

Milton Glaser

Um dos designers gráficos mais importantes do mundo, Glaser nasceu em Nova York, nos EUA, em 1929 e estudou no Colégio de Música e Arte antes de entrar na Escola de Arte da Academia de Belas Artes de Bolonha, na Itália. Ele fundou o

Push Pin Studios com Seymour Chwast em 1954 e a *New York Magazine* em 1968, da qual foi diretor de design até 1977. Dono do Milton Glaser Inc, é autor de vários livros, incluindo *Art is Work*, *Drawing is Thinking* e *Milton Glaser: Graphic Design*. www.miltonglaser.com

Milton Glaser

“Percebi que você pode criar vida por meio de um lápis. Nunca me esqueci desse milagre.” A lenda viva do design fala o que pensa sobre design

Por: Graeme Aymer



01

Em seus 80 anos de vida, Milton Glaser viu muito design e, mais do que isso, fez muito design. Com meia década de experiência, tem uma bagagem imensurável para compartilhar e faz diversos questionamentos acerca do design atual. Quando alguém conversa com ele, lembra rapidamente que, além de artista, é um professor com muitas coisas para ensinar, seja sobre a importância da história da arte, o que faz um bom designer ou exatamente o porquê de ele amar Nova York.

Computer Arts: O que o fez ter vontade de desenhar para viver?

Milton Glaser: Foi uma epifania. É algo que tento passar para meus alunos porque é importante que eles entendam que serão profissionais, o que isso acarreta e porque devem agir como tais. Quando eu tinha cinco anos, um primo que cuidava de mim me perguntava se eu queria ver um cavalo. Sempre dizia que sim, empolgado. Ele tirava um lápis de sua sacola e desenhava um cavalo para mim. Hoje não vejo mais essa interação com o desenho entre as pessoas.

Lembro que, enquanto meu primo desenhava o cavalo, eu ficava muito ansioso. Naquela hora percebi que você pode gerar vida por meio de um lápis. Nunca me esqueci desse milagre.

CA: Você ouviu algum conselho durante o seu início de carreira que o influencia até hoje?

MG: Quando estava no ginásio, pensando em meu futuro-tinha 14 anos na época -, tive um professor de ciências que me encorajava a seguir carreira científica. Ele queria que eu estudasse em uma famosa instituição de Nova York chamada Colégio de Ciência do Bronx, mas eu queria ir para o Colégio de Música e Arte, e passei na prova deste. Estava andando pelo corredor, ainda no ginásio. Meu professor de ciências veio em minha direção e disse que queria falar comigo. Me levou até seu escritório e eu fiquei aterrorizado porque achava que tinha traído de alguma forma. Ele me pediu para me sentar, tirou uma caixa de crayons franceses da estante e disse: 'faça bons trabalhos'. Até hoje acho que o que me levou até aqui foi essa espécie de bênção que meu

01 As peças que Milton Glaser criou são **mais relevantes do que nunca**. Hoje, seus trabalhos são a principal vitrine da Escola de Artes Visuais de Nova York

professor me deu. Se tivesse que dar um conselho simples e fundamental para alguém, seria esse.

CA: Você dá esse conselho em suas aulas na Escola de Artes Visuais de Nova York?

MG: Deixe-me contar uma coisa sobre dar aulas: não é o que você diz, é o que você é. A classe imediatamente reconhece o significado da sua vida e o seu compromisso com eles - você pode ficar falando por horas e não convencer um estudante de sua tese ou pode ser alguém que transmite paixão, dedicação e interesse. Isso é que é ensinar.

CA: Quando vê o conjunto de seus trabalhos, quais são as peças que mais se destacam? De quais você mais gostou?

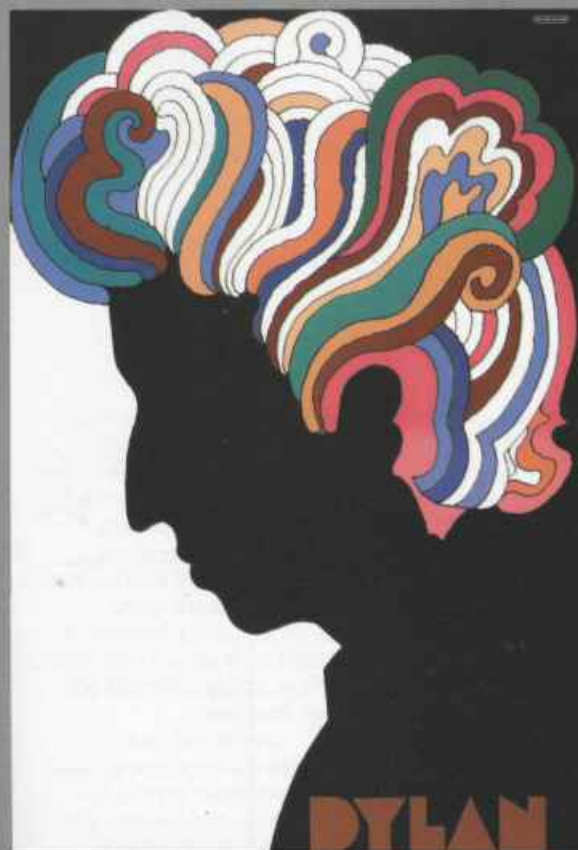
MG: Antes de qualquer coisa, gostar não tem nada a ver com adequação ou nível de performance. Gostar é uma coisa, e devo dizer que gosto de quase tudo o que fiz na vida. Mas também acredito que o que realmente tem significado para mim é que pude me sustentar fazendo algo de que gosto. Nunca me entediei com a maioria das coisas que fiz.

CA: Que tipo de coisas - dentro do design - o empolgam no momento?

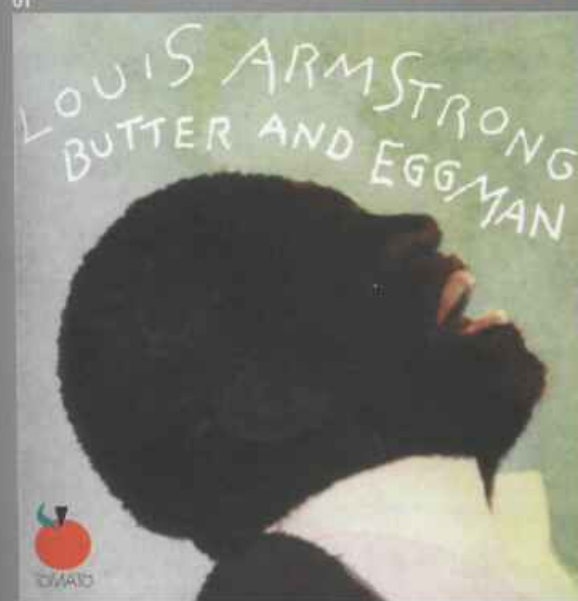
MG: Não sei o que 'empolgação' quer dizer quando você vê algo. Sou interessado por história, antropologia e outras culturas. É claro, é preciso conhecer o contexto do trabalho que está sendo feito, mas também é preciso transgredir inventar seu próprio vocabulário. Então posso dizer que estou impressionado com os trabalhos que aparecem no momento - mas já vi muito do mesmo. Sempre acreditei que, se você não entende de história visual, basicamente não conseguirá inventar nada que já não tenha sido feito.

CA: Como um bom designer deve trabalhar?

MG: Bem, o mercado está dominado pela moda e pela vontade de vender coisas, então é preciso se



01



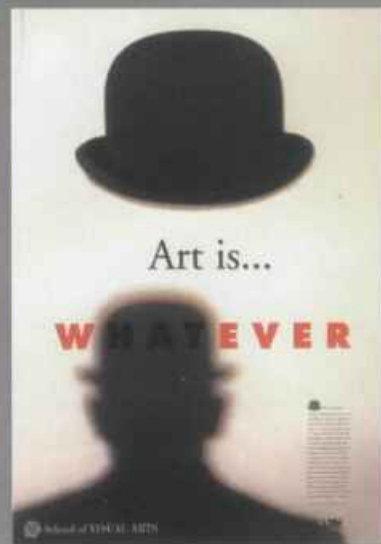
03



02



04



05

O essencial de Milton Glaser

Alguns dos principais momentos criativos do designer

01 Pôster Bob Dylan

Capturar o espírito do cantor Bob Dylan sem a sua voz não é tarefa fácil. Mesmo assim, a ilustração de Milton Glaser para o pôster que acompanha o álbum Greatest Hits, lançado em 1967, transmite a essência de Dylan de forma vibrante.

02 I ♥ NY

"I 'heart' NY" [Eu amo Nova York], uma das artes gráficas mais famosas do mundo, foi feita para o Departamento de Comércio da Nova York durante uma corrida de táxi pela cidade. É tão universal que, hoje, "to heart" é um verbo coloquial inglês para "amar".

03 Louis Armstrong, Butter and Eggman

Quando o assunto é jazz, poucos são tão memoráveis quanto Louis Armstrong. Esse retrato, feito por Milton Glaser em 1995 para o cover da compilação Butter and Eggman, captura a paixão e a alegria do músico.

04 Pôster Olivetti

O pôster para o laptop Quaderno, da Olivetti, de 1993, é um exemplo de subversão das regras. Só porque o impresso é plano e retangular não significa que a imagem também precisa ser. A perspectiva dá ao observador a ilusão de profundidade.

05 Pôster Escola de Artes Visuais

O pôster de Milton Glaser para a campanha "Art is..." da Escola de Artes Visuais, de 1966, responde a questão "O que é arte?". Para Glaser, ela pode ser qualquer coisa que você olhar. É o que o observador quiser que seja.

02 Glaser no escritório Milton Glaser Inc, onde continua a fazer trabalhos que preenchem as ruas e as galerias de Nova York



02

Se não souber a forma e a compreensão do fenômeno visual e não souber desenhar, a tecnologia pode ser prejudicial

-> preocupar com o que está sendo feito. Além disso, a economia é baseada na idéia de mudança e de novos estilos. Infelizmente, essa não é a base real para trabalhos sérios. É preciso se preocupar mais com a durabilidade e as idéias que vão além do momento, então acho que os melhores designers são aqueles que têm uma visão mais ampla, que não mudam com a direção do vento. Se você acha que tudo o que faz é cópia ou já foi feito por outra pessoa, não terá lugar no mercado.

CA: Como você se classifica - artista, designer gráfico ou ilustrador? Isso importa?

MG: Depende do que você quer dizer com 'importar'. Historicamente, não. A história faz um julgamento independente da sua carreira. Quando penso em Toulouse-Lautrec [pintor francês do século XIX], não importa se ele foi um designer de pôsteres ou um pintor; foi um artista que trabalhava em uma mídia.

CA: Quão importante é a cidade de Nova York para o seu trabalho?

MG: Já pensei muito sobre isso e não consigo imaginar a minha vida fora dessa cidade. Tudo o que sei vem de Nova York: sua complexidade, sua diversidade; que oferece tantas oportunidades de aprendizado e também o fato de ela ser um lugar tão contraditório.

Nova York não é a cidade mais bonita de todas. Ela muda o tempo todo. Não é uma cidade que impõe a sua visão para as pessoas que chegam; cada um impõe a sua. Tudo é aberto, está disponível e pode ser questionado. Esse aspecto de não aceitar nada como ultimato ou verdade universal para mim é fonte de grande vitalidade, energia e opções para as pessoas. Tudo pode acontecer aqui. Isso cria um ambiente que permite que qualquer coisa aconteça.

CA: Qual é o seu relacionamento com a tecnologia digital?

MG: Tenho um pé atrás com ela, mas também sou louco pelo que se pode

fazer com um computador. Adoro trabalhar com outras pessoas digitalmente, é como dançar. É um tipo de colaboração que nunca foi feito antes, mas você precisa utilizá-la com bom senso. Se não souber a forma e a compreensão do fenômeno visual e muito menos souber como desenhar, a tecnologia pode ser um instrumento prejudicial, porque o forçará aos padrões impostos.

Conheço muitos estudantes que estão começando a ver o computador como uma ferramenta muito poderosa. Eles dizem que, antes de começar qualquer coisa nele, fazem anotações e desenhos porque senão o computador dominará todas as suas ações. Acredito nessa percepção.

CA: Como você se sente ao ser rotulado como ícone do design?

MG: O mais importante no design, para mim, são as consequências das suas ações e se você está interessado no assunto. A questão fundamental que sempre faço é: o seu trabalho acrescentou algo bom à cultura ou não? Uns 10 dias atrás, perguntei a uma sala de 28 estudantes se eles promoveriam algo que poderia causar a morte do usuário, dando o cigarro como um dos exemplos. Me surpreendi com cinco estudantes que responderam que sim. Por outro lado, ninguém na sala queria trabalhar para uma empresa que permitia o trabalho infantil, então você percebe que a ética dessa área é muito peculiar. Às vezes ela está inteiramente baseada no status ou no que é moda no momento.

CA: Quais são seus projetos futuros?

MG: Tenho 80 anos, pelo amor de Deus! Não posso antecipar mais nada. Apenas venho para cá todos os dias e tento fazer um bom trabalho sem pensar para onde estou indo.

