

**Extended Caption (DDDG)**  
Um projecto de  
Stuart Bailey/Dexter Sinister

FUNDAÇÃO CAIXA GERAL DE DEPÓSITOS

***Culturgest***

“Eu costumava dizer [que era] ‘tipógrafo’, no tempo em que a profissão tinha de aparecer no passaporte. Era uma forma de comprometimento um tanto ou quanto romântica, porque nunca pratiquei isso da mesma maneira que muitas pessoas o fizeram. Também escrevia muito, e agora faço muita edição — o que significa ler o que outras pessoas escrevem, lidar com textos e trabalhar com outros designers. Assim, acho que agora sou um editor, no sentido continental e francês de *‘editeur’*, que também significa alguém que publica. Sinto-me bem com essa ideia; tem algumas das boas qualidades associadas a ‘tipógrafo’. Não é tanto produção visual quanto verbal. É isso que eu faço.”<sup>1</sup> Foi assim que o designer Robin Kinross respondeu quando, numa entrevista, lhe perguntaram qual era a sua profissão, e foi citando-o que Stuart Bailey se apresentou a si mesmo numa conferência em 2006.<sup>2</sup> Era uma maneira elegante de resumir o seu próprio percurso, que em muitos pontos se aproximava ao de Kinross: Bailey também era um

---

1. Entrevista realizada a Robin Kinross por Petra Cerne Oven e disponível *online* em: [http://www.hyphenpress.co.uk/journal/2000/08/21/kinross\\_interview](http://www.hyphenpress.co.uk/journal/2000/08/21/kinross_interview)

2. Conferência aos alunos do mestrado *Designer as Author*, na School of Visual Arts em Nova Iorque. Disponível para *download* em: <http://design.schoolofvisualarts.edu/weblog/guestlecture/2006/09/11/StuartBaileypart1of3.html>

designer gráfico de formação que, sem abandonar de todo a sua área, a considerava, de alguma forma, limitada demais.

Stuart Bailey estudou design gráfico e tipografia na Universidade de Reading — tal como o próprio Kinross —, e foi um dos primeiros alunos do Werkplaats Typographie, um curso experimental de tipografia em Arnhem, na Holanda. No entanto, desde os primeiros tempos que a crítica e a teoria lhe interessavam tanto ou mais que o próprio design — mais tarde, diria que era “contra aquilo que o termo ‘design gráfico’ tinha vindo a representar: um sinónimo de cartões de visita, logótipos, identidades e publicidade, coisas em que simplesmente não estava interessado”<sup>3</sup>. Enquanto ainda estudava na Werkplaats Typographie, já tinha sido co-editor do catálogo *In Alphabetical Order*, uma resenha dos métodos, resultados e ambiente da escola, e já tinha começado a editar a revista *Dot Dot Dot*, na altura em conjunto com o designer Peter Bil’ak, mais tarde com David Reinfurt, a partir da Dexter Sinister, editora e “livraria ocasional” em Nova Iorque. Mesmo enquanto designer, a edição surgia frequentemente como uma extensão natural da metodologia do design. Quando foi convidado a redesenhar a revista holandesa *Metropolis M*, por exemplo, Bailey sugeriu, em vez disso, uma remodelação editorial, recolhendo um conjunto de textos clássicos de crítica que poderiam servir de modelo à nova orientação da revista. No final, a remodelação seria apenas gráfica, mas os textos entretanto recolhidos seriam reaproveitados para uma publicação chamada apropriadamente *Tourette’s*, editada com Will Holder.

De certa forma, ao usar a citação de Kinross para se descrever a si mesmo, Bailey apresentava-se, de forma subtil, como um editor: alguém que se define a partir das palavras de outros. Para ele, a edição, mais do que uma mera alternativa à prática do design, era uma forma de ultrapassar os limites de um campo

---

3. Entrevista a Stuart Bailey. Disponível *online* em: <http://www.underconsideration.com/speakup/interviews/bailey.html>

disciplinar que não considerava ser independente, mas “algo que só existe em função de outras áreas”<sup>4</sup>. Contudo, não se tratava de invocar a ideia de interdisciplinaridade como um fim em si, mas de usar o design como uma forma de pensamento crítico que pode ser aplicado aos mais diferentes assuntos. A edição não é aqui, portanto, um processo neutro, subalterno, mas algo que permite construir uma identidade através de actos de apropriação, de adaptação e de invenção mais ou menos declarados, contrariando a ideia tradicional do editor como alguém que, afectando o menos possível o seu conteúdo, apenas publica os textos — uma concepção do trabalho editorial equivalente ao que os ingleses chamam *publisher*.

A evolução da revista *Dot Dot Dot* é um bom exemplo desta concepção alargada, que torna o design inseparável da edição e o aplica de modo inesperado a uma variedade de temas, formatos e objectos. Inicialmente, foi concebida como uma revista de design, com artigos sobre a história do design gráfico, sobre o exercício do design e sobre os seus praticantes, embora num ambiente mais oblíquo, mais bem humorado e — mesmo assim — mais intelectual que o de revistas de design mais *mainstream*. No meio de artigos sérios e académicos, apareciam frequentemente provocações, desenhos, descrições de instalações ou de peças musicais. Tanto podia haver um artigo sobre capas de discos, comparando o trabalho do designer modernista Paul Rand com o design usado pelas bandas pós-punk de Los Angeles, como uma capa de disco podia ser o próprio artigo, como quando Bailey cita na íntegra uma capa conceptual dos XTC, produzida pelo atelier Hipgnosis em 1985, onde o texto da capa e contracapa descreve exaustivamente o processo de fazer uma capa de disco.

Às vezes um artigo aparentemente académico podia ser mais do que aparentava. Uma entrevista ao designer modernista Ernst Bettler contava a história de um caso polémico relacionado

---

4. *Idem*.

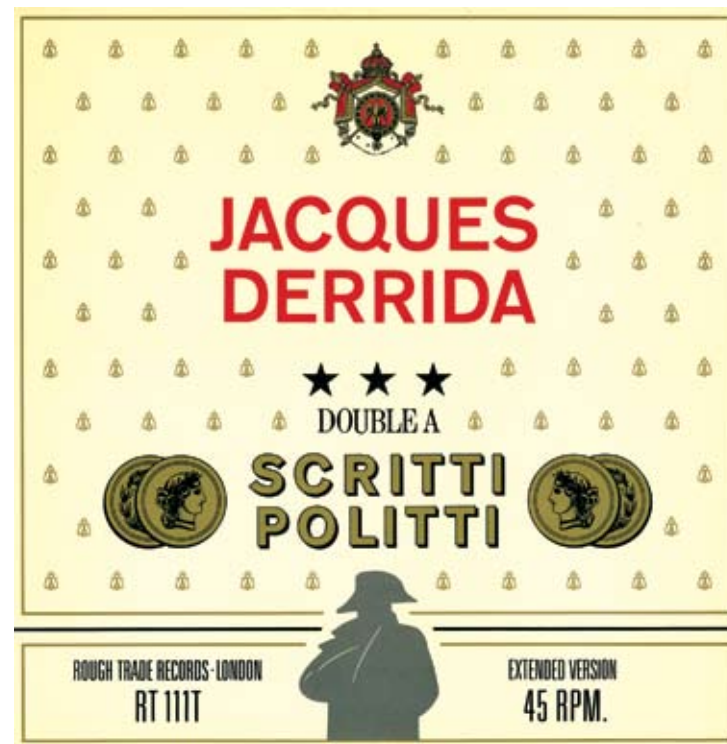
com o design dos anos sessenta: Bettler, contratado por uma companhia farmacêutica com ligações ao partido Nazi, tinha arranjado maneira de fazer com que quatro *posters* de promoção a um medicamento soletrassem, quando colados numa ordem predeterminada, “N”, “A”, “Z”, “I”. Esta história, publicada no segundo número da *Dot Dot Dot*, seria frequentemente citada como um caso de estudo da ética na prática do design, sendo discutida em aulas e conferências e chegando a ser incluída em pelo menos um livro sobre design. No entanto, pouco tempo depois, a biografia seria denunciada como uma fraude: Ernst Bettler não existia.<sup>5</sup> Era apenas uma instância de como a ficção, a crítica e a história se confundiam nas páginas da *Dot Dot Dot*.

Poderia parecer que uma revista com conteúdos tão excêntricos, com uma capa e um design que mudam drasticamente a cada edição, nunca conseguiria alcançar uma identidade editorial tão forte e tão estável como a da *Dot Dot Dot*, mas essa identidade foi-se consolidando, inteligentemente, a partir de todas estas peças díspares, e da forma como estas iam sendo reutilizadas. Certos temas, certos nomes, certas imagens, mesmo certos artigos, repetiam-se de maneira recorrente — como o retrato de Benjamin Franklin, a corneta usada por Thomas Pynchon em *The Crying of Lot 49*, o logótipo do MIT, entre outros. No entanto, o contexto e o modo como eram usados mudava subtilmente a cada instância, como se a revista se estivesse sempre a engolir a si mesma, gerando significados novos a partir do seu passado.

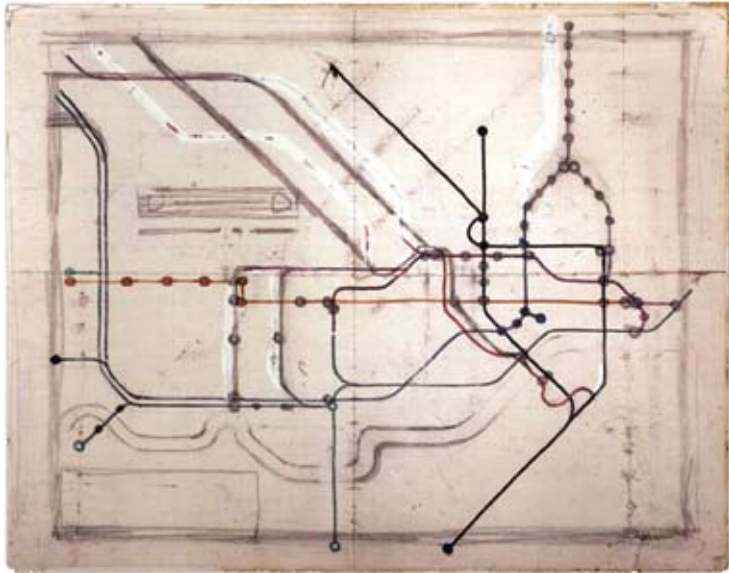
Esta ideia de reutilização é uma das características dominantes do processo de trabalho de Bailey, que também a aplica com frequência ao design. Trata-se, por um lado, de uma estratégia de resistir à tentação do novo pelo novo, mas, por outro, de uma forma eficaz de pôr em causa os papéis preestabelecidos do

---

5. Um resumo do caso pode ser consultado aqui:  
<http://designobserver.com/archives/entry.html?id=31066>



Scritti Politti, capa do lado AA do maxi *Asylums in Jerusalem / Jacques Derrida*, 1982



Harry Beck, esboço do mapa do Metro de Londres, c. 1930 (de cabeça para baixo); fotografia: Ken Garland



Barney Bubbles, capa do livro de John Cooper Clarke, Omnibus Press, 1980



Walead Beshty, *Beshty's Possible Triangle*, fotograma com impressão a jacto de tinta, 2008

design gráfico, segundo os quais uma das funções do designer é conceber identidades gráficas únicas e originais para clientes, sejam eles pessoas, empresas ou eventos. Bailey, pelo contrário, chegou ao ponto de reutilizar o mesmo logótipo — o símbolo por excelência da identidade dentro do design gráfico — em trabalhos distintos. É significativo que uma destas reutilizações seja o próprio logótipo/brasão da Dexter Sinister, originalmente concebido para uma bienal de arte, a Manifesta 6, que se deveria realizar em 2005 em Chipre, mas que acabaria por ser cancelada. Ao reaproveitar este trabalho de identidade falhado para um novo contexto, é como se Bailey estivesse a inscrever programaticamente o conceito de reutilização na identidade da sua editora/livraria/estúdio.

A reutilização é usada sobretudo como uma estratégia de apropriação crítica que toma por vezes a forma da recolha, da antologia. Em várias ocasiões, Bailey demonstrou que um formato habitualmente passivo como o da retrospectiva podia ser usado de modo crítico, como no décimo número da *Dot Dot Dot*, onde ostensivamente se fazia uma antologia de textos e imagens publicados na revista, mas que um exame mais atento revelava não se tratar de uma mera reedição, mas de continuações ou reelaborações dos textos e objectos originais. A presente exposição, construída a partir de objectos que foram reproduzidos como imagens na revista *Dot Dot Dot*, é apenas mais uma instância deste processo de apropriação criativa em que se regressa aos mesmos objectos de diversas maneiras, com identidades distintas. O trabalho do editor, que selecciona e rearranja os textos de uma publicação, e o trabalho do designer, que cuida do seu aspecto gráfico, da maneira como os textos se dispõem pelas páginas, são aqui reencenados interdisciplinarmente enquanto instalação, apagando mais uma vez as fronteiras entre arte e design, designer e autor, edição e apropriação, história e ficção.

Acima de tudo, aquilo que distingue esta exposição de uma simples inventariação retrospectiva é — como seria de

esperar — um acto editorial. Não se trata de uma exposição que se relaciona passivamente com o percurso de uma publicação, mas onde esse percurso é encenado na ligação entre a exposição e o seu catálogo, que se afasta do modelo do catálogo tradicional, na medida em que não reproduz sobre páginas brancas imagens isoladas de qualquer género de contexto, acompanhadas de uma breve legenda com título, data, técnica e dimensões, mas mostra essas imagens — que na exposição são exibidas sem nome ou referência — tal como aparecem nas páginas da revista, reproduzindo na íntegra os artigos que originalmente ilustravam. Numa inversão do seu papel habitual, os textos tornam-se assim legendas alargadas (“extended captions”), ilustrando o contexto editorial em que originalmente apareciam. Significativamente, estas páginas são exibidas no catálogo enquanto objectos; não fotografias ou digitalizações de uma revista, mas páginas que foram claramente arrancadas, ilustrando, talvez, que a passagem entre uma revista e uma exposição não pode ser um acto simples de tradução, mas algo mais violento e complexo.

É também importante verificar que neste catálogo Bailey mais uma vez se apresenta subtilmente como editor e como designer. Ao longo de um livro, qualquer livro, surgem inúmeras vozes que são apresentadas gráfica e hierarquicamente de maneiras distintas. Num livro de ficção, por exemplo, a voz do autor ocupa a maior parte do livro, mas há também uma parte dedicada ao editor, onde aparecem os dados técnicos e legais da publicação; pode aparecer ainda uma introdução, escrita por um autor convidado, ou um comentário sob a forma de notas de rodapé ou de legendas. Cada uma destas partes do livro encena uma voz autoral própria e distinta. No catálogo *Extended Caption (DDD)*, a voz de Bailey surge numa posição curiosa mas significativa: é no fim da ficha técnica, depois dos agradecimentos e dos dados técnicos, que Bailey introduz a sua exposição. É um lugar humilde que parece indicar que quem o ocupa pretende apenas prestar um serviço da forma mais neutra, discreta e utilitária possível, uma

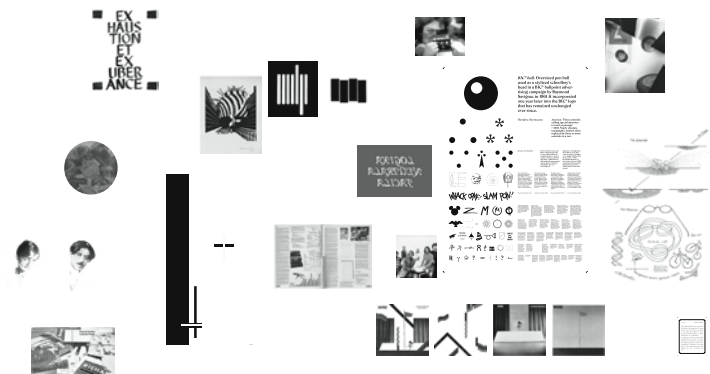
postura que corresponde na perfeição à identidade clássica quer do editor, quer do designer modernista.

Esta postura talvez seja finalmente a pista mais importante para o trabalho de Bailey e para o percurso da *Dot Dot Dot*. A identidade disciplinar do design foi forjada durante o Modernismo, ao ponto de ser quase impossível pensar no que seria o design sem o Modernismo e vice-versa — são termos quase sinónimos. Olhando para os objectos escolhidos para representar esta exposição — diagramas do metro de Londres, navios da 1.ª Grande Guerra camuflados com padrões vanguardistas, retratos do vorticista Wyndham Lewis, o *Coup de Dês* de Apollinaire e a sua tradução espacial por Marcel Broodthaers, etc. — vêem-se sobretudo rastros oblíquos e excêntricos do Modernismo. Nas palavras do próprio Bailey: versões bastardas do Modernismo.<sup>6</sup> Na introdução de *Extended Caption (DDD)*, Jan Verwoert declara que o Modernismo não falhou realmente mas que se tornou hermético, que demora tempo a nos iniciarmos nele e que essa iniciação é um “trabalho de amor”. De certo modo, o percurso de qualquer designer, a criação da sua identidade, o seu posicionamento em relação a outras áreas disciplinares é sempre uma reencenação desta iniciação ao Modernismo. A maioria dos designers aceita pacificamente, acriticamente, essa herança, ocupando uma identidade e uma hierarquia preestabelecida; no caso de Bailey, o Modernismo torna-se num eixo à volta do qual identidades, histórias, métodos, narrativas se alinham e realinham constantemente.

---

6. Conferência aos alunos do mestrado *Designer as Author*, na School of Visual Arts em Nova Iorque. Disponível para *download* em: <http://design.schoolofvisualarts.edu/weblog/guestlecture/2006/09/11/StuartBaileypart1of3.html>

# Extended Caption (DDD)





## Exposição

Coordenação de produção  
Susana Sameiro

### Montagem

Bruno Fonseca  
Renato Ferrão  
Ruben Freitas  
Vítor Costa

## Jornal de Exposição

Texto  
Mário Moura

Coordenação  
Marta Cardoso

Design  
Gráficos do Futuro

Pré-Impressão, impressão e acabamento  
Maiadouro

© 2009, Fundação Caixa Geral  
de Depósitos — Culturgest, Lisboa  
© das obras reproduzidas e do texto:  
os autores

## Conversa com Stuart Bailey e Jan Verwoert

Sábado, 16 de Maio, 21h30

Galeria aberta de segunda-feira a sábado, das 10h às 18h (última admissão às 17h45). Encerra aos domingos e feriados.  
Galeria do Edifício da CGD, Avenida dos Aliados 104, Porto - Informações: 22 209 81 16 - [culturgest@cgd.pt](mailto:culturgest@cgd.pt) - [www.culturgest.pt](http://www.culturgest.pt)

---

**25 Abril - 27 Junho 2009**

---