

Papeles Continuos # 4

Entrevista a Ricardo Báez

Diseñador venezolano,
miembro de la AGI (Alliance Graphique
Internationale) desde 2022

VJ: ¿Cómo piensas que los diseñadores nos relacionamos con las imágenes? ¿es diferente a la forma en la que los fotógrafos se relacionan con ellas?

RB: Creo que la diferencia está en la representación: para un fotógrafo la representación de una idea se da a través de la fotografía. Un diseñador gráfico tiene un abanico más amplio. En mi caso, yo pienso una idea y la imagino como una letra, como un color, como una forma gráfica, como una ilustración, como un libro. Pensamos las ideas y la amplitud de formas de representar esa idea. Un fotógrafo piensa a partir de una imagen fotográfica o una serie de imágenes. He tenido experiencias en la que los autores empiezan con una imagen, pero una vez que terminamos de diseñar el libro se dan cuenta que el diseño es una herramienta útil para el proyecto y terminan colocando a la imagen fotográfica en un segundo plano. Cuando uno estudia diseño te hacen saber que tienes muchas herramientas para decir algo (color, tipografía, figuras, etc.), y que uno debe decidir cómo usarlas. Todos los diseñadores utilizamos las mismas herramientas, la diferencia entre uno y otro es cómo las usamos.

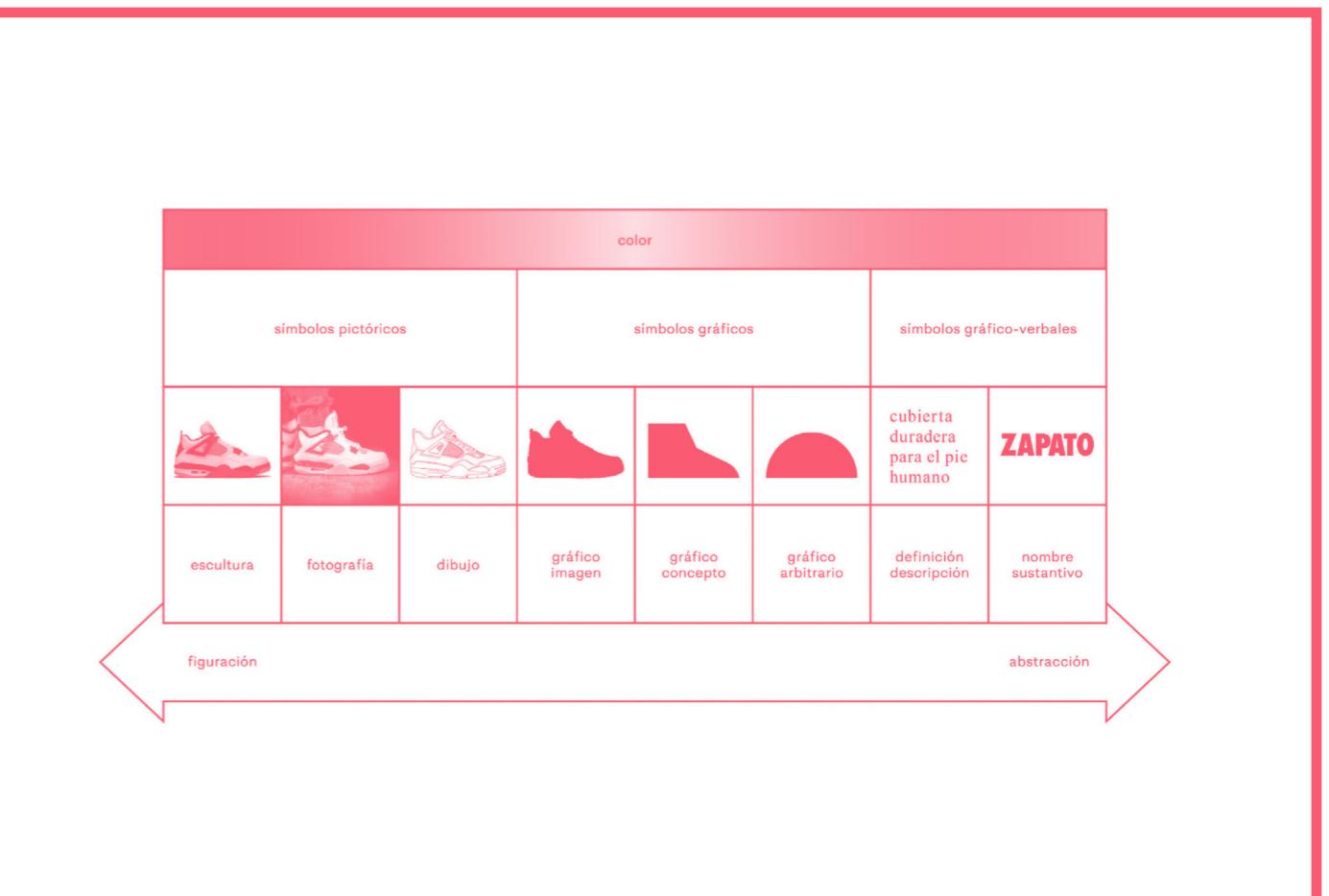


Fig 1. Rediseño e interpretación de Figura 2. Modos de representar objetos en "Exercises in Visual Thinking", Ralph E. Wileman (1980).

VJ: Sobre estas herramientas: color, tipografía y también formato o soporte físico, en especial cuando hacemos libros...

RB: En mi caso, sí pienso en el soporte, y a la vez, no. Si estoy haciendo un libro, no pienso tanto en las limitaciones del soporte sino en cómo puedo diseñar de la manera más arriesgada posible —para ver qué pasa— y luego lo aterrizo a la realidad. Si invierto este proceso, la idea se limita mucho. O sea, yo casi me olvido de la producción del libro para poder tener mayor libertad para pensar; luego ya después veo cómo lo haré. Así por lo menos las ideas son más abiertas, no están tan asociadas a la realidad.



Fig 2. Asian Taschen, artist's book. Ricardo Báez, 2008-2012.

VJ: ¿Se leen las imágenes fotográficas? ¿Cómo operas cuando estás frente a una imagen fotográfica?

RB: Yo leo una imagen y me pregunto qué sensación me produce, que creo es lo más intuitivo que uno puede hacer frente a una imagen, más allá de decir, por ejemplo, la composición es buena, hay un buen uso del color, etc. Yo siempre veo muy rápido los proyectos que me envían para ver qué me pasa a mí, o sea, qué siento yo cuando lo veo. Eso es primordial porque si me genera rechazo tengo que entender por qué. Luego de esa primera lectura, uno empieza a decodificar la imagen: te preguntas por qué es que la rechazas (será el color, el tema, la simbología que existe dentro de esa imagen, la composición, la manera en que está producida, etc.). Ahí empiezas a desgarrar la imagen, a abrirla, para entenderla realmente. A mí me pasa mucho que yo necesito sacarles el ADN a las imágenes porque sino las entiendo no puedo producir nada, estaría todo el tiempo trabajando en vano o teniendo una relación muy superficial con ese proyecto.



Fig 3. Elizabeth Schummer, Inhabitants (WIP: 2020-2023).

VJ: Cuando haces un libro, ¿cómo te acercas a lo narrativo en la imagen o a una secuencia fotográfica?

RB: Depende mucho de cada proyecto. Por ejemplo, a mí lo que siempre me ha interesado de la narración es la posibilidad de entrar a otras realidades. La vida, como uno la vive, es muy lineal: todo es consecuencia de algo. En cambio, en un libro, en una película, en una canción no es así, no tiene por qué ser así. Cuando uno está atado a la palabra, a la literatura, por ejemplo, la secuencia narrativa es lineal, yo trato de escapar de eso porque siento que no pertenece al universo de las imágenes. Por ejemplo, ahora hice un libro sobre la madre de una autora danesa que caza animales en África. Para este libro, la autora empezó en un formato más cinematográfico (tiene toneladas de video) y a la vez hizo fotografías. Al final, el libro se organizó por capítulos, pero los capítulos no son consecuencia uno del otro, sino que fueron construidos de manera aislada y mientras se avanza, va subiendo el clímax. Uno no siente que transita una línea, sino que va entrando en habitaciones distintas donde cada habitación tiene una narración diferente. En ese mismo proyecto hay un capítulo compuesto únicamente de preguntas, preguntas dirigidas al lector, preguntas que hace la autora o que hacemos quienes construimos el libro. Para mí todos los libros son preguntas al diseño, a la fotografía, a la narración. Al final, siempre deberían cuestionar al lector. En mi caso, si veo una película que no me deja absolutamente nada, continúo mi vida sin inmutarme.



Fig 4. Still de "Songs from the Second Floor", Dir. Roy Andersson (2000).

VJ: Se ha escrito mucho sobre el error, que además se asocia a lo manual, lo físico, especialmente a lo humano. En respuesta a lo digital, ha habido una revaloración del libro impreso, pero también una revalorización del error (como si en lo digital no hubiera también error) ¿Es un tema que te interesa, el error?

Si, claro. Es un tema que siempre me ha llamado la atención, desde las estéticas del error hasta los pensamientos detrás del error y posterior al error. Cuando veía las pinturas de Jean-Michel Basquiat donde el artista escribía algo y luego lo tachaba, pero lo usaba como un recurso plástico y como otro elemento más visible dentro de su propuesta de pintura, me impresionaba porque todo lo que nos dijeron en la escuela él lo derrumbaba con una pincelada. Nos obligan a no equivocarnos, a no tener chance al error, en cambio Basquiat nos demostraba que el error es parte de nuestro proceso de aprendizaje y de nuestra cotidianidad.

Hace poco, haciendo un taller de diseño para niños, me di cuenta que el error es grave para un niño. Les pedía que hiciéramos un ejercicio y querían hacer de una vez el resultado final, sin pasar por pruebas o bocetos. Es muy difícil lograr algo al *first-try*, sin embargo esa parecería la premisa en los sistemas de aprendizaje, y eso es terrible porque comenzamos a tener la frustración de la creación desde pequeños. Yo ahora en mi práctica de diseño, prácticamente lo estoy asociando a la educación del diseño, no sé porque, pero me interesa mucho y el error como tema me interesa por esto que acabo de decir anteriormente.



Fig 5. Robert Rauschenberg, Erased de Kooning Drawing, 1953.
Fuente: SFMOMA.

VJ: ¿Cómo la virtualidad ha cambiado la forma en que se hacen libros sin necesariamente pensar en la fisicalidad del libro?

RB: Di una clase hace poco que trataba sobre la no linealidad narrativa, en cómo la relación que tenemos con internet ha afectado la producción de libros, sobre todo a los fotolibros. Yo no quiero hacer proyectos digitales, pero mi teléfono me dice que lo utilizo ocho horas diarias. Entonces, aunque yo quiera evitarlo, está ahí. La mayoría de los libros que he hecho tienen eso que ahora llaman *lectura ergódica* (*Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*, Espen Aarseth, 1997) que es cuando uno lee algo pero no como literatura (lectura lineal), sino a través de vínculos invisibles o visibles. Por ejemplo: he escogido estas imágenes porque al final del libro va a haber una situación donde las necesitaré o en la mitad del libro hay una frase que se conecta con el título. Todo el tiempo son enlaces, es posible que en una novela o en un cuento ocurra también, pero quizás no es tan obvio o no es tan determinante para el entendimiento de un libro como en estos casos. Yo no quiero hacer libros digitales, ebooks o pdf interactivos. No por el hecho de simular pasar las páginas ya es un libro digital. Eso me parece una estupidez. Creo que esa dinámica digital está trasladada sobre todo a la narración, que es una mezcla entre la narración que viene del cine y quizás también de la música.

VJ: Justo acabo de terminar *The Last of Us*, creo que la forma en que uno entra a un videojuego y toma decisiones ha alterado la forma en que entendemos el diseño editorial también.

RB: Sí. Me propusieron diseñar un pensum para una escuela de diseño y me sorprendió la cantidad de relaciones que vi entre diseño gráfico, fotografía y el videojuego. Eso que acabas de decir es clave porque la manera en que uno se relaciona con un videojuego es una mezcla entre una película, un libro, un chat, o sea, hay un montón de situaciones narrativas, y a la vez uno forma parte de la historia y afectamos la historia con nuestras decisiones. Igual, el libro necesita del lector para poder ser completado, Yo no estoy de acuerdo de darle absolutamente todo al lector, creo que eso es subestimar y olvidar que tiene su propia experiencia que va a sumar a esa historia que tiene enfrente.

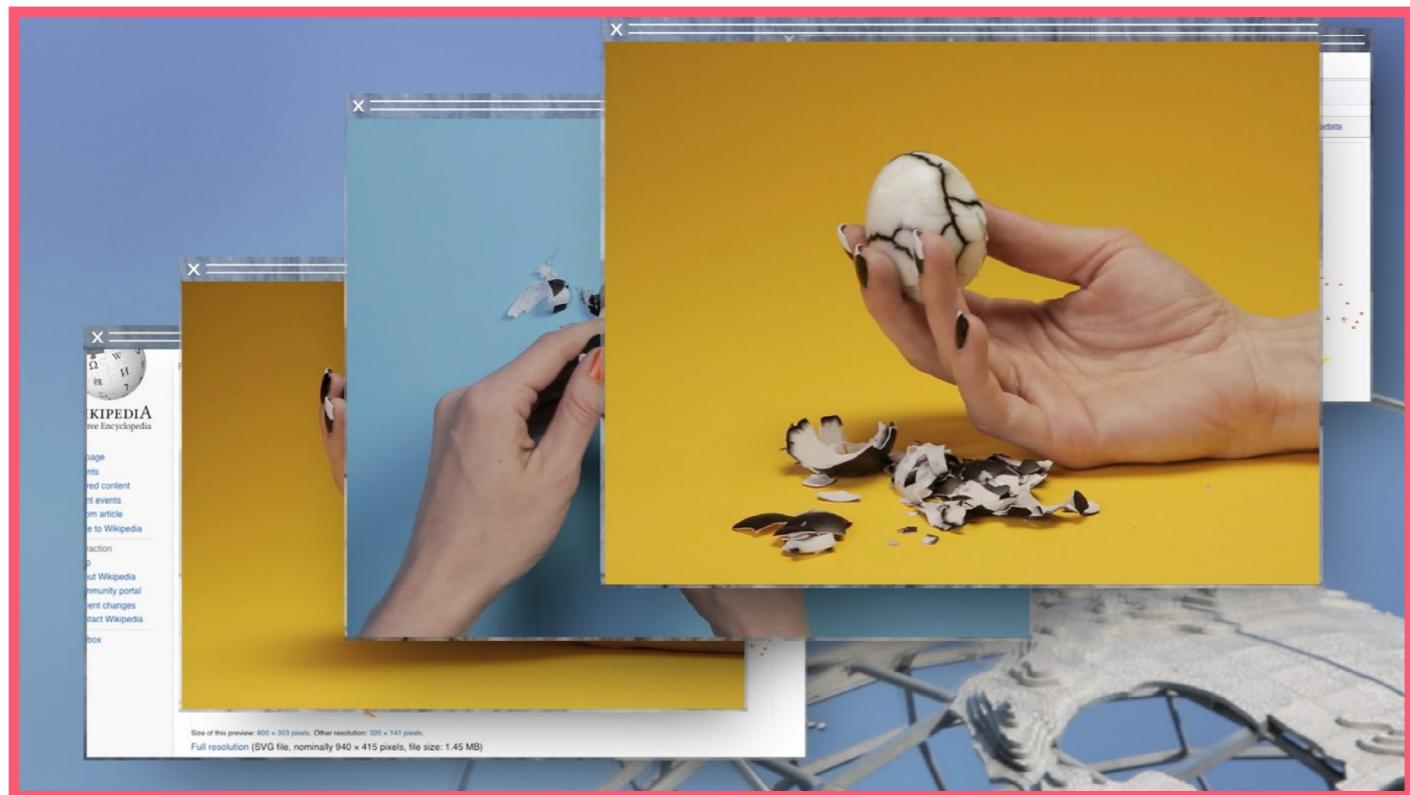


Fig 6. Camille Henrot, *Grosse Fatigue* (2013). Fuente: MoMA.
Embed video (detalle): <https://vimeo.com/86174818>



Fig 7. *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, 2023, Nintendo Switch.

VJ: Imaginemos que el libro ya existe y ahora hay que darle una lógica discursiva o verbalizar de alguna manera qué es lo que se hizo. ¿Cómo elaboras esta otra ficción que se genera una vez que el libro ya existe?

RB: Yo creo que son casi personas distintas: la que diseña el libro y la que piensa sobre el libro. Cuando empiezo a diseñar, mi proceso es sumamente caótico. Al principio estoy muy ansioso de ver qué puede pasar y trato de ir muy rápido. Ese primer boceto no es muy consciente, aparece. Uno empieza a darle forma hasta llegar al punto en el que te das cuenta que está ahí y no sabes muy bien cómo lo obtuviste. Poco a poco vas recuperando la conciencia, es una especie de sueño del que despiertas y luego empiezas a racionalizar tus decisiones. Yo soy muy intuitivo, después le doy un sentido a esa intuición y tomo decisiones sistemáticas para desarrollar esa idea. Eso que dices es interesante, que hay como una especie de ficción porque cuando te piden explicar qué hiciste, uno empieza a revisarse. Uno crea una ficción, como un segundo libro, para poder comunicarle al otro cómo llegó ahí. Cuando uno diseña un libro, uno comunica las ideas de otro y después debes crear otras ideas para hacerle saber al otro cómo lo hiciste. Entonces, sí, hay mucho de ficción, de una historia artificial. Como algo que los fotógrafos llaman la sabiduría del después. Luego, me pasa que cuando hago un libro y llega por primera vez, hay una reacción: lo veo y digo: "uy, esto no era así". Sobre todo desde la materialidad, ahí es donde siempre se produce un choque inicial. Pero luego lo asimilas y piensas en cómo lo que ocurrió en el material ayuda al concepto del libro. Hay varias cosas que uno hace, y en el momento, no se tiene la objetividad suficiente para decir si está bien o no.

Cuando me preguntan: "¿cuál es el mejor libro que has hecho?" podría mencionar un par que para mí cumplen todas las expectativas que tenía sobre esos proyectos, pero es posible que sea porque ya tienen mucho tiempo de haberlos diseñado, porque tienen características o procesos específicos. Creo que todas esas cosas influyen a la hora de comunicar cómo construiste algo. Por ejemplo, he tenido que pensar una charla para un libro que hice el año pasado y se me ha hecho muy difícil saber qué es lo que debo decir sobre ese libro, hay cosas que son obvias, pero justamente para qué las voy a decir si son obvias. Entonces, prefiero esperar para entender mejor qué es lo que debo decir. Ahora lo que estoy haciendo es agrupar tipos de libros que he hecho, eso me ayuda a hablar sobre uno a partir del otro y empiezo a hacer conexiones entre ellos.



Fig 8. Archivo Nómada Vol. 1, Alberto García-Alix (2023). Publicado por Editorial Cabeza de Chorlito (Madrid). Diseño editorial: Ricardo Báez.

VJ: De pronto aquí vale la pena conversar sobre el libro *Deconstruyendo el Sistema Nervioso de Lange, Brändli y Chalbaud*. Un libro sobre Caracas, diseño gráfico y fotografía. ¿Qué descubrimientos sobre la edición y el diseño te ha dejado este proyecto?

Este libro es un proyecto maravilloso que he tenido la oportunidad de jugar dos roles al mismo tiempo de manera más frontal: el papel de editor y el papel de diseñador. A pesar que yo pienso el diseño de libros como un diseño editorial, no como un diseño gráfico para libros, ya la idea de ser editor está muy presente en mi metodología de trabajo. Sin embargo en el libro “*Deconstruyendo el Sistema Nervioso de Lange, Brändli y Chalbaud*” planteo (en conjunto con mi co-editor Eduardo Castro) una idea que le da forma a un libro desde cero. La idea del libro es muy sencilla: deconstruir y reconstruir el libro “*Sistema Nervioso*” creado en 1975 (Caracas, Venezuela) por John Lange (editor, diseñador, curador), Barbara Brändli (fotografías), Román Chalbaud (escritor), Javier Aizpurua (maestro impresor) y la Fundación Neumann (publisher). La colección C&FE tiene todo el acervo de Brändli, incluyendo negativos, y esto permitió buscar las fotografías originales que utilizó John Lange para crear el libro. La idea del libro es mostrar el proceso de creación de uno de los fotolibros más importantes de latinoamérica y del mundo –me atrevería a decir–. En el siglo pasado, acá en Venezuela se crearon grupos de trabajo editoriales muy complejos e interesantes y en el género fotolibro hay mucho de eso, “*Sistema Nervioso*” es un caso pero así como este hay muchos otros que por cosas del destino se unían hacedores de imágenes (para no decir nada más fotógrafos), diseñadores, escritores, editores, impresores, publishers y publicaban libros muy adelantados a la época.



Fig 9. *Deconstruyendo el Sistema Nervioso de Lange, Brändli y Chalbaud* (2023). Eds. Ricardo Báez, Eduardo Castro. Publicado por Colección C&FE, Carmen Araujo Arte®. Distribuido por IDEA Books, Holanda.

VJ: ¿Has pensado sobre lo latinoamericano a partir del quehacer del diseño gráfico?

RB: Para mí eso siempre ha sido un tema difícil. Si te pones a pensar, el diseño moderno es un invento que no es latinoamericano, fue inventado en Europa en el siglo XIX o XX. Entonces, uno está adaptando algo que se creó en otro lugar, lo adapto a mi personalidad o a mi entorno, a mi propia idea de orden, que en cada lugar es distinta.

Es tan difícil definir una idea de lo latinoamericano. Venezuela tiene una historia del diseño gráfico que es completamente distinta a la de Brasil, a la de Colombia, a la de México o Perú. Unos tienen una fuerte influencia de sus orígenes prehispánicos y otros tienen una influencia más fuerte de los colonizadores. Venezuela está geográficamente más cerca de Miami que de Lima. Hay diseñadores que no viven en Latinoamérica, viven en España, pero hacen diseño latinoamericano. Es como tratar de definir “diseño europeo” cuando Alemania, Suiza, España, Portugal, Holanda, Inglaterra son universos completamente distintos.

Si digo: “ahora quiero hacer diseño latinoamericano, así que me voy a apropiar de expresiones latinoamericanas y las voy a graficar a mi manera”. Para mí eso no sería natural, yo no trabajo así. Sería una cosa forzada, como decir: “qué agrego de Latinoamérica para que lo que hago parezca latinoamericano”.

A mí me parece eso demasiado injusto y limitante. Pero sí pienso en eso todo el tiempo. Por ejemplo, la historia del diseño gráfico en Venezuela es muy particular. Aquí llegaron tres inmigrantes: un italiano (Nedo M.F.), un lituano (Gerd Leufert) y un americano (Larry June). Ahora se comenta* que, cuando llegaron, esos inmigrantes tenían un estilo de diseño muy conservador o muy lírico. Uno de ellos, Leufert, llegó haciendo caligrafía alemana hiperconservadora y cuando vio un tipo aquí haciendo, no sé, un cartel rojo con unas letras gigantes y rompía las letras o las volteaba dijo: “wow, vamos por aquí”. Entonces, ¿quiénes son más modernos? ¿los de acá o los que llegaron de afuera? No creo que la colonización haya sido algo así como: “me rindo a tu expresión y eso es lo que vamos a hacer de ahora en adelante”. No, creo que fue una retroalimentación. Por eso es que es muy difícil decir “el diseño latino es”. Es cómo que me digas: “de qué color es el cielo”, no lo sé, cuándo, en qué lugar. Es difícil una definición así, absoluta.

*Este comentario que hago sobre cómo los inmigrantes fueron afectados por lo que estaba pasando acá lo comenta Álvaro Sotillo en una charla (07.12.2022) que desarrolla sobre la obra de Carlos Cruz-Diez en el marco de la exposición titulada “El peso de la forma. El diseño gráfico de Carlos Cruz-Diez”, curada por Ariel Jiménez y alojada en la Sala Mendoza, Caracas.



Fig 12. Propuesta de la escultura venezolana contemporánea. Harry Abend, Miguel Borrelli, Max Pedemonte. Museo de Arte Moderno Jesús Soto, Venezuela. Portada. 1989. Diseño: Carlos E. Rodríguez. Dibujo vectorial: Eddy R. Reinoso.

VJ: O al menos saber para qué estamos definiendo lo latinoamericano, ¿no?

RB: Claro. Importa con qué intención vas a pedir una definición. Si vamos a estudiar la historia del diseño local, para analizarlo, por curiosidad, está bien. Yo más bien trataría de buscar un lenguaje personal, ni siquiera como latino sino el mío... qué es lo que yo siento que es mío, eso es difícil también. Mira la cantidad de diseñadores que hay en el mundo, qué tan particular eres tú. Pensar en lo latinoamericano es como una obligación que te impones y me hace sentir incómodo, ¿acaso cuando me siento a diseñar apredo un botón para cumplir con estas características?. A mí no me interesa eso, no quiero hacerlo así.



Fig 10. Nenias, Gerd Leufert, 1969. Diseño: Gerd Leufert.
Fuente: <https://issuu.com/labtipccs>

VJ: Me da curiosidad ese taller sobre el diseño de una bandera. Me interesa pensar el diseño desde una perspectiva pedagógica, pero también porque la bandera es un símbolo que representa algún tipo de identidad, comunidad, etc. ¿Qué ideas tenías en mente mientras diseñabas el taller?

El taller “Diseña una bandera” fue creado por una petición de la arquitecto Elisa Silva para uno de sus proyectos más ambiciosos llamado “La Casa de Todos”, que es un centro de actividad cultural comunitario en un barrio de Caracas llamado “La Palomera”. Este lugar es un espacio físico donde la propia comunidad ha creado su dinámica de acción por ellos mismos para ellos mismos. Elisa me contacta porque le interesa que yo haga la identidad gráfica de este lugar e inmediatamente que ella me pide esa tarea, pienso que no puedo hacerlo yo, ya que no yo vivo ese espacio como lo viven las propias personas de la comunidad, y entonces decido inventar una nueva metodología para la creación de esa marca la cual fue hacer un taller de diseño de banderas para que los niños y no tan niños del lugar formaran parte del diseño de la marca del espacio que ellos mismo utilizan. Los resultados fueron INCREÍBLES. Definitivamente me marcó haber hecho ese taller en muchos aspectos. La idea de crear un taller de diseño de banderas y no de diseño de marca, es que luego de haber visto el lugar y su accionar lo ví como un espacio político autónomo, como un territorio, donde una marca no tendría cabida sino más bien una bandera o un escudo, ya que es tan significativo lo que hace ese lugar por ellos mismos que es digno de tener su propia bandera, su propio símbolo pero desde el punto de vista más político que existe de la imagen gráfica: una bandera. Los resultados del taller fueron tan buenos que lo que haré no es elegir un solo diseño de uno de los participantes sino utilizar muchas de las ideas que plantearon en el taller para usarlo como un sistema gráfico de identidad flexible en todas sus aplicaciones.

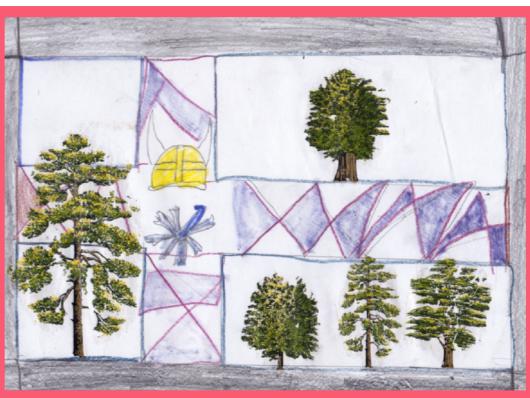


Fig 11. Rediseño de la bandera de Suecia por Grehiderson Hernández (11 años) para el Taller Diseña una Bandera, dictado por Ricardo Báez. La Casa de Todos, Caracas.

VJ: Pienso en esos libros que son colecciones de imágenes de algo. Existen otras maneras de hacer libros con imágenes fotográficas sin que necesariamente sea uno quien haya tomado esas fotos. Estaba pensando también en el libro *Curso/Discurso*

RB: Sí, en eso pienso mucho más. Por ejemplo, ese libro que trabajé con la editorial mexicana Gato Negro: un libro de imágenes del presidente comiendo. Desde hace mucho tiempo vengo haciendo cosas así y fue una oportunidad para hacer un ejercicio que toca el tema de la narración. Recopilé varias imágenes del presidente comiendo en televisión y tomando agua. Hay un libro para niños que veo mucho con mis hijos que se llama “El gran viaje del señor Caca” que trata sobre cómo uno digiere la comida y luego la desecha. Entonces, lo que hice fue sumar ese cuento encima de esas imágenes. Empiezan a haber coincidencias, por ejemplo, sale una imagen de este personaje ahora famoso, el chef turco que corta la carne y le echa sal, y aparece él abrazado con el presidente y dice: “bueno, en este momento se convierte todo en caca”. Se empiezan a generar relaciones de apropiación. Hay libros donde no puedo hacerlo porque no hay cabida para eso y estos ejercicios me permiten crear otras situaciones de narración que me interesan. Este año voy a publicar unos libros con Sed, la editorial argentina de Martín Bollati. En el archivo del FBI, hay una sección donde están los más buscados, incluso hay clasificaciones de terroristas, imágenes de personas que están buscados por secuestro, hay como cinco categorías. Me propusieron hacer una colección de libros pequeños usando ese material, pero nunca diríamos que esas imágenes provienen del FBI. Me interesa qué relación uno establece con las imágenes, qué le provees tú a una imagen cuando la ves, cuando no sabes qué es, porque cuando no sabes, agregas tu propia experiencia. Creo que es lo que más me interesa de las imágenes: qué aporta uno sobre una imagen de la que no sabes absolutamente nada. Otra idea: tengo un libro que no he publicado que trata sobre una colección de imágenes de los papamóvil: cómo el papamóvil fue transformándose desde que le dispararon.



Fig 12. Papa Juan Pablo II sobre un Ferrari Mondial 8 Cab. Visita a Fiorano, Italia, 1988.
Ricardo Báez, “SCV1” (WIP).

En relación al libro *Curso/Discurso*, ese es un libro de varias autorías consecutivas, es decir, ese libro se concibe al yo pedirle a Gonzalo Golpe que escribiera una introducción para el libro “Fotografía impresa en Venezuela” (2019) de Sagrario Berti, entonces los dos coincidimos que el resultado de esa introducción es digna de un objeto solo para ese contenido, de ahí arrancamos a pensar que forma pudiera tener y él escribe pensando ahora que ese ensayo se convertirá en libro. Diseñé un primer intento con imágenes que intentaban ilustrar lo que él decía en palabras pero nunca me sentí cómodo con no usar fotografías en ese caso y le pregunté que sí tuviéramos que sumar fotografías de algún autor para “ilustrar” el texto quién sería y su respuesta fue inmediata: “Alejandro Marote, porque él fue quién me enseñó a leer las imágenes”. Como consecuencia de su respuesta le pedimos a Marote que nos diera un grupo de imágenes al azar con las cuales yo pudiera jugar para acompañar el ensayo de Golpe. Al tener las imágenes fui fragmentando el texto de Gonzalo y convirtiendo en palabras las imágenes de Marote, casi como las palabras que le faltaban al texto y viceversa, y así fui llevando esa idea a su máxima manipulación, hasta el punto donde las imágenes van transformándose según la necesidad de la narración. Ese libro me ayudó a mí –al menos a mí, no podría hablar por Gonzalo ni por Alejandro– a entender que es lo que me gustaba de hacer fotolibros: transformar el contenido en función de una idea, no en función de la autoría.



Fig 13. *Curso/Discurso* (2020). Gonzalo Golpe, Alejandro Marote, Ricardo Báez.
Publicado por Editorial Cabeza de Chorlito (Madrid) y SED Editorial (Buenos Aires).

VJ: ¿Has pensado en algún momento hacer libros tuyos con imágenes fotográficas?

RB: Tomé fotos cuando era chico. Empecé trabajando con mi hermano en una especie de revista digital sobre patinetas en Venezuela. Tomaba fotos, hacía entrevistas, editaba, diseñaba, hacia de todo a los 17 años. Y sí, tengo muchas ideas de libros con fotografías, por ejemplo, hace tiempo estuve tomando muchas fotos con cámaras desechables, me permitía estar en la calle y tomar lo que sea. Nunca pensé ser fotógrafo, siempre lo vi como una expresión más, yo dibujaba, ilustraba, escribía. Había una cosa que me interesaba mucho de las fotos: la rapidez. Veía una cosa, lo atrapaba y me lo llevaba, a diferencia del dibujo o la escritura. En un momento un amigo que ahora vive en Inglaterra me dijo: "bueno, hagamos una secuencia con estas fotos". Hicimos una secuencia de calle por el tiempo que estuve en Londres y las juntamos con fotos que eran en Caracas, era como una misma calle entremezclada. Cuando lo imprimimos, lo hicimos en impresión Riso con las tintas de los mismos colores de la bandera de Venezuela (amarillo, azul y rojo). Desde el inicio pensaba en transformar mis ideas en libros. Eso me empezó a generar varias preguntas, de si lo que realmente me interesaba era la fotografía o si me interesaba la forma de llevar la fotografía a un libro, y me quedé con esa idea.



Fig 14. Enigma Enigma 06-08, Ricardo Báez, 2014. Publicado por Common Book(s) (Oxford-Caracas). Fotografías y diseño: Ricardo Báez.