

Dibujando la estética de Milton Glaser: la importancia del dibujo en el diseño gráfico neoyorquino de la década de los ochenta

Sandra Sánchez García*

Resumen

El presente artículo está enfocado, en primera instancia, en reafirmar la importancia del dibujo como base previa al diseño gráfico neoyorquino de la década de los años ochenta, dentro de la estética de Milton Glaser. Por consiguiente, en el siguiente estudio, se analizan desde la base los postulados estéticos del célebre diseñador gráfico e ilustrador neoyorquino. El estudio Push Pin Graphics, fundado por el ya mencionado Milton Glaser, Seymour Chwast, Reynold Ruffins y Edward Sorel, fue uno de los grandes pioneros del diseño gráfico, llegando a contribuir en el campo con excelentes obras. La ilustración y los diseños que iban desarrollándose a finales de la década de los 70 marcaron un punto de inflexión tanto para profesionales destacados, como para aquellos artistas que buscaban hacerse un hueco en la industria y acababan de sumergirse en este campo. Las nuevas bases que surgieron entonces estaban marcadas por el dibujo como punto de partida de cualquier estética gráfica, logrando además que el proceso informativo nunca perdiese ni la fuerza ni la original intención del diseño gráfico. Esto, sin duda, dio lugar a obras cargadas de pericia, en primera instancia, además de obtener una resolución magistral enriquecida gracias a una sencillez y claridad que ya iban aventurando los principios minimalistas de inicios del siglo XXI. Por consiguiente, las innovaciones y las bases que se asentaron en la década de los 80, en cuanto al diseño gráfico neoyorquino se refieren, tienen una importante repercusión en la actualidad.

Abstract

This article is focused, firstly, to reaffirm the importance of drawing as a previous base of the New York graphic design from the eighties, in the aesthetics of Milton Glaser. Moreover, in the following study, it is analysed the base of the New York famous graphic designer and illustrator. Push Pin Graphics Studio, founded by the aforementioned Milton Glaser, Seymour Chwast, Reynold Ruffins and Edward Sorel, was one of the great pioneers of graphic design, contributing in the field with excellent works. Illustration and designs that were developed in the late 70s, started a point for both outstanding professionals, for those artists that seeking to gain a foothold in the industry and for those that had just immerse themselves in this field. The new bases that emerged then, were marked by the drawing as a starting point of any graphic aesthetic, also making that the communication process never lost neither the strength nor the original intent of graphic design. This undoubtedly, brings works full of expertise firstly, moreover with a master result enriched by simplicity and clarity that was proposing minimalist principles of early twenty-first century. To add, innovations and foundations settled in the 80s, as the New York graphic design is concerned, currently have a important impact today.

Keywords: *Graphic Design, Visual Arts, Milton Glaser, Drawing, New York School*

Desde que la figura de Milton Glaser emergió en el panorama de las artes gráficas, sus trabajos adquirieron una importancia clave no sólo para la historia y evolución del diseño gráfico y la ilustración, sino también para el

propio desarrollo del mundo del grafismo y las artes visuales. A partir de su incursión en el arte y en el colectivo de agencias de publicidad, Glaser exploró las posibilidades que ofrecía este campo, además de experimentar con las

diferentes técnicas de cada momento y las adecuó a una estética propia. Tal y como apostaba el diseñador neoyorquino en muchas obras publicadas y en diferentes conferencias, la clave y a la vez punto de partida de sus diseños fue el dibujo. Sin esta importante técnica, utilizada a lo largo de toda la Historia del Arte, sus obras no hubiesen obtenido el resultado que se esperaba de ellas, ni mucho menos su autor hubiera alcanzado, ni la importancia ni el éxito, que posee en la actualidad. Por lo tanto, el dibujo fue para Milton Glaser el elemento indispensable y sin el cual no se explicaría todo el éxito que envuelve al diseñador neoyorquino.

De todos es sabida la importancia del mensaje dentro de las artes gráficas. Los avances que se contemplan en la actualidad dentro de este ámbito son el fruto del trabajo de los diseñadores e ilustradores a lo largo del siglo XX. No obstante, la comunicación tal y como la conocemos actualmente fue posible gracias al trabajo del profesor canadiense Marshall McLuhan. Con su célebre pensamiento sobre el mensaje y el medio, recalca la importancia de ambos y su función. Por consiguiente, apuesta por el poder del medio, ya que es el que “modela y controla la escala y forma de las asociaciones y trabajo humanos”¹. Esta teoría revolucionó la comunicación y todos los campos que se nutrían de ella, llegando a intervenir dentro del proceso de creación de las artes visuales a partir de la década de 1960.

Contexto geográfico del diseño gráfico

La ciudad de Nueva York, a lo largo del siglo XX, fue el lugar idóneo para que el diseño gráfico alcanzase la cima internacional en el último cuarto de ese mismo siglo. Uno de los factores determinantes para el futuro, la evolución y el desarrollo de las artes en la Gran Manzana, fue el número de artistas exiliados y procedentes de otros territorios del país estadounidense que se habían mudado a la ciudad. Conocida como la cuna del Arte Contemporáneo, Nueva York, al igual que había ocurrido en París en la década de 1920, acogió entre sus filas a diferentes artistas, tales como pintores, realizadores, bailarines, músicos, poetas, escritores y diseñadores, entre otros. A partir de la segunda mitad del siglo XX el número de artistas que llegaban a la ciudad neoyorquina creció de

manera considerable. Este sector de exiliados culturales, residió en diferentes áreas, como en el Downtown en un primer momento; en Greenwich Village, ya en la década de los 50 y 60; en el SoHo, hacia los 70; East Village, en los 80; y el Lower East Side, ya en los 90². La vida cultural neoyorquina que podemos encontrar en la actualidad fue el fruto de esta continua diversidad de personalidades e ideas y del trabajo de muchos artistas en diferentes disciplinas. Este multiculturalismo artístico fue sin duda, la base y la causa de una exitosa evolución concerniente a todos los campos del arte en Nueva York. Los movimientos artísticos siguientes a la segunda oleada de vanguardias afectaron a todos los sectores del mundo del arte, e incluso se hizo patente la reacción y siguiente post-modernismo que comenzó a imperar dentro de las artes plásticas. Todas estas corrientes de estilo además de las ligadas a la pintura contemporánea, tuvieron cabida también en el diseño gráfico y la ilustración, llegando a ser demandas por los clientes. Este campo de las artes gráficas confluó de manera paralela a la pintura contemporánea, aunque si bien es cierto, con sus propias características y particularidades, las cuales vinieron dadas principalmente por los demandantes de estos trabajos, así como el factor utilitario y comunicativo que poseen el diseño gráfico y la ilustración.

Por su parte, el trabajo del diseñador gráfico sufrió ciertos cambios importantes a partir de la década de 1940. Con la llegada del siglo XX la ilustración comenzó a cambiar sustancialmente, al igual que ocurrió también con el papel de los ilustradores. Los postulados estéticos pasaron a depender de las agencias o de clientes individuales que tenían poder para dar prioridad a determinados tipos de creación. Todo esto pasó a trasladarse a los posters y las carteleras, donde paulatinamente comenzó a imperar el tratamiento de los mismos muy cercano a las bellas artes. Francia jugó un papel relevante dentro de esta evolución estética, puesto que el nuevo diseño adaptado por los publicistas de Nueva York, provenía de los publicistas franceses³. La creación de posters para revistas, periódicos, libros y demás formatos, favoreció la adopción de unos

¹ Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano* (Barcelona: Paidós, 1996), 30.

² Germano Celant, y Lisa Dennison, *New York, New York: Fifty Years of Art, Architecture, Cinema, Performance, Photography and Video* (Milán: Skira, 2006), 271.

³ Michele Helene Bogart, *Artists, Advertising, and the Borders of Art* (Chicago: University of Chicago Press, 1995), 81-83.

postulados estéticos dentro del campo del diseño gráfico y la ilustración. Hasta la década de los cuarenta, el sistema de creación era bastante rígido. La realización del proyecto recaía en un artista, encargado por un director de arte. Este último llevaba a cabo la concepción, el diseño básico y el tema del proyecto⁴. Los artistas rara vez entraban en contacto con el cliente u otras personalidades de la agencia de publicidad. Sin embargo, este rígido sistema comenzó ya había comenzado a cambiar anteriormente hacia mediados de la década de los años veinte, con la creación de la Sociedad de Ilustradores. A partir de ese momento se buscó una igualdad entre los sexos, otorgar una mayor importancia a las bellas artes dentro de la estética del diseño y mejorar la profesionalidad del trabajo⁵.

La figura de Andy Warhol como ilustrador, en la década de 1950, favoreció la consolidación de una estética dentro de la ilustración, con identidad comercial y expectativas y prácticas ligadas a ella. El arte de Warhol representó la culminación de los dilemas derivados de las relaciones entre tres importantes aspectos: el arte, los medios de comunicación y la publicidad⁶.

Después de la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos fue receptivo para la llegada de ideas artísticas procedentes del continente europeo, dando como resultado una rica diversidad estilística. Las influencias que llegaron en primera instancia fueron principalmente orientales, de diseñadores japoneses, aunque conjugados junto con elementos del constructivismo europeo⁷. Asimismo, los diseñadores polacos contribuyeron también a la estética estadounidense en el diseño gráfico, aportando obras donde su elaboración derivaba del empleo del simbolismo, mediante metáforas e incluyendo una adaptación única del Surrealismo⁸. Entre las influencias que más contribuyeron al desarrollo del diseño gráfico, cabe destacar el Estilo Internacional, procedente de Suiza. El auge de esta corriente se explica gracias al tratamiento objetivo de la información que llevaba a cabo, mediante el empleo de un

análisis lógico de los elementos integrantes del diseño⁹. A finales de los 60, este estilo comenzó a imperar en el diseño gráfico americano, como reacción contra el Modernismo de la etapa anterior¹⁰. Entre los precursores de esta corriente estilística se encuentran Milton Glaser, Seymour Chwast y Herb Lubalin, los tres pertenecientes a la Escuela de Nueva York. El éxito de esta escuela se explica debido a que la ciudad neoyorquina pasó a convertirse, a mediados del siglo XX, en el centro cultural del mundo¹¹. El modernismo y la influencia europea fueron sin duda las bases de la escuela neoyorquina, la cual pasó a dominar el campo del diseño gráfico entre la década de los 40 y los 70¹², donde las artes gráficas estadounidenses experimentaron un fuerte auge. En esta etapa, nombres como Paul Rand figuraban entre los principales innovadores y precursores del diseño gráfico americano.

Sin embargo, la década de 1960 dio paso al descubrimiento de Milton Glaser¹³, quien poseía una gran versatilidad para el diseño, además de poseer una excelente técnica para el dibujo. Con una arraigada base en este Estilo Internacional que mencionábamos, fundó Push Pin Studios, junto con Seymour Chwast, Reynold Ruffins y Edward Sorel¹⁴. A pesar de que en sus inicios, Milton Glaser estuvo fuertemente ligado a Push Pin Studio, terminó por establecer su propio estudio de ilustración y diseño gráfico, en 1976, Milton Glaser Inc., adquiriendo una gran repercusión internacional.

⁹ Purvis and Le Coultre, *Graphic Design*, 256.

¹⁰ Mildred S. Friedman, Joseph Giovannini y Steven Heller, *Graphic Design in America: A Visual Language History* (Minneapolis: Walker Art Center, 1989), 59.

¹¹ Philip B. Meggs, *Historia del Diseño Gráfico* (México: McGraw-Hill, 2000), 337.

¹² Philip B. Meggs, *Historia*, 362.

¹³ Milton Glaser (Nueva York, 1929), exitoso diseñador gráfico establecido en Manhattan. Después del instituto, estudió en la Academia de Bellas Artes de Boloña gracias a una beca Fulbright. Cofundó Push Pin Graphics en 1954. En 1968 fundó junto con Clay Felker New York Magazine. Más tarde, en el año 1974 fundó la conocida empresa de diseño gráfico e ilustración, Milton Glaser Inc. En el año 1983 formó un equipo junto con Walter Bernard para formar la empresa de diseño WBMG. Para una mayor información sobre sus proyectos y trabajos, consultar su página web oficial: www.miltonglaser.com.

¹⁴ Steven Heller, *Graphic Design: New York. The work of thirty-nine great design firms from the city that put graphic design on the map*, org. DK Holland, Michael Bierut y William Drenttel (Rockport, Mass: Rockport/Allworth Editions, 1992), 32-33.

⁴ Bogart, *Artists, Advertising*, 66.

⁵ Bogart, *Artists, Advertising*, 70-72..

⁶ Bogart, *Artists, Advertising*, 300.

⁷ Alston W. Purvis, y Martijn F. Le Coultre, *Graphic Design 20th Century* (Nueva York City: Princeton Architectural Press, 2003), 33.

⁸ Purvis and Le Coultre, *Graphic Design*, 33.

Push Pin Graphics Studios y Milton Glaser Inc.

Los comienzos de Milton Glaser en el mundo del diseño gráfico estuvieron ligados a Push Pin Studios. Dentro de esta empresa, la estética de sus proyectos buscaba el retorno hacia la ilustración narrativa y el estilo histórico, entonces pasado de moda, adaptándolo al desarrollo de la imagen conceptual. El principal distintivo de Push Pin Studios fue la incorporación de una rica variedad de estilos y propuestas, con una diversidad de creaciones y, de la mano de Milton Glaser, una estética originada a partir del dibujo, el cual proporcionaba un sinfín de alternativas y posibilidades a los proyectos. A pesar de que el resto de cofundadores del estudio emprendieran su carrera de manera individual, Chwast y Glaser continuaron al frente de la empresa, elaborando diseños a partir de obras clásicas a las que introducían o mezclaban con elementos actuales. Sin duda, esta estética del diseño fue una idea innovadora que originó un número importante de seguidores en las artes gráficas neoyorquinas.

Una vez que el diseñador neoyorquino fundó su propio estudio en 1976, buscó continuar la línea del Estilo Internacional de la que ya había hecho gala durante su estancia en Push Pin Studios. A pesar de que el Modernismo imperaba en el diseño y había ido creciendo a lo largo del siglo XX, Milton Glaser siguió la fórmula del Estilo Internacional puesto que respondía a sus intereses dentro de la creación gráfica. Este estilo le permitía unos diseños más pluralistas, integrando la narrativa y el arte humorístico con letras y tipografías inspiradas por la historia¹⁵. Además, dentro de esta corriente artística era posible acercarse a la belleza clásica y combinarla con la cultura popular urbana. De esta manera, fue desarrollándose un estilo americano en las artes gráficas, el cual fue paulatinamente aplicándose a los medios de comunicación de masas.

Una vez fundada su empresa Milton Glaser Inc, el célebre ilustrador orientó sus esfuerzos hacia la creación de trabajos de diseños, incluyendo interiores, muebles, exposiciones, identidades corporativas,

publicaciones, restauración y diseño de supermercados.

Entre los años sesenta y noventa, el estilo artístico que podemos encontrar dentro de la producción de Glaser, sufrió una importante evolución. Si bien en los primeros años encontramos trabajos realizados mediante tintas planas, con una gran carga conceptual y haciendo alusiones y referencias a la pintura del Renacimiento italiano; las dos últimas décadas supusieron un avance hacia el estudio de las dimensiones de los objetos y las ilusiones ópticas¹⁶. Añadiendo tintes surrealistas y acercándose al Op Art, Milton Glaser se dejó seducir por las posibilidades de los avances tecnológicos, aunque sin dejar de lado el proceso creativo a partir del dibujo, tan presente en su producción.

El dibujo en la estética de Milton Glaser

Para Glaser, el dibujo es la base de cualquier diseño gráfico e ilustración. Según afirmaba el autor en su libro *Art is Work*, cuando se realiza un dibujo se presta más atención a los detalles a la hora de describir aquello que se intenta plasmar en el papel¹⁷. La importancia del dibujo recalca en su finalidad y su potencial uso dentro del diseño, puesto que existe una relación indisoluble entre ambos, tal y como puntualiza Glaser¹⁸. En la mayoría de sus diseños encontramos una destacada referencia al dibujo, mediante el cual se elaboran las líneas básicas de unos proyectos exitosos una vez concluidos. Sus trabajos, en algunos casos derivados de la influencia de la pintura renacentista italiana, hacen alarde en los bocetos de una excelente técnica y destreza para el dibujo. A partir de trazos sencillos y bosquejos, Glaser lleva a cabo una elaboración más minuciosa del diseño añadiendo detalles para, posteriormente, dar paso al acabo final de la obra. En la década de los sesenta, el diseñador neoyorquino llevó a cabo una serie de trabajos que seguían esta línea de trabajo a partir de una obra la pintura internacional. La obra realizada para Olivetti, en 1968 (Fig. 1), es el caso que mejor ejemplifica este periodo dentro de la estética de Milton Glaser. Se trataba de un anuncio para la nueva

¹⁶ Philip B. Meggs, *Historia*, 394-396.

¹⁷ Milton Glaser, *Art is Work: Graphic Design, Interiors, Objects, and Illustrations* (Nueva York: Overlook Press, 2000), 74.

¹⁸ Milton Glaser añade además que, sin el dibujo, sus diseños no podrían haber sido concebidos de otra manera. Milton Glaser, *Art is Work*, 74.

¹⁵ Steven Heller, *Graphic Design*, 131.

máquina de escribir Valentine, de Olivetti. Aquí Glaser extrae el tema de una pintura de Piero di Cosimo, *La muerte de Procris* (ca. 1495), a la que le añade una máquina de escribir y cambia la pintura por el dibujo coloreado¹⁹. Curiosamente, aunque el artista florentino era más bien pintor que dibujante, la labor de Glaser fue la realizar el póster bajo las directrices del dibujo, matizando los colores del acabado y añadiendo los elementos que consideraba oportunos para la campaña de Olivetti. El resultado fue un trabajo único que recibió una gran acogida, tanto por la compañía Olivetti como por la industria comercial de entonces.



Fig. 1. *La muerte de Procris* (ca. 1495), Piero di Cosimo, el póster para Valentine Olivetti (1969), Milton Glaser y *Mourning Dog* (1968), Milton Glaser.

Como ya se había mencionado, Glaser fue un gran admirador de la obra de Cassandre. Su devoción por el diseñador francés le llevó a realizar trabajos en Art Decó, donde su estética y su modo de proceder le otorgaban a la obra una personalidad propia. El trabajo realizado para Temple University Music Festival (Fig. 2) en 1975, es sin duda el ejemplo que mejor ilustra estas características. El cisne se introduce en el poster

en relación con la música, como un elemento alegórico, algo que ya aventuraba el matiz simbólico de la siguiente etapa de del diseñador.



Fig. 2. Temple University Music Festival (1975), Milton Glaser.

Sus siguientes trabajos continuaron una evolución progresiva hacia la innovación en las artes visuales, cuyo desarrollo se debió en gran medida gracias a la experimentación que Milton Glaser realizaba a partir de los bocetos y los dibujos previos. Pasó por desarrollar trabajos a partir de obras del modernismo, otras extraídas del Art Decó, e incluso como ya vimos, del Renacimiento italiano, a realizar diseños en clave nueva. La década de 1980 le llevó a experimentar con la dimensión de los elementos del diseño, a combinar las tipografías con los colores para destacar aquello que quería, siempre en clave conceptual. De este periodo podemos destacar proyectos como el realizado para la academia Juilliard, en 1989 (Fig. 3). El diseño adquiere otro matiz mucho más diferente del realizado para Olivetti en el año 1968, y del resto de proyectos en los que trabajó entre finales de la década de los 60 y principios de los

¹⁹ Milton Glaser, *Graphic Design* (Nueva York, Londres: Overlook Duckworth, 1983), 64.

70. Aquí el color es el gran protagonista, tanto para la tipografía como para los elementos que figuran de manera conceptual. Las tintas planas que emplea evocan aquel estilo sencillo y depurado que veíamos en obras como el cartel de Bob Dylan, realizado en 1967. De nuevo el dibujo vuelve a ser el principal protagonista de la base del diseño que, combinado con el color da como resultado una propuesta acertada al contenido del mensaje que se está transmitiendo. A esta sólida base, desarrollada desde el dibujo, Glaser incorporó matices extraídos del surrealismo y lo ilusorio. Además introdujo el elemento de la escalera, tan utilizado en el cine, con una intención más bien simbólica que conceptual dentro de las artes gráficas.



Fig. 3. Cartel para la academia Juilliard (1989), Milton Glaser.

Tal y como se muestra a lo largo de este estudio, el dibujo fue una herramienta fundamental para el diseño gráfico, en este caso aplicada a la obra de Milton Glaser. Además, esta técnica le brindó acercarse a su propia estética a lo largo de su carrera profesional, adquiriendo con ello un éxito internacional. Sin embargo, no

todos los diseñadores gráficos utilizan esta herramienta previa a la hora de abordar un proyecto. Existen casos excepcionales en los que a pesar de no emplear la técnica del dibujo, el resultado es magnífico. Paul Rand fue un profesional del diseño gráfico cuyas obras, llenas de ingenio e innovación, alcanzaron la cima del éxito del diseño gráfico. En 1981 realizó el logo para la compañía informática IBM (Fig. 4).

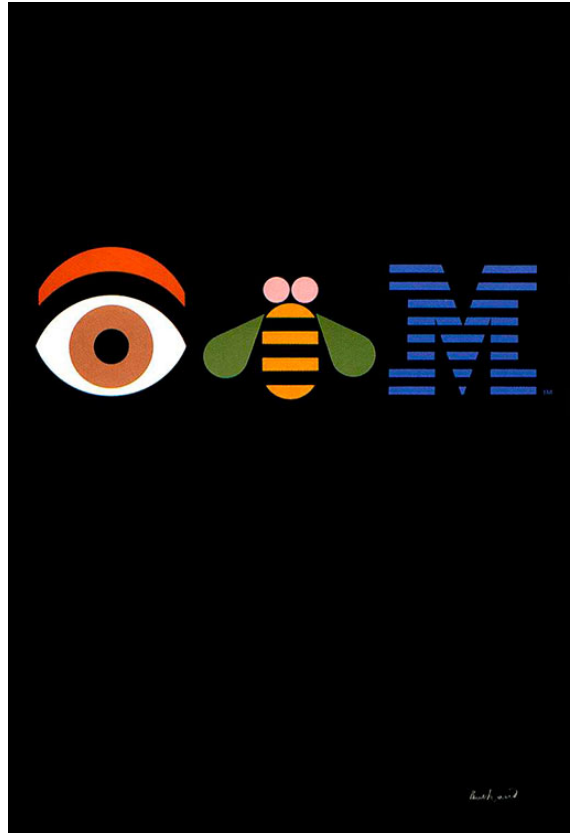


Fig. 4. Eye-Bee-M (IBM) (1981), Paul Rand.

Las influencias gráficas de Milton Glaser

En el año 1992 tuvo lugar la Exposición de Sevilla, para la cual Milton Glaser contó con la colaboración de uno de sus discípulos, Juan Botas, un diseñador gráfico procedente de Asturias, España. Cuando el póster se llevó a cabo (Fig. 5), Botas ya se había establecido como ilustrador y diseñador independiente, trabajando en su propio estudio en Manhattan.

El estilo y la plástica empleada en el diseño ya aventuraba cierto aire minimalista propio de principios del siglo XXI, aunque aún conserva la esencia de los trabajos iniciales de Glaser. Aquí se combinan ambas figuras en diálogo haciendo referencia en primera instancia, al arte

mozárabe, mediante el tipo de columna, de arco y de motivos arabescos empleados, propios de este estilo; y, en segunda instancia compara este arte mozárabe con una palmera real. Este símil planteado a través del uso del color, aquí siendo el gran recurso visual, consigue como resultado un diseño conceptual. A través de los vivos colores empleados, ambos diseñadores destacan el significado de ambos objetos en el póster. Esta técnica fue muy propia de los trabajos realizados por el diseñador neoyorquino entre los 80 y 90. Botas fue uno de los principales precursores de esta técnica, puesto que en algunos de sus diseños podemos entrever algunos motivos derivados de la influencia del diseñador de la Gran Manzana.



Fig. 5. Cartel para la Exposición de Sevilla (1992), Milton Glaser y Juan Botas.

Dentro del ámbito neoyorquino, aunque no se trata de una influencia directa como en el caso anterior, encontramos ciertas obras que aún conservan el carácter y el estilo de Milton Glaser. Paula Scher, importante diseñadora gráfica actualmente, se trasladó a la ciudad neoyorquina para llevar a cabo su carrera

profesional dentro de las artes gráficas. Actualmente es una de las figuras más importantes de la agencia de publicidad Pentagram, desde 1991. En el año 1986 llevó a cabo la serie *Beautiful Faces*, un conjunto de posters e ilustraciones para Champion Papers para su campaña *Carnival* (Fig. 6). A través de una reinterpretación del Art Decó, la artista consiguió unas obras llamativas e interesantes, siendo una de las colecciones más vendidas de Champion Papers. Curiosamente, este trabajo empleó no sólo el Art Decó presente en los dibujos de los personajes, sino además el Art Nouveau para la tipografía empleada.



Fig. 6. Beutiful Faces (1986), Paula Scher.

David Carson fue otro diseñador gráfico que realizó alguna obra que podemos considerar continuadora de la estética de Milton Glaser. Carson estableció su estudio en Nueva York y entre los años 1995 y 1998 realizó varios trabajos en la Gran Manzana. A pesar de tratarse de un ejemplo un poco tardío para el marco temporal del estudio, es relevante destacar una de sus obras puesto que contiene cierta influencia de Glaser. Su diseño para la compañía Pepsi Cola (Fig. 7) merece ser incluido en este trabajo puesto que nos recuerda, tanto por el color empleado como por la idea básica sobre la que se sustenta la obra, al diseño *I ♥ NY* realizado en 1977 por Milton Glaser. Aquí se muestran dos tipos de botellas y una lata de Pepsi que contienen frases identificativas con el producto. Además de ofrecer una idea sobre el tipo de público al que va dirigido, Carson juega con las tipografías y los colores para destacar aquello que importa más: "I wanna/Be Young/Have fun/Drink Pepsi". El resultado es una obra muy visual, sencilla y elaborada a partir de tintas planas y tres colores. Esa depuración referida al color recuerda a la empleada por Glaser en algunos logos y carteles, además de ser una

referencia acerca del tipo de obras que se desarrollaron con posterioridad en los albores del post-modernismo. Si bien es cierto, las obras que ya se insertan dentro del siglo XXI tienen todavía una herencia del diseño gráfico neoyorquino de las décadas comprendidas entre

los años sesenta y ochenta. No obstante, estas obras futuras ya contienen una mayor experimentación de las técnicas y una transgresión del estilo que imperaba a finales de los noventa.



Fig. 7. Poster para Pepsi Cola (1995-1998), David Carson.

Conclusión al estudio

El papel desempeñado por las artes gráficas en la actualidad es de suma importancia, puesto que su sentido primario no es otro que comunicar. Gracias a las tesis de McLuhan, este proceso fue cambiando a lo largo de la segunda mitad del siglo XX, haciendo del propio medio el mensaje de la comunicación. En el diseño gráfico, el medio cobró una importancia considerable a partir de entonces, haciendo que los artistas trabajasen con multitud de técnicas y experimentaran con diferentes estilos. El resultado fue una extensa oferta creativa y cultural, cada vez mayor según el avance del desarrollo tecnológico de la sociedad. En este contexto surgieron figuras

relevantes que transformaron la concepción inicial del diseño y aportaron a la historia del mismo un número importante de ideas y postulados. En este aspecto, figuras como Milton Glaser continúan siendo relevantes en la actualidad y sin duda, todo su éxito se debe a su modo de proceder dentro del diseño. Es uno de los artistas que mayor importancia le dio al dibujo como técnica indisoluble del diseño. En todos sus trabajos pudimos apreciar cómo esta herramienta era la más idónea a la hora de plasmar las ideas iniciales de cada proyecto. Es cierto que una vez desarrollado el bosquejo de la obra, empleaba diversas técnicas para su resultado final. Sin embargo, a pesar del paso del tiempo, Milton Glaser continúa

experimentando con el diseño y acometiendo proyectos a nivel internacional. Además, la influencia que tuvo en este campo de las artes gráficas trascendió no sólo las fronteras de Nueva York, sino al resto del mundo. Glaser también es un principal referente para los nuevos diseñadores gráficos, como su discípulo Juan Botas, entre otros. Por otro lado, el diseño gráfico americano carecía de una identidad

propia, la cual surgió a partir la estética que contenían las obras de Glaser. La utilización de diferentes estilos y técnicas en sus trabajos fue importante para su crecimiento profesional, sin quedarse aferrado a un periodo histórico o a una técnica pictórica. Este hecho, combinado con la férrea base desde el dibujo, fueron las claves para la formación de una figura referente atemporalmente dentro del diseño gráfico.

Lista de imágenes

- Fig. 1. La muerte de Procris (ca. 1945), Piero di Cosimo, el póster para Valentine Olivetti (1969), Milton Glaser y Mourning Dog (1968), Milton Glaser.
Fig. 2. Temple University Music Festival (1975), Milton Glaser.
Fig. 3. Cartel para la academia Juilliard (1989), Milton Glaser.
Fig. 4. Eye-Bee-M (IBM) (1981), Paul Rand.
Fig. 5. Cartel para la Exposición de Sevilla (1992), Milton Glaser y Juan Botas.
Fig. 6. Beautiful Faces (1986), Paula Scher.
Fig. 7. Poster para Pepsi Cola (1995-1998), David Carson.
-

Bibliografía

- Bogart, Michele Helene. *Artists, Advertising, and the Borders of Art*. Chicago: University of Chicago Press, 1995.
- Celant, Germano, y Lisa Dennison. *New York, New York: Fifty Years of Art, Architecture, Cinema Performance, Photography and Video*. Milán: Skira, 2006.
- Collins, Michael. *Towards Post-Modernism: Decorative Arts and Design since 1851*. Boston: Little, Brown and Company, 1987.
- Friedman, Mildred S., Joseph Giovannini, and Steven Heller. *Graphic Design in America: A Visual Language History*. Minneapolis: Walker Art Center, 1989.
- Fry, Roger. *Vision and Design*. Nueva York: Peter Smith, 1947.
- Garner, Philippe. *Sixties Design*. Londres: Taschen, 1996.
- Glaser, Milton. 2000. *Art is work: Graphic Design, Interiors, Objects, and Illustrations*. Nueva York: Overlook Press, 2000.
- Glaser, Milton. *Graphic Design*. Nueva York, Londres: Overlook Duckworth, 1983.
- Heller, Steven. *Graphic Design: America*. Organizado por DK. Holland, Michael Bierut y William Drenttel. Mass: Rockport/Allworth Editions, 1993.
- Heller, Steven. *Graphic Design, New York: the work of thirty-nine great design firms from the city that put graphic design on the map*. Organizado por DK. Holland, Michael Bierut, and William Drenttel. Rockport, Mass: Rockport/Allworth Editions, 1992.
- Heller, Steven, y Georgette Ballance. *Graphic Design History*. Nueva York: Allworth Press, 2001.
- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1996.
- Meggs, Philip B., *Historia del Diseño Gráfico*. México: McGraw-Hill, 2000.
- Musée des arts décoratifs (France). *The Push Pin Style*. Palo Alto, California: Communication Arts Magazine, 1970.

- Purvis, Alston W., y Martijn F. Le Coultre. *Graphic Design 20th Century*. Nueva York City: Princeton Architectural Press, 2003.
- Remington, R. Roger, y Barbara J. Hodik. *Nine Pioneers in American Graphic Design*. Cambridge, Mass: Massachusetts Institute of Technology Press, 1989.
- Thomson, Ellen Mazur. *The Origins of Graphic Design in America, 1870-1920*. New Haven: Yale University Press, 1997.
- Warhol, Andy, y Jesse Kornbluth. *Pre-Pop Warhol*. Munich: Schirmer-Mosel, 1989.
-

Nota biográfica

Sandra Sánchez García, Ph.D. Student of Art History (since 2014), University of Oviedo. History and Sociocultural Studies (2013-2014), M.A. 2014, University of Oviedo. Art History (2008-2013), B.A. 2013, University of Oviedo. Research interests: Contemporary Art, New York School, Modern Art, Graphic Design.