



CAMPUS PÚBLICO
MARÍA ZAMBRANO
SEGOVIA



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, JURÍDICAS Y DE LA COMUNICACIÓN

Grado en Publicidad y Relaciones Públicas

TRABAJO DE FIN DE GRADO

MILTON GLASER-ART IS WORK

REALIZADO POR:

LAURA LÓPEZ MARTÍNEZ

TUTELADO POR:

LUISA MORENO CARDENAL

Resumen:

El presente trabajo de fin de grado está enfocado, en dar a conocer la historia del diseñador Milton Glaser, sus obras más conocidas y su particular visión del mundo.

El diseñador gráfico fue una figura muy influyente en el diseño de los Estados Unidos y del mundo, todas sus reflexiones y visiones de la vida son un ejemplo para la sociedad, así como su particular sentido del humor.

En el siguiente trabajo también se podrá apreciar la visión del artista sobre el diseño y el arte y una serie de cuestiones como trabajo y como parte de la vida.

Abstract:

This final degree project is focused on making known the history of the designer Milton Glaser, his best-known works, and his vision of the world.

The graphic designer was a very influential figure in the design of the United States and the world, all his reflections and visions of life are an example for society, as well as his particular sense of humor.

In the following work you will also be able to appreciate the artist's vision on design and art and a series of issues as work and as part of life.

Keywords: Milton Glaser, Graphic Design, Visual Arts.

ÍNDICE

1.INRODUCCIÓN.....	5
1.1 Origen de la idea y objeto de estudio.....	5
1.2 Estado de la cuestión	6
2.JUSTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DEL TRABAJO.....	8
2.1 El diseñador Milton Glaser.....	8
3.MARCO TEÓRICO.....	10
4.MILTON GLASER.....	13
4.1 Su comienzo en el mundo del diseño	13
4.2 Diseño y Arte.....	17
4.3 Los diferentes estilos de Milton Glaser	18
4.4.1 Análisis de alguno de sus trabajos	28
4.4.2 Tipografía	32
5. Milton Glaser en la vida.....	33
5.1 Diez cosas que aprendió	33
5.2 El arte y su propósito en la vida.....	34
6. CONCLUSIONES	36
7.BIBLIOGRAFÍA	37

1.INTRODUCCIÓN

1.1 Origen de la idea y objeto de estudio.

La finalidad de este trabajo de Fin de Grado es dar conocer más en profundidad tanto las obras como la vida del diseñador Milton Glaser, el gran diseñador e ilustrador estadounidense conocido por sus diferentes trabajos relacionados con el diseño gráfico.

La razón por la que el actual trabajo se enfoca en la vida y proyectos de este personaje en concreto, surge en la asignatura impartida por Luisa Moreno Cardenal, “Historia del cartel”. Una asignatura en la que se realiza un recorrido por las diferentes épocas, estilos y cartelistas. Una visión diferente del mundo de la publicidad y su evolución a lo largo de la historia. Tras visualizar diferentes autores, algunos en mayor profundidad, llegó el turno de Milton Glaser, la obra que se mostró fue la realizada para un disco de Bob Dylan, un diseño colorido que llamó mi atención he hizo que quisiera conocer más sobre el artista.

En una primera investigación conocí más obras del citado autor, una de ellas reconocida y famosa en todo el mundo ha dado lugar a innumerables imitaciones y réplicas, se trata del I Love NY. En ese momento visualicé a Milton Glaser como un hombre creativo, capaz de transmitir y conseguir grandes resultados a partir de sus diseños.

He de decir que Milton Glaser no fue la primera y única opción a la hora de realizar el trabajo, pero tras varias reuniones con mi tutora descartando ideas y enfocando el trabajo fue la opción ganadora.

Con este trabajo de investigación quiero dar a conocer aún más quien es Milton Glaser, cuáles son sus trabajos más reconocidos, su visión sobre el mundo del diseño en todas sus variantes, sus diferentes estilos y de una forma más personal, conocer algunas de las cosas que ha aprendido a lo largo de su vida.

Para llevar a cabo este proyecto fue necesario recopilar el mayor número de información posible a cerca del diseñador, datos biográficos, documentales, libros, artículos y entrevistas, con todo esto se realiza un análisis de su vida y la evolución de sus pensamientos y trabajo.

Para que todo este análisis tenga una mayor profundidad, a lo largo del trabajo se citarán a otros autores que pueden aportar información a cerca del artista, personas para las que Glaser accedió a hacer una entrevista o que tras años de estudio han conseguido recopilar una gran información sobre el artista.

Finalmente realizaré unas conclusiones recopilando la información más relevante y completa de la vida y obra de Milton Glaser.

1.2 Estado de la cuestión

En el momento de plasmar la información importante sobre el tema que he estudiado, la vida y obra del autor Milton Glaser, nos encontramos que hay varios artistas que han acompañado al maestro del diseño gráfico a lo largo de su vida, personas con las que ha emprendido aventuras editoriales y junto con las cuales ha obtenido grandes éxitos.

En el ámbito editorial, Milton, junto con su mujer Shirley Glaser sacaron a la luz diferentes libros de carácter infantil. Junto con Walter Bernand dieron forma a una firma de diseño encargada de diseñar más de cincuenta revistas y periódicos. Peter Mayer uno de los periodistas que consiguió plasmar en un libro las diferentes conversaciones que mantuvo con Glaser respecto a diseño o la forma que tenía el artista de ver la vida. Compañeros con los que compartió su amor por las artes gráficas, Reyonld Ruffins, Seymour Chwast y Edward Sorel entre otros.

Tanto la persona de Glaser como todos sus trabajos fueron innovadores. Muchas de las personas que lo han estudiado y han analizado sus trabajos y diseños coinciden en que Milton Glaser es definición de diseño gráfico en Estados Unidos.

Sobre la trayectoria profesional de Milton Glaser encontramos un excelente resumen en su pagina web oficial, Milton Glaser, en esta además quedan registrados los mejores trabajos del artista, diferentes entrevistas que concedió que acercan aún más al artista al público, noticias sobre Glaser, trabajos más relevantes e información actualizada.

Investigando sobre la vida del diseñador, Milton Glaser, hallamos diversos artículos como “The Birth of *New York Magazine*, Told by the People Who Made It” dentro de la revista

New York creada por el diseñador, recoge los diferentes testimonios de las personas que estuvieron junto a Milton en el momento en el que se creó la revista. (Bonanos, 2015)

Por otro lado, un dossier de la escuela de arte de Barcelona L'ídem recoge los diez mejores proyectos de Milton, proyectos que a día de hoy son reconocidos y colocan al maestro del diseño gráfico aún en las miradas del panorama actual.(School., 2010)

Encontramos diferentes blogs elaborados por amantes de las artes gráficas, que cuentan con todo lujo de detalles la vida del diseñador, haciendo hincapié en datos curiosos sobre su trayectoria. También hay diferentes documentales en los que se ve a un Glaser que a pesar de peinar canas continúa amando lo que hace, dando pequeñas clases sobre diseño y mostrando al mundo su forma de ver las cosas. Uno de los documentos gráficos que me refiero es la entrevista realizada por Domestika, en febrero del año 2020 y en agosto del mismo año. Milton Glaser también está presente en las charlas TEDx en el año 1998, explicando cómo se puede utilizar el diseño para actualizar ideas. (M. Glaser, 2002)

La temática a tratar en el proyecto se ha tratado de la forma más sincera y directa, su vida, sus obras, todos los datos aportados han sido estudiados y algunos de ellos analizados en profundidad, como más adelante se puede observar.

Este trabajo de fin de grado se ha realizado gracias a las diferentes artículos y fuentes de información, entrevistas y documentales que hablan del artista, ha sido un trabajo de recopilación ya que no existían documentos que hablaran íntegramente del tema a tratar, ni de las influencias del diseñador.

2.JUSTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DEL TRABAJO

2.1 El diseñador Milton Glaser

Milton Glaser es para muchos la personificación del diseño gráfico americano. Fue cofundador de los revolucionarios Push Pin Studios, fundó la revista *New York* junto con Clay Felker, creó Milton Glaser Incny la firma de diseño WBMG. Ha diseñado numerosas campañas exitosas como por ejemplo el *I love New York*. Glaser ha expuesto su obra por todo el mundo; ha realizado exposiciones individuales en el Centre Georges Pompidou de París y en el Museum of Modern Art de New York. Su trabajo se exhibe en varios museos. Vivió en Nueva York, la ciudad que le vio crecer como persona y artista.(Costas, 2008a)

A lo largo de este trabajo de fin de grado se han abordado diferentes temas, una introducción en la que se deja clara la historia del artista y su visión sobre diferentes temas tratados en diferentes conversaciones y entrevistas con Glaser, como puede ser el arte y el diseño. Se ha realizado un pequeño análisis de dos de sus famosas obras y se han abordado otros temas como la tipografía creada por Milton que recibe su nombre.

Milton Glaser tenía una forma de trabajar muy particular, fue un referente para nuevas generaciones de artistas que lo adoptaron como maestro, alguien a quien admirar y seguir. Muchos de sus seguidores con el tiempo han llegado a desarrollar verdaderas obras artísticas. Con el paso del tiempo los trabajos de Glaser siguen vivos, como el famoso “I love new york” sigue estando muy presente a lo largo del mundo adoptando miles de imitaciones.

La finalidad de este trabajo es conocer al autor, su persona, obras, ideas y pensamientos. Gracias a la elaboración de un marco teórico, se han podido centralizar los principales focos de información que aportaban los datos más relevantes que más adelante se analizarán.

El siguiente paso es conocer la vida de Glaser, sus comienzos, sus primeros pasos, los que le hicieron llegar a la fama y convertirse en uno de los diseñadores más relevantes del mundo.

Seguidamente, la recopilación de diez de sus mejores trabajos ha sido clave para conseguir una imagen global de lo que este maestro ha sido capaz de hacer. Después de esta recopilación, se realiza un análisis de sus obras más características, su técnica, estilo, etc. Además, se profundizará en la tipografía diseñada por él mismo.

Y por último se cerrará este trabajo introduciéndonos en un ámbito más personal del autor, las diez cosas que ha aprendido a lo largo de su vida artística, el punto y final del proyecto lo pondrán unas conclusiones en las que se resaltarán la información más relevante tanto de la vida, obra y esencia del autor.

3.MARCO TEÓRICO

Dentro del marco teórico se encuentran las fuentes de información que se han utilizado para realizar este proyecto. El marco teórico ha sido conformado por material literario, documentales y entrevistas que nos ayudan a conocer y comprender la vida y evolución de Milton Glaser.

A lo largo del proyecto se han citado las diferentes fuentes y títulos de artículos consultados, también aparecerán los datos más relevantes aportados al trabajo. Los títulos de las fuentes que han sido consultadas aparecerán citados; así como la información más relevante que ha sido imprescindible para el correcto desarrollo del trabajo sobre la vida del diseñador gráfico.

En primer lugar, en la web oficial Milton Glaser he encontrado diferentes datos sobre la vida del diseñador, datos autobiográficos que me han llevado a conocer mucho más de cerca la vida del artista desde sus comienzos.

Otro de los documentos encontrados fue la visión de Glaser sobre el arte y el diseño, en el libro del autor Diseñador/ Ciudadano Cuatro lecciones breves (más o menos sobre diseño), (2014). (M. Glaser, 2014)

Encontré un trabajo extenso, Sánchez García, S (2016). “Dibujando la estética de Milton Glaser: la importancia del dibujo en el diseño gráfico neoyorquino de la década de los ochenta”(García, 2016). La información captada nos permite conocer la historia de Milton de una forma mucho más certera, señalando datos más relevantes. Además, muestra los trabajos llevados a cabo, haciendo al final un pequeño análisis de los mismos. (García, 2016)

También están presentes otros artículos o documentales en inglés, como son los de Domestika, en los que realizan una entrevista a Milton Glaser en su estudio, la última entrevista que realizó ahí antes de su fallecimiento, en ella Glaser habla sobre el diseño, la labor de los diseñadores para con la sociedad y sobre el pensamiento creativo. (Domestika, 2020a)

En las diferentes fuentes de información, he encontrado datos sobre la técnica de Milton Glaser, el estilo que tiene el maestro del diseño gráfico a la hora de realizar sus diseños y cómo han tenido su importancia a lo largo del tiempo. Sobre los trabajos de Glaser he

encontrado la web de L' Idem Creative Arts School. Una escuela de arte que ha recogido los "Diez proyectos inolvidables de Milton Glaser".

Otra de las webs que recoge otro tipo del trabajo del artista es Gráfica, con el artículo "La Glaser Stencil, por fin, digitalizada en sus versiones light". La tipografía diseñada por el maestro que en la actualidad cuenta con diferentes diseños. (Gráfica, 2020)

Por último cabe destacar las diferentes charlas TEDx que Milton Glaser realizó abordando temas como utilizar el diseño para actualizar las ideas.(M. Glaser, 2002)



“Todo está conectado. No hay sucesos desconectados en la experiencia humana, pero descubrir esas conexiones, a eso le llamamos ser creativo”

Milton Glaser.

4.MILTON GLASER

4.1 Su comienzo en el mundo del diseño

Milton Glaser, descendiente de judíos húngaros, nació un veintiséis de junio de 1929, en el ahora peligroso barrio del Bronx, Nueva York, ciudad en la que realizó la mayor parte de su trabajo y dónde muchos de sus proyectos fueron exitosos para su carrera y para el entorno del diseño gráfico. (Lamo, 2011)

Su inicio en mundo artístico comienza en la Escuela Superior de Música y Arte de Nueva York. Después de varios intentos logró ingresar en el Instituto Pratt, trabajó en una empresa de diseño de packagings antes de ser aceptado por la Universidad Cooper Union, donde se graduó en 1951. Glaser se dedicaba al diseño editorial y a la identidad corporativa, gracias a una beca Fullbright, estudió en Bolonia, Italia, concretamente en la Academia de Bellas Artes donde compartió formación con Giorgio Morandi, un pintor italiano del siglo XX. (Albertof, 2020)

En EEUU es uno de los diseñadores gráficos más relevantes ya que han sido numerosos los proyectos y trabajos que ha llevado a cabo para diferentes e importantes empresas, sus diseños no han dejado indiferente a nadie.

En los años 50'comenzó a trabajar distintas técnicas orientales como la caligrafía y los dibujos y algunas aguatinas de Picasso. Glaser utilizó estas técnicas para realizar carteles lavados muy gestuales, obras que finalizan en la mente del espectador en función de su punto de vista.

En 1954, Glaser, creó junto a Ruffins, Chwast y Sorel el estudio "*Push Pin Studios*". Uno de los estudios de diseño más importantes durante más de tres décadas, la calidad y eficacia de sus trabajos abalaban su importancia. En ese periodo Glaser, al contrario que las agencias americanas, destacó por utilizar ilustraciones en vez de fotografías.

El estilo dominante durante esos años en el diseño gráfico, era el racionalismo de la Escuela Suiza, un estilo que marcó una nueva tendencia y que destacaba por ser extremadamente original. Con un aire al Renacimiento, generado en gran parte por Milton debido al tiempo que invirtió con Giorgio Morando en Italia. Giorgio Morando enseñó a Glaser las técnicas de grabado que se unieron al movimiento del Pop Art, convirtiendo los trabajos de Milton Glaser en obras de arte.

Por más de dos décadas, Glaser y Chwast fueron influyentes para el diseño gráfico a nivel mundial, consiguiendo exponer sus trabajos en el Museo Louvre de Artes Decorativas de París.

El 8 de abril de 1968, Clay Felker y Glaser fundan la revista de Nueva York, de la que este último fue el máximo responsable y director de diseño hasta 1977. El trabajo realizado en dicha revista motivó una gran cantidad de imitadores y fue modelo para el resto de revistas de la ciudad. La revista, dedicaba semanalmente publicaciones de distintos ámbitos de la vida neoyorquina. Años después se siguió comercializando. (Bonanos, 2015)

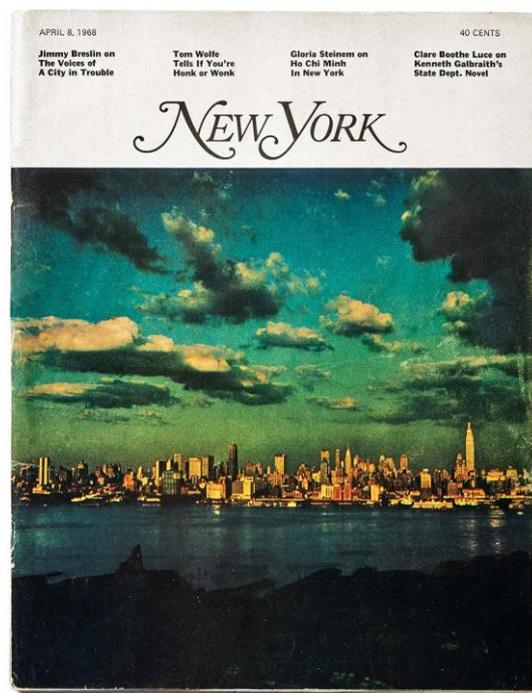


Imagen 4.1 Primer número de la revista New York editada por Milton Glaser.

Fuente: <https://nymag.com/tags/milton-glaser/>

En el 50 aniversario de la Revista, Glaser publicó un artículo en el que dedicaba unas palabras en las que recordaba su inicio como columnista y como director de diseño durante 9 años:

“Debo decir cuán inocentes éramos todos sobre lo que debería ser una revista. Pero en algunos casos ese tipo de inocencia es un beneficio. No sabes qué hacer, así que inventas algo”.

En la revista New York Magazine se popularizó la columna, que durante más de seis años, redactaban Glaser y Jerome Snyder, “The Underground Gourmet”, que servía como guía para localizar los restaurantes más asequibles de Nueva York, una columna que continua publicándose hoy en día y que sigue funcionando para encontrar comida buena y barata para locales y turistas. (Bonanos, 2015)



Imagen 4.2 recopilatorio de las diferentes columnas de “The underground Gourmet” en la revista New York.

Fuente: <https://www.miltonglaser.com/>

Glaser y su mujer Shirley durante la década de los 60, contribuyeron en la publicación de varios libros infantiles como “*If Apples Had Teeth*” (1960), y continuaron años más tarde con su colaboración para otros libros como “*The Alphazeds*” (2003) y “*The Big Race*” (2005).

A Milton Glaser, el genio en crear imágenes, tal y como le llamó Newsweek, se le reconoció por el diseño de dibujos animados regordetes conocidos como arte “*Yellow Submarine*”, y que se hizo popular en la película sobre los Beatles estrenada en 1968.(Albertof, 2020)

Milton Glaser en 1975 dejó su revista Push Pin para realizar una exposición en el Museo de Arte Moderno. Un año antes había creado su propia firma de diseño, Milton Glaser, Inc.

El trabajo que llevaba a cabo en este estudio de la costa este de los Estados Unidos, comprendía una amplia variedad de estilos y formas de diseño. En el área de gráficos

impresos, se producían programas identificativos para marketing corporativo junto con logotipos, folletos o material de oficina.

La firma ha llevado a cabo múltiples productos, ha realizado exposiciones interiores y exteriores en diferentes espacios. Glaser asumía a su vez la responsabilidad en cuanto a la ilustración y diseño de centenares de carteles en las áreas de publicación, musicales, teatrales, de cine, empresas institucionales y civiles.(Castillo, 2017)

Algunos de los encargos gráficos y arquitectónicos de Glaser recogidos en la biografía de su página web oficial:

- El logo de I love NY, que continua en la cúspide de la fama a pesar del paso de los años. El artista lo realizó en 1976 bajo encargo del estado de la ciudad.
- Un mural en unas nuevas oficinas a casi doscientos metros en 1974.
- Colaboró haciendo las animaciones y decoraciones de algunos restaurantes, así como diseños estructurales en 1975.
- Tuvo sus pinitos con la arquitectura, trabajos como el Sesame Place en 1981.
- Trabajó en el rediseño de una cadena de supermercados y en el envoltorio de los productos de la marca.

- Grandes cargos de diseño en espacios cerrados en Europa, concretamente Italia durante 1987, trataba temas relacionados con el futuro de las ciudades.
- En el mismo año realizó programas gráficos en uno de los edificios más emblemáticos de NY. El Rockefeller Center.
- Fue el diseñador de carteles para la sanidad como el elaborado con motivo de la enfermedad del VIH.
- En 1988, hizo el diseño interior y exterior de uno de los restaurantes que diseñó. Además de la señalización de un centro comercial en Filadelfia.
- En 1990, Milton Glaser, diseño en Mnahattan el interior de un museo, el New York Unearthed.

- En 1993, fue el diseñador encargado de realizar el logo de la obra que ganó el premio Pulitzer de Tony Kushner, *Angels in America*.
- Hasta sus últimos días, Glaser trabajó como consultor de diseño.

(S. Glaser & Kingsley, 2013)

En 1983, Glaser junto con Walter Bernand crearon en la ciudad de Nueva York una nueva firma de diseño de publicaciones con la que desde sus comienzos llegaron a producir más de medio centenar de revistas, periódicos y publicaciones periódicas alrededor de todo el mundo.

La agencia WBMG ha realizado el cambio de imagen completo de tres grandes periódicos como lo son: el Washington Post, La Vanguardia, y O Globo. (Alonso, 2007)

A lo largo de su carrera Milton ha recibido numerosos premios, pero en el año 2004 Glaser recibió el Lifetime Achievement Award del Smithsonian Cooper-Hewitt, National Design Museum y en 2009, de manos del presidente Obama, la Medalla Nacional de las Artes. En el acto, Rocco Landesman, presidente de la Dotación Nacional Para El Arte (NEA), dedicó estas palabras al diseñador gráfico y todos los asistentes:

"Estas personas y organizaciones nos muestran de qué manera funciona el arte todos los días. Representan la amplitud y profundidad de la arquitectura, el diseño, el cine, la música, la actuación, el teatro y las artes visuales estadounidenses".

4.2 Diseño y Arte

Durante muchos años el diseñador se planteó esta pregunta ¿qué es el diseño?, además desarrolló varias definiciones para este concepto recogidas en una entrevista con motivo del 25 aniversario de la publicación de su primer libro "Milton Glaser: Grapich Desing". La entrevista se publicó por primera vez en el libro Milton Glaser: Art is work (The overlook PRESS, Nueva York, 2000), una de sus opciones como concepto de diseño era: La intervención en el flujo de acontecimientos con el fin de provocar un efecto deseado, otra es la de que identifica el diseño con la introducción de un componente intencional en los asuntos humanos. Una tercera definición es que el diseño es aquello que transforma las condiciones de existencia que las cosas tienen de partida y las convierte en otras

diferentes más acordes con nuestras preferencias. El diseño no tiene por qué tener un componente visual, además cualquier acto intencional puede considerarse un acto de diseño.

La introducción del libro Milton Glaser: Graphic Design (The Overlook Press, Nueva York 1973) hace referencia a la visión que tenía el genio del diseño gráfico con respecto a la diferencia entre el arte y el diseño. Para Glaser en algunos aspectos ambos términos eran armoniosos, la confusión aparecía en el caso de que hubiera disciplinas y objetos que las separan. En diseño debe existir siempre unos antecedentes que permitan al receptor conocer qué tema se está tratando. Por otro lado, la función del arte es modificar o intensificar nuestra percepción de la realidad. Milton afirmaba que, en la mayor parte de la historia del arte, la información y la percepción han coexistido en las obras, como ejemplo tomó las vidrieras de la catedral de Chartres, que ilustran las diferentes estaciones del vía crucis y su función era instruir a las personas analfabetas.

A medida que las sociedades fueron avanzando y se fueron desarrollando la transmisión de información y la función artística comenzaron a divergir.

Milton afirmó que considerar el arte como una forma de trabajo hace que lo convirtamos en algo más próximo a nuestra vida cotidiana. La disociación del arte de otras actividades humanas ha empobrecido las vidas de las personas. Le ponía nervioso la idea de pensar que el arte únicamente es una actividad enteramente motivada por la necesidad de autoexpresión.

En cuanto a una definición de arte, el crítico literario romano Horacio proporciona una definición la cual Milton Glaser abraza y es la de que “La función del arte es instruir y deleitar”.

4.3 Los diferentes estilos de Milton Glaser

El artista afirmaba para una entrevista con Peter Mayer que, desde un punto de vista psíquico, tiene mucho que ver con el aburrimiento, la incapacidad de mantener el interés por una sola forma o para comprometerse con una sola forma. Se dio cuenta que todo aquello que había practicado a lo largo de su vida hasta dominarlo había dejado de serle útil. (M. Glaser & Mayer, 2016)

En uno de los capítulos de “Domestika” titulado maestros, en una de las entrevistas realizadas a Glaser, este afirmaba que siempre ha pensado que la especialización es una muerte precoz, y el estilo es algo que siempre ha sido algo que ha aceptado como ha deplorado, ya que denomina al estilo como algo fugitivo. (Domestika & Gráfica, 2020)

A pesar de mostrarse reticente a encasillarse en un estilo en concreto, en las diferentes obras realizadas por el diseñador gráfico podemos intuir un aire renacentista dado por su estancia en Italia.

En sus diseños también se pueden apreciar influencias diferentes, revolucionarias y técnicas que no se habían realizado en el pasado, integran texto y arte, unificando arte y comunicación, dando lugar a algo más emocional y útil.

Milton Glaser afirmó en una de las conversaciones con Peter Mayer, recogidas en el libro Conversaciones con Peter Mayer (M. Glaser & Mayer, 2016) que todo el arte procedente del pasado, desde el arte oriental, las pinturas más antiguas, las caricaturas fueron una gran inspiración para él. Todo lo que el modernismo trataba de despreciar eran cuestiones que a él le atraían de una forma visual.

Carolina Costas en su blog dedicado a la historia del diseño afirma que el estilo de Milton Glaser era versátil, claro e incluso podríamos decir que minimalista. Sus trabajos gozaban de una gran estética que hacía disfrutar a los más y menos entendidos del arte y el diseño. A Glaser le gustaba combinar elementos visuales y reales con motivos que se encontraban más cerca de la imaginación.(Costas, 2008b)

La variedad tanto de sus obras como técnicas de trabajo le permitió abrirse las puertas al mercado europeo en el que obtuvo un gran éxito. Una muestra de esto es el cartel realizado para la empresa italiana Olivetti, que más adelante analizaré.



Imagen 4.3 A la izquierda, Giorgio Soavi, el novelista italiano y bon vivant, que también dirigía Corporate Communications de Olivetti . Era realmente un poeta, no un publicista, y se había convertido en un profundo amigo personal de Glaser y Folon.

Fuente: <https://www.miltonglaser.com/>

Su producción de casi 30 años incluye multitud de obras, logos, ilustraciones, obras editoriales. El Milton Glaser Inc. Se destacó también en la imagen de identidad corporativa y el diseño de interiores y exteriores, así como causas culturales; También realizó portadas de libros ilustraciones, murales, etc.

Desde la web enfoque gaussiano definen el trabajo de Glaser como algo atemporal, formado en el ambiente cultural de Nueva York de postguerra, en sus trabajos se intuye una mezcla de Art Nouveau con arte urbano de New York, que hace que sus obras sean tan complejas como sencillas. (Ruiz, 2019)

Sus trabajos se caracterizan por el eclecticismo y por la gran importancia que le da a la ilustración, Milton siempre se consideró un artista capaz de moverse por diferentes estilos poniendo siempre por delante la eficacia de la comunicación.

Desde el blog de diseño Carontestudio afirman que Glaser, fue un diseñador de alma puramente artística, su aportación a campos del diseño gráfico como la tipografía, fueron principalmente decorativos y escasamente legibles. Sin embargo, su esmerado trabajo en el campo de la cartelería, lo convirtió en todo un referente durante los años 70. (Lamo, 2011)

4.4 Los 10 proyectos inolvidables de Milton Glaser.

L'idem creative arts school de Barcelona ha recogido las obras más relevantes del diseñador en los últimos sesenta años, hizo un recopilatorio de los diez proyectos más emblemáticos del artista en las últimas seis décadas, Su diseño más conocido y que continúa siendo visible por las calles de medio mundo el famoso 'I ♥ NY' fue como una muestra de lo orgulloso que el artista estaba de su ciudad, pronto adquirió la fama suficiente como para convertirse en un símbolo emblemático. (School., 2010)

Durante esos años Glaser se animó a realizar otra obra icónica, el poster de Bob Dylan, al famoso cantante le añadió un elemento muy novedoso para la época, trabajo con la forma y color de su pelo, jugando con las formas similares a muchas ornamentaciones de origen árabe. Ese trabajo se convirtió en un diseño icónico de los años sesenta. En esta época también fundó junto con un compañero la revista New York.

Hasta sus últimos días Glaser continuó unido al mundo del diseño, trabajando en un gran proyecto, poco después de su cumpleaños, Milton falleció en la misma ciudad que le había visto desarrollarse en la vida como persona y artista.



Imagen 4.4 I ♥ NY

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

Esta campaña se creó en 1977 fue un proyecto encargado por el gobierno del estado de Nueva York. Tenían un lema I love New York y pidieron a Glaser que le diera una identidad. Este logotipo fue diseñado para aumentar el turismo y animar a los ciudadanos después de una gran crisis financiera. Las palabras de Glaser fueron:” *el diseño fue la solución a un puzle sencillo*”.

Glaser escogió esa tipografía por ser poco formal, creaba un contraste visual con el corazón tan llamativo que acompaña a la tipografía (School., 2010)

Tiempo después el diseñador, después de los ataques del 11S, adaptó la obra para que dijera “I love NY More Than Ever”. (Narro, 2020)

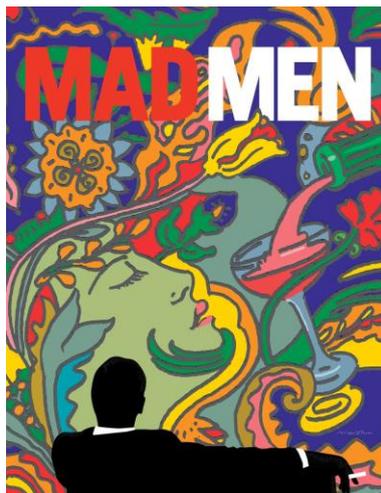


Imagen 4.5 Mad Men para AMC

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

En el mundo televisivo y de las series también aparecieron obras de Glaser, por ejemplo, en la serie Mad Men, en su séptima temporada. Utilizaron animaciones de estilo Art Nouveau creadas por Milton en 2014, estas dotaban al cartel de un aire más atractivo y colorido. En el diseño se puede apreciar la silueta del protagonista, Donald Draper.



Imagen 4.5 Bob Dylan para CBS Records

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

Glaser aplicó su estilo más escéptico y loco a un póster que realizó para Columbia Records en la década de los sesenta para ilustrar el álbum Bob Dylan, Greatest Hits. Este fue uno de los proyectos por los que adquirió más fama y se dio a conocer internacionalmente como diseñador gráfico.

En el póster se ve el perfil en negro del cantante estadounidense y unas líneas en espiral de color que representan el pelo rizado del cantante.

El famoso poster fue recordado para los 50 años de la famosa Barbie de Mattel.



Imagen 4.6 Barbie inspiración Bob Dylan

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>



Imagen 4.7 Logo de la revista New York

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

La revista New York fundada como competencia de The New Yorker por Glaser con el editor estadounidense Clay Felker en 1968.

Glaser creó el logo y el diseño de un póster para dar visibilidad a una obra llamada “*New York Is About New York*”, que representa otro de los edificios emblemáticos de la ciudad con diferentes diseños en forma de cuadrícula.



Imagen 4.8 Empire State Building

Fuente: <https://delyrarte.com.ar/milton-glaser/>



Imagen 4.8 Botella de vodka Trump

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

Glaser también diseñó el envase o más bien, la estética de una botella de vodka para el ex presidente de los Estados Unidos, Trump.

Un diseño dorado de forma cúbica, haciendo referencia a los grandes edificios de la ciudad e la gran manzana. Se aprecia una letra T rodeada de un color dorado que deja ver lo transparente del cristal de la botella.

A día de hoy el diseñador no hubiera trabajado para el ex presidente Trump, ya que lo consideraba peligroso para los Estados Unidos de América.



Imagen 4.9 Votar es existir para la elección de los Estados Unidos

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

Glaser animó con este diseño a votar en las elecciones presidenciales del año dos mil dieciséis en EE.UU.

El póster de colores tiene las palabras “To Vote is to Exist” escritas en la urna verde invitando a la ciudadanía a decidir el futuro de su país.



Imagen 4.10 Cartel de Campari

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

En el año 92 realizó el diseño de un cartel para la marca de bebida Campari, una marca europea.

En el diseño que realizó el artista se muestra una mesa cubierta con un mantel de colores sobre la cual se aprecia una botella y un vaso lleno de Campari que se está derramando.

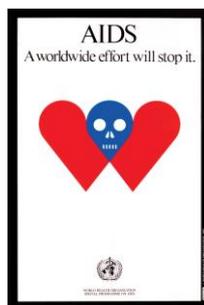


Imagen 4.10 Organización Mundial de la Salud

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

El póster para la Organización Mundial de la Salud (OMS), titulado SIDA: un esfuerzo mundial lo detendrá (School., 2010), también fue obra de Milton.

Fue lanzado en 1987, presentaba el símbolo de un corazón dividido por una calavera azul.



Imagen 4.10 XIV Juegos Olímpicos de Invierno

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

Otro de los trabajos del diseñador gráfico fue para promover los décimos sextos Juegos Olímpicos de Invierno que tuvieron lugar en la capital de Bosnia en el 84.

Los colores tradicionales de los aros forman un marco alrededor del poster. Una columna corintia recoge los aros que son lanzados como en una especie de juego.

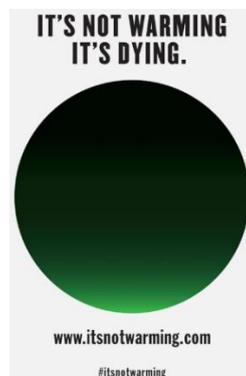


Imagen 4.11 Campaña 'No se está calentando, se está muriendo'.

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

Fue creada en 2014 por Glaser, el título de la obra tenía como finalidad la concienciación del cambio climático.

Un color verde que se va apagando en función se acerca el color negro, simulando el humo negro de la contaminación.

4.4.1 Análisis de alguno de sus trabajos

Fueron más de trescientos los trabajos realizados por el diseñador, diferentes proyectos en diferentes épocas con estilos marcados y atemporales, a continuación, se muestra un poster titulado “*From poppy with love*”.

En un análisis más profundo podíamos decir que su composición es centrada, y dónde el elemento principal es la ilustración.

Los códigos cromáticos de este poster son una paleta de colores complementaria, dónde principalmente predominan el rojo y el verde. En este diseño encontramos un elemento principal que se encuentra centrado, es una flor, la cual sale de un cubo de cemento. En la parte de atrás de la composición podemos observar arbustos y césped.

En la parte de arriba de la composición podemos observar una tipografía de estilo “light”, escrita con poco interletrado lo que hace que la frase se perciba casi como una palabra larga. Esta frase “From poppy with love” traduce “De Poppy con amor”.

El elemento principal de este póster es la flor que sale de un bloque de hormigón, el lenguaje en este caso se remite al hecho de que Glaser tuvo una estrecha relación con el discógrafo Irlandés Kevin Evers, quien en 1966 fundó el sello “Poppy”, Glaser solucionó la promoción de la discográfica, que afirmaba romper con las prácticas convencionales de la industria con distintos carteles surrealistas, en este caso con el mensaje de que la música florece inclusive en lugares inesperados, de ahí la forma ascendiente y saliente del cubo de hormigón gris y sin posibilidad tal vez de traer vida.

Al fondo el complemento del poster con los arbustos y el césped genera un refuerzo al contexto de la flor y de la sátira de que un cubo tan robusto no pertenece a ese paisaje.

Este poster da lugar a la confirmación conceptual y además a las influencias de categorías estéticas muy fuertes que tiene este artista, Milton Glaser, quien ha sido un influyente y una referencia muy importante en el mundo del diseño gráfico.

En este caso podemos apreciar la influencia del surrealismo, un movimiento artístico y literario dónde su intención nace del automatismo puro, en dónde la mente no ejerce ningún tipo de control y principalmente busca plasmar elementos de otra realidad que no ejercen un control estético o moral.

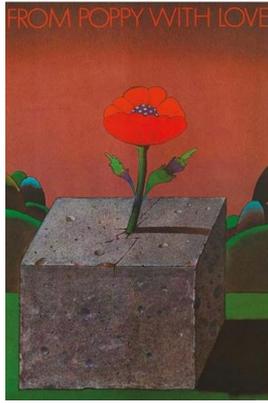


Imagen 4.12 Campaña para discográfica Poppy.

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

Otro de los carteles que merece la pena destacar por su la influencia del arte en él, es el realizado para la empresa de máquinas de escribir Olivetti. El mismo Milton Glaser afirmaba que los carteles que realizaba para esta firma eran como comentarios de la historia del arte italiana. El perro doliente del cuadro *La muerte de Procris* (1945) de Piero di Cosimo, era una de las imágenes favoritas de animales de todos los tiempos para el autor, según afirmó en una conversación con Peter Meyer.



Imagen 4.13 Campaña para máquinas de escribir Olivetti.

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

Por último, el cartel que me gustaría analizar es uno del año 1975, que lleva como título “*Temple University Music Festival*”, un cartel de composición triangular dónde el elemento principal ocupa mas de dos tercios del poster.



Imagen 4.14 Temple University Music Festival.

Fuente: <https://www.lidembarcelona.com/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>

Sus códigos cromáticos parten de una paleta de color complementaria, donde su color principal es el amarillo y sus derivados. Esta acompañado de detalles en tonos azules y verdes. El cartel se compone de varios elementos, principalmente, en la parte superior del cartel, en ambas esquinas aparecen dos columnas de orden dórico, de la misma gama cromática que los colores anteriormente señalados. Debajo de estos dos elementos se encuentra la ilustración de una persona de la cual no se distingue su sexo al que pertenece.

Este personaje se encuentra de perfil, un elemento muy llamativo y que capta toda la atención es el cisne que reposa sobre su cabeza.

La tipografía que describe este texto es de estilo “Bolt” y “Sanserif”, el texto traduce “Festival de música del templo universitario”.

Las columnas de estilo dórico que se encuentran en la parte superior inmediatamente nos remiten al templo presente en el nombre del cartel. Elementos que consiguen combinarse de manera retórica con la figura que se encuentra justo debajo.

La ilustración de este personaje que aparece junto con un cisne reposando sobre su cabeza hace alusión a la composición de la música, pero en el camino de representación del templo, el cisne evoca al mito de Orfeo, el Dios de la música, hijo de Apolo y Calíope.

Orfeo podía tocar instrumentos y cantar hasta el punto de conmover humanos, animales, ríos y hasta piedras.

Además de esto, las figuras que acompañan esta ilustración parten de un referente muy importante para Glaser, Cassandre, artista del Art Decó, quién influenció el estilo de Milton en este tipo de Posters.

A primera vista el mensaje puede ser un poco confuso, pero cabe destacar el contenido poético y metafórico que existe dentro del cartel.

Es una pieza muy interesante desde el punto de vista metafórico y conceptual. Es lo que hace a Milton Glaser muy especial en el mundo del diseño gráfico. Es un artista muy íntegro que combina a la perfección los elementos conceptuales con los referentes estéticos del arte, que se combinan con el contexto de la pieza, a quién se dirige y cómo se desarrolla.

4.4.2 Tipografía

La tipografía creada por Glaser apareció originalmente en 1967 en el diseño de un cartel para el Carnegie Hall. La tipografía de Glaser se ha convertido en todo un símbolo haciéndose popular en la década de los cuarenta y los cincuenta.

Es una tipografía fácil de distinguir, la encontramos muy a menudo incluso en videojuegos.

Rick Banks junto con Glaser fue el creador de esta tipografía, Rick admite que fue muy emocionante trabajar con el diseñador.

La tipografía abarca gran cantidad de idiomas y tipografías de diferentes partes del mundo.

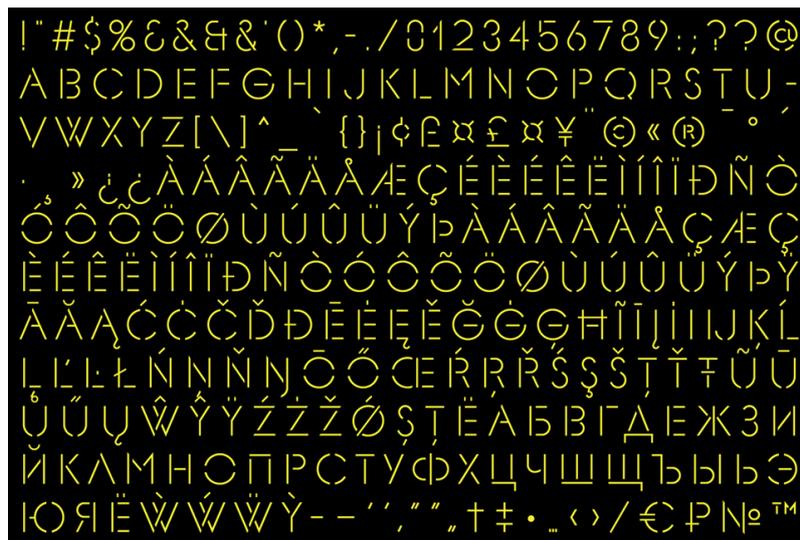


Imagen 4.15 Tipografía Glaser Stencil.

Fuente: <https://graffica.info/glaser-stencil-digital-version-light/>

5. Milton Glaser en la vida

5.1 Diez cosas que aprendió

La extensa vida del diseñador gráfico ha dado lugar para hacer grandes creaciones pero también para reflexionar y sacar conclusiones de todo lo vivido, en un extracto de una charla de la AIGA (The Professional Association for Design) en Londres 2001, el autor deja reflejadas diez cosas que ha aprendido a largo de su vida. (Guayabero, 2020)

1. Trabaja solo con personas que te gusten:

Tras una larga vida realizando trabajos para terceros, el diseñador reconoció que los trabajos más valiosos eran en los que había mantenido una relación más cercana con el cliente.

2. Si tienes la opción de elegir, no trabajes nunca:

Desde siempre el autor afirmaba levantarse por la mañana y pensar en qué hacer para ganarse la vida, aunque durante muchos años tuviera el mismo trabajo, estaba preparado para la vejez.

3. Algunas personas son venenosas: Evítalas:

La relación con personas a veces te enriquece y otras veces te envenena, es lo que te llevas al ser sociable y trabajar con personas.

4. La profesionalidad no es suficiente (o lo bueno es enemigo de lo mejor).

Glaser siempre quiso ser un gran profesional, con los años se dio cuenta que eso simplemente era una limitación, únicamente reduce riesgos.

5. Menos no es siempre más:

Considerado por Milton Glasser como algo totalmente absurdo y sin sentido.

6. No confíes en el estilo:

Mientras admiraba una obra de Picasso, Milton se dio cuenta de que es absurdo ser fiel a un estilo, ninguno merece nuestra lealtad.

7. Tu estilo de vida condiciona tu cerebro:

Milton comparaba el dibujar con el cerebro y el pensamiento, al dibujar tienes que estar pendiente de muchos factores, por lo que no es tan sencillo.

8. La duda es mejor que la certeza:

Glaser consideraba esencial es no ser creyente y cuestionar cualquier creencia.

9. Sobre hacerse mayor:

Un libro titulado *Envejecer con gracia* de Roger Rosenblat, hizo que Glaser se planteara diversas cuestiones para lo que él consideraba que era envejecer con gracia.

10. Di la verdad:

Si nos consideramos completamente reales, la verdad debería ser el centro de todas nuestras acciones.

5.2 El arte y su propósito en la vida

A finales de 2019, en una entrevista de Domestika a Milton Glaser, el maestro del diseño gráfico dio una serie de lecciones que quedaron reflejadas para la posteridad.(Domestika, 2020b)

Para él el mayor problema de las personas son las ideas preconcebidas y pensar que lo saben todo, luego se dan cuenta de que no saben nada. La creencia es el fin de la observación y el entendimiento.

Lo que se vuelve icónico sucede por la intuición. En el ámbito artístico se trabaja con un material que no es sujeto de análisis. Se puede hablar de ello, pero no tiene sentido. La percepción sobre la realidad cambia. No hay realidad, por ejemplo, una cara se puede dibujar de mil maneras distintas y todas son igual de reales, lo que se hace al dibujar es

volvernos atentos, y la atención es la gran ventaja de dibujar. También se puede ser atento en la vida y concienciar sobre lo que haces. No es solo una cosa del diseñador si no para todo ser humano, cuando prestas atención por primera vez no tienes ideas preconcebidas.

En la sociedad sobra el narcisismo, pero lo más importante es establecer conexiones que no existían antes y ver esa conexión como un esencial de todo. No hay sucesos sin conexión en la experiencia humana, descubrir qué son esas conexiones humanas es lo que llamamos creatividad. Es encontrar lo que existe y que uno no conocía.

En la comunicación todo el mundo quiere tener éxito, todo el mundo quiere ver su obra admirada y replicada, la gente crece pensando que esa es la recompensa, pero nunca saben lo que va a perdurar. Aunque se tenga mucha información nunca se sabe que iconos surgirán del trabajo que se hace.

La pregunta que debe hacerse más importante en marketing y publicidad es: ¿Estoy haciendo daño?, eso afecta a la comunidad a la cual el diseñador se dirige, no a los clientes ni al director de arte o copywriter, si no al público. Es el responsable del efecto que crea en el público

La colaboración es una cualidad de nuestra especie, de los humanos. La mitología del arte es que las personas tienen un talento único que tienen que interiorizar y descubrir su talento personal y egocéntrico para luego mostrárselo al mundo y que les aplaudan por ello.

En realidad, todos los trabajos son colaborativos en cierto sentido, las obras más ricas y mejores son colaborativas.

Para Milton Glaser no hay nada mejor que trabajar en equipo y formar parte de un esfuerzo colectivo. Ver que todos trabajan para algo que merece la pena y que a todos les llena el trabajo conjunto.

Lo que más valoraba de los humanos es que las personas aprendan y transmitan ese conocimiento. El propósito final de Glaser era aprender y haber transmitido.

6. CONCLUSIONES

Milton Glaser ha sido capaz de entender y desglosar minuciosamente lo que ha sido la historia del arte. Los aspectos que diferencian a tantos movimientos. Esto dado gracias a su fuerte educación en pintura y bellas artes. Ha sido capaz de trasladar e ilustrar imágenes del contexto a su propio lenguaje en los estratos físicos teniendo muy en cuenta el uso de la imagen retórica, aspectos que en el diseño actual no se encuentran tan presente.

Milton Glaser es un diseñador, pero más que eso es un profesional íntegro, ha dado un espacio para que el público tenga una percepción activa del mensaje, se quede mirando el diseño y piense por un momento sobre lo que está viendo y cómo el texto ayuda a este entendimiento. Gracias a esto ha tenido la oportunidad de presentar sus trabajos en muchos países y ha hecho que en todo el mundo se conozca su trabajo, aspecto muy importante y que además se echa de menos en el diseño actual, un poco más de Milton Glaser.

Si hay alguna palabra que pueda definir el estilo del trabajo de Milton Glaser, sería integridad y equidad, ambas combinadas con imaginación. Ha sabido mantener su integridad frente a diferentes ofertas del mercado y lo ha sabido hacer con un gran sentido del humor.

Nuestra cultura a lo largo de las décadas se ha visto modificada por la publicidad y el marketing y diseñadores como el maestro Glaser han tenido un papel muy importante dentro de este cambio.

Para finalizar me quedo con un pensamiento de Milton, en el cuál afirmaba que actualmente, el arte es la mejor y la más esencial manera de crear comunicación y unión. Las personas que están relacionadas con la creatividad tienen una función muy importante, llevar a cabo la transformación de las personas.

“El arte no te convence, te transforma. A veces el arte transforma a quien lo ve, pero de una forma que no se puede describir”

Milton Glaser.

7.BIBLIOGRAFÍA

Albertof. (2020). *Gráfico Fajardo*. “Milton Glaser diseñador maestro.”

<https://graficofajardo.es/milton-glaser-disenador-maestro/>

Alonso, J. (2007). *Cuadernos de periodistas*. “El verdadero rediseño implica la

reinención del periódico”. [https://www.apmadrid.es/wp-](https://www.apmadrid.es/wp-content/uploads/images/stories/doc/vapm20100518173424.pdf)

[content/uploads/images/stories/doc/vapm20100518173424.pdf](https://www.apmadrid.es/wp-content/uploads/images/stories/doc/vapm20100518173424.pdf)

Bonanos, C. (2015). *New York*. “The Birth of New York Magazine, Told by the People

Who Made It”. [https://nymag.com/intelligencer/2018/04/new-york-magazine-oral-](https://nymag.com/intelligencer/2018/04/new-york-magazine-oral-history.html)

[history.html](https://nymag.com/intelligencer/2018/04/new-york-magazine-oral-history.html)

Castillo, C. B. (2017). *Milton Glaser*. <https://issuu.com/cabs193/docs/final?cv=1>

Costas, C. (2008a). *Historia del Diseño*. “Push pin Studios.”

<https://historialdedisenio.wordpress.com/2008/06/05/push-pin-studios/>

Costas, C. (2008b). *Historial de Diseño*. “El estilo de Milton Glaser”.

<https://historialdedisenio.wordpress.com/2008/06/06/el-estilo-de-milton-glaser/> [

Domestika. (2020a). “Crear es descubrir que todo está conectado” - Maestros: Milton

Glaser. <https://www.youtube.com/watch?v=V4hEXvviKXA&t=10s>

Domestika. (2020b). *Lecciones de Milton Glaser - Arte, colaboraciones y su propósito*

en la vida. <https://www.youtube.com/watch?v=35DO7T7ZxYA>

Domestika, & Gráfica. (2020). *Gráfica. “Maestros del diseño Milton Glaser”.*

<https://grafica.info/maestros-del-diseno-milton-glaser/>

García, S. S. (2016). *“Dibujando la estética de Milton Glaser: la importancia del*

dibujo en el diseño gráfico neoyorquino de la década de los ochenta”.

http://journalonarts.org/wp-content/uploads/2016/07/SVACij_Vol3_No1-2016-

[Sandra-Sánchez-García-Dibujando-la-estética-de-Milton-Glaser.pdf](http://journalonarts.org/wp-content/uploads/2016/07/SVACij_Vol3_No1-2016-Sandra-Sánchez-García-Dibujando-la-estética-de-Milton-Glaser.pdf)

Glaser, M. (2002). *TED. “Milton Glaser sobre utilizar el diseño para actualizar las*

ideas.”

https://www.ted.com/talks/milton_glaser_using_design_to_make_ideas_new?lang

[uage=es](https://www.ted.com/talks/milton_glaser_using_design_to_make_ideas_new?lang)

Glaser, M. (2014). *Milton Glaser. Diseñador/Ciudadano Cuatro Lecciones Breves (más*

o menos sobre diseño). Gustavo Gili.

Glaser, M., & Mayer, P. (2016). *Milton Glaser. Conversaciones con Peter Mayer.*

Gustavo Gili.

Glaser, S., & Kingsley, L. (2013). *Milton Glaser*. “*Biografía, noticias, trabajos de Milton Glaser*”. <https://www.miltonglaser.com/>

Gráfica. (2020). *Gráfica*. “*La Glaser Stencil, por fin, digitalizada en sus versiones light*”. <https://graffica.info/glaser-stencil-digital-version-light/>

Guayabero, Ó. (2020). *Tributo a Milton Glaser*.
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/tributo-milton-glaser>

Lamo, D. de. (2011). *Cronte Custom web & Desing*. “*Diseñadores ilustres: Milton Glaser*”. *Recuperado*. <https://carontestudio.com/blog/disenadores-ilustres-milton-glaser/>

Narro, I. (2020). “*Milton Glaser, el diseñador más famoso del mundo, en 10 frases*”.
<https://www.revistaad.es/disenio/iconos/articulos/milton-glaser-disenador-famoso-mundo-10-frases/26982>

Ruiz, L. (2019). “*Milton Glaser, un maestro del diseño gráfico*”.
<https://www.enfoquegaussiano.com/milton-glaser-un-maestro-del-disenio-grafico/>

School., L. I. C. A. (2010). *L' Idem Creative Arts School*. “*Diez proyectos inolvidables*

de Milton Glaser". <https://www.lidembarcelona.com/blog/10-proyectos-inolvidables-de-milton-glaser/>