

#### # 4

#### Entrevista a Ricardo Báez

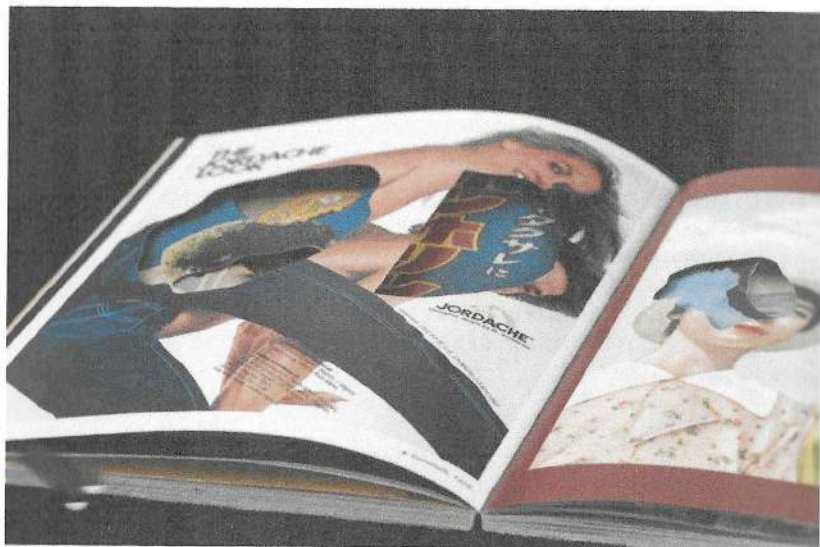
Diseñador venezolano,  
miembro de la AGI (Alliance Graphique  
Internationale) desde 2022

#### 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.



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



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

**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.

**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 si no las entiendo no puedo producir nada, estaría todo el tiempo trabajando en vano o teniendo una relación muy superficial con ese proyecto.



**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 contruidos 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, continuo mi vida sin inmutarme.



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

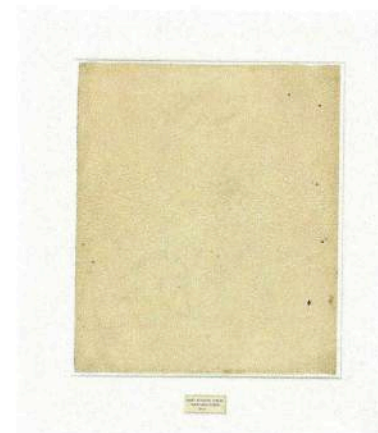
**vj**

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?

**rb**

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.



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.



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

**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 subestimarlo y olvidar que tiene su propia experiencia que va a sumar a esa historia que tiene enfrente.



*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.

**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?

**rb**

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 utiliza 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.

**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 apropiarme 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 agregó 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.

**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 apreto un botón para cumplir con estas características?. A mí no me interesa eso, no quiero hacerlo así.

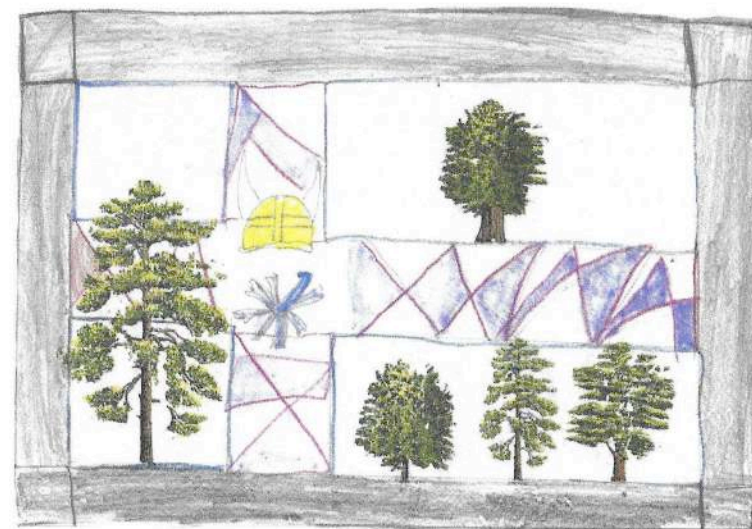


**vj**

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?

**rb**

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 no 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.



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.