: 978-84-252-2960-2 (epub)

www.ggili.com

Índice

¿Arte? ¿Diseño? 1972	8
¿Qué es el diseño? 2000	28
Diseño y comunicación 2008	54

Nota del editor

Este libro recoge tres conversaciones entre el diseñador Milton Glaser y el editor Peter Mayer que fueron publicadas originalmente en inglés en tres libros dedicados a la obra del diseñador: *Milton Glaser. Graphic Design* (The Overlook Press, 1973), *Art is Work* (The Overlook Press, 2000) y *Drawing is Thinking* (The Overlook Press, 2008). Tres momentos puntuales, a lo largo de un lapso de tiempo dilatado, en los que Glaser y Mayer reflexionan sobre toda una serie de cuestiones que tienen que ver con el diseño y el arte, como trabajo y como parte de la vida. Se habla de temas generales como el papel del diseño en su contexto social, el código deontológico no escrito del diseñador, de lo que constituye su dignidad, y de la relación entre creatividad y trabajo; se habla de la relación y la distancia entre diseño y arte y de la relación entre arte y vida, de la importancia o no de tener un estilo, de las relaciones con los clientes... Y se habla, por supuesto, de la obra de Glaser, de los trabajos más icónicos del diseñador y se examina detenidamente la centralidad del dibujo en su práctica como diseñador y el profundo peso entre sus referentes de pintores clásicos como Piero della Francesca.

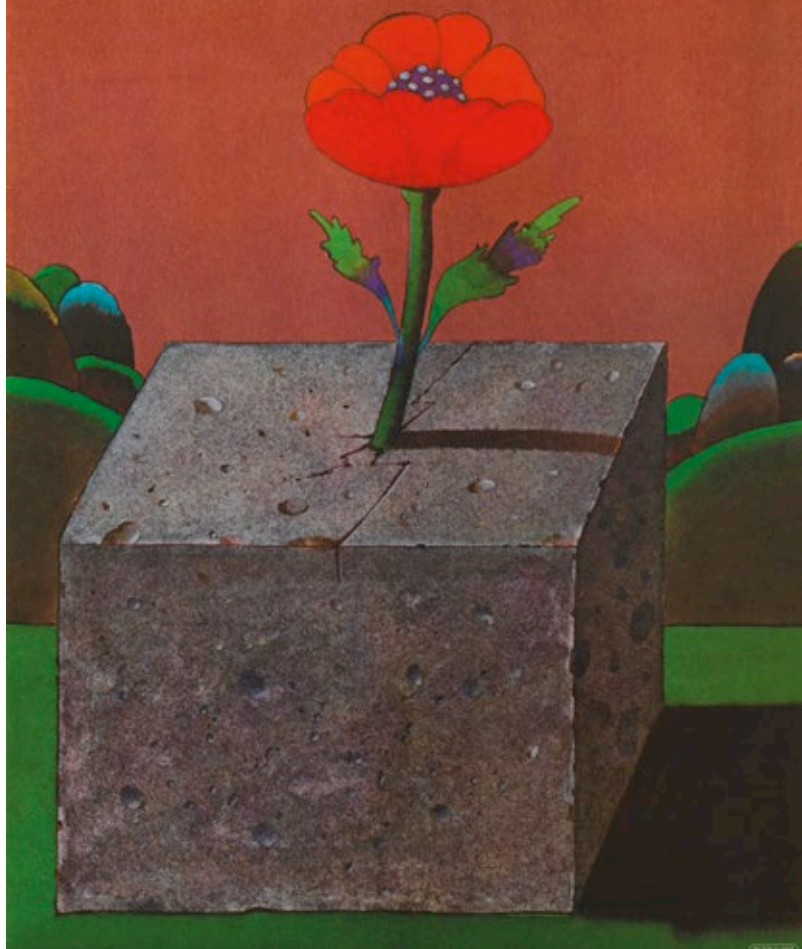
En las tres conversaciones aparecen preguntas recurrentes y es enormemente interesante observar cómo los temas se mantienen, matizan y modulan a lo largo de los años en las preocupaciones de ambos. Si, por ejemplo, en la conversación de 1972 se aborda como una novedad la aparición de nuevas tecnologías que amenazan cierta pureza del campo del diseño, en la de 2000 el abordaje es más matizado y se constata que "las cuestiones que plantea el diseño siguen siendo las mismas, ya hablemos de páginas web o de otras

cosas”, o que con la tecnología “se pierden unas cosas y se ganan otras”. También es interesante observar cómo un tema que asoma solo brevemente en la primera de las conversaciones se convierte en una cuestión central que termina finalmente ocupando buena parte del último libro, *Drawing is Thinking*: la importancia de la atención y su relación con la práctica del dibujo. Así lo afirma Glaser en la última de las tres entrevistas:

El título [*Dibujar es pensar*] es en realidad una descripción de cuál es mi objetivo en el libro. Dibujar puede considerarse una forma de meditación [...]. Creo que el arte es una forma de meditación tanto para quien lo crea como para quien lo contempla y que, como sucede con la meditación, el arte nos hace prestar más atención. Si concedemos que el propósito del arte y de la meditación es producir atención y sosegar la mente para que pueda descartar ideas preexistentes con el fin de poder ver lo que es real, entonces podemos afirmar que todas las artes comparten eso. Nos ayudan a sobrevivir estimulando nuestra atención.

Quizás pueda decirse que el objetivo de estimular la capacidad de atención de su interlocutor (ya fuera este lector, cliente, observador o público general) ha sido uno de los fines constantes de Milton Glaser a lo largo de toda su carrera. Esperamos que este libro contribuya un poco más a ello.

FROM POPPY WITH LOVE



Cartel de promoción y presentación de una compañía discográfica que afirmaba romper con las prácticas convencionales de la industria.

La imagen de la flor brillante que brota del monolito de piedra, quebrándolo, refleja las consideraciones del cliente sobre sus relaciones con la industria.

¿Arte? ¿Diseño?

1972¹

¿Existe alguna diferencia entre arte y diseño?

Existen varias, pero no son tan obvias como podría sospecharse. En algunos aspectos, los objetivos tanto del arte como del diseño son armoniosos y congruentes. La confusión suele aparecer en aquellos casos en los que las disciplinas y los objetivos se separan. En diseño, existe siempre una información previa que debe ser transmitida al público para que llegue hasta ella. Este objetivo es primordial en la mayoría de las actividades propias del diseño. Por otro lado, la función esencial del arte es modificar o intensificar nuestra percepción de la realidad.

Durante la mayor parte de la historia del arte, información y percepción han coexistido en las obras. Las vidrieras de la catedral de Chartres ilustran las diferentes estaciones del vía crucis y su función era instruir a las personas analfabetas... Muchos grandes artistas fueron empleados con propósitos similares. A medida que las sociedades se desarrollaron, la transmisión de información y la función artística comenzaron a divergir, originando la distinción entre el arte elevado y las formas de comunicación de información dirigida a una

¹ Este texto es una versión editada de una larga conversación que mantuvieron Peter Mayer y Milton Glaser en septiembre de 1972. Se publicó por primera vez en 1973, como introducción del libro *Milton Glaser: Graphic Design* (The Overlook Press, Nueva York, 1973) y, para ese fin, se eliminaron de la conversación aquellas preguntas y respuestas que no estaban directamente relacionadas con el tema de la obra.