

FRONTI NULLA FIDES

José Miranda Justo

Será um jogo? É, sem dúvida, jogável como um jogo: "Qual deles será o assassino?" Jogável, mas só até certo ponto, dentro de certos limites, afinal como sucede com qualquer jogo. Ensaio então uma teoria dos limites, o meu jogo a propósito de um jogo.

1º Limite – A moral. Há coisas com que não se brinca, com que não se joga.

A ironia (a ironia do título, por exemplo) desloca estes interditos, é certo, mas ao fazê-lo define-os de novo. Coloca-os noutra ponta. Altera a nossa geografia dos possíveis, do que é permitido, mas não a destrói.

A literatura — o romance, o romance policial — joga-se sempre na margem desses interditos.

Mas fá-lo com um álibi que lhe vem do facto de a narrativa repor a ordem que abala. Quase sempre. Na melhor das hipóteses desloca o centro dessa ordem. Exibe a fragilidade da margem, mas reconduz-nos ao apaziguamento. Aristóteles (o senhor da "catarse") não é eterno, mas ainda nos visita regularmente. Talvez demasiado regularmente, nos últimos tempos.

A intimidade, a interioridade solitária sabe cometer – de vez em quando (ou de longe em longe?) – a ousadia de franquear este limite. Mas fá-lo sempre de modo controlado. Identificação diferida. Cálculo dos riscos. Economia libidinal. Ao fim e ao cabo, o mesmo apaziguamento.

A conversação, por seu turno, é sempre uma escolha: do interlocutor, do cúmplice, do confidente ou então, quando é escolha de um outro-outro, é também o facto de se saber de antemão que a podemos interromper. Deixar de jogar. O jogador compulsivo é também — tal como o assassino – uma imagem que nos assombra. E que, portanto, sabemos deixar escapar, logo que seja preciso.

Com o jogo não se brinca. Jogamos, sabendo que com o jogo não se joga. As perplexidades, o abandono, as indecisões, a ambiguidade não são mentira, mas são ficção.

2º Limite – A ideologia. O rosto opaco e a transparência da voz.

A frenologia morreu. O fisiognomismo, supõe-se, também. Lavater é uma curiosidade distante e Lombroso, ao que parece, já não comanda as escolas de polícia. Declínio da morfologia. "Fronti nulla fides" ("não se pode fazer fé no rosto") deveria ser, então, o grau zero do rosto. A face finalmente aberta à pura expressividade, sem conteúdo prévio, sem valor geral. Cada rosto, cada imagem de uma face, cada face da face oferecendo-se à experiência da singularidade. Mas não.... Nada disto é assim. Nada disto nos convence.

Saber que "não se pode fazer fé no rosto" significa, sim, a desconfiança. Desconfiança morfológica. Este nosso modo da desconfiança que não é desconfiança infinita, mas um adiamento da confiança. Para depois do contexto, para depois da sintaxe, sobretudo para depois da voz. Para depois da (suposta) transparência da voz.

(Proposta de um jogo mais inocente: atribuir uma voz a cada um destes rostos; ou de um jogo menos inocente, trabalho-para-casa: com que voz me enganaria o assassino?)

O rosto sem legibilidade geral – ou seja, o rosto-sem-lei. O rosto do fora da lei é o rosto-sem-lei, são todos os rostos. Sem esperança de apaziguamento. Mas..., provisoriamente. A ameaça nua, sem rosto (todos os rostos), transforma-se na confiança adiada. A certeza do apaziguamento é (ainda) uma ideologia de voz: cada um de nós transporta consigo a voz íntima do seu Aristóteles. É por isso que o arcaísmo a-sonoro da fotografia nos é tão necessária. De tão desconstrutivo.

3º Limite – A materialidade. Superfícies opacas e pensamento sensível.

Depois dos rostos – "Limiar", à beira do seu silencioso desaparecimento, da sua anunciada extinção. Depois dos "não-lugares" habitados por personagens "transurbanas", "sem nome", transportando consigo a vitalidade surda, impenetrável, do seu estar-ali. Depois do rosto total dos "heróis", absolutamente irrepresentáveis a não ser pela metonímia do alvo acidental e ficcionado do seu derradeiro olhar. Depois de tudo isto, torna-se cada vez mais nítido quais são os apelos paradoxais a que responde o trabalho do Luís Campos. O paradoxo da fronteira – rigorosa e rigorosamente indeterminável. O paradoxo da expressão – opaca, intransponível, mas mesmo assim expressão (tanto mais expressiva quanto mais opaca ou inversamente ...). O paradoxo do olhar – quanto mais atento mais desviado, quanto mais captor mais capturado, quanto mais desenvolto mais cego, quanto mais penetrante mais à superfície.

Se cruzarmos entre si estes paradoxos, o que encontramos é, antes de mais, a densificação da materialidade. A matéria só, à nossa frente: a luz, o formato, a escala, a carne, a imagem-imagem.... Matéria nua, opaca, negação radical da interpretação. Nem a imaterialidade tendencial do inexpressivo, nem a totalidade aludida do interpretável. Mas, em simultâneo, a certeza de que esta opacidade da matéria sinaliza (registra, evoca, desencadeia, provoca, actualiza, põe em jogo, etc...) necessariamente o trabalho do pensamento e o trabalho da emoção. Trabalho de um pensamento emocionado (como quem diz "o trabalho do luto" – outra fronteira rigorosa e indeterminável). Porque só assim é possível articular por dentro cada um dos três paradoxos que se vão cruzando, de cada vez de uma certa maneira.

Materialidade: jogo do pensamento sensível.

4º Limite – O poder.

A eficácia deste trabalho torna-se-me também mais nítida à medida que (a meu ver) vai enunciando cada vez mais claramente a questão da responsabilidade autoral. Nem autor apagado, nem autor de um sentido escondido. Poder de autor.

Poder de encenação, poder de uniformização, poder de escolha. Poder de dar título. Poder de propor um jogo e de lhe propor os limites: a moral, a ideologia, a materialidade e o poder.

Mas sobretudo – o que é soberbo, precisamente em fotografia – o poder de não revelar.

O jogo não tem fim – ou nem sequer início – porque percebemos desde logo que o autor exerce por inteiro o seu poder de não nos revelar a solução.

5º Limite – O jogo. A solução.

Afinal o assassino – também ele autor, também ele detentor de um poder, também ele especialista em interditos, também ele aqui a olhar-nos integralmente – é o autor em negativo. Em analogia negativa, sublinharia Aristóteles, apressadamente... Para nosso apaziguamento.

É que há neste jogo um subtil humor que me interessa não perder de vista...

José Miranda Justo

in A Cidade e as Estrelas, Parte I: Hannah Collins, Luís

Campos, Paula Soares e Txomin Badiola, catálogo da exposição, Lisboa;

in Do Banal, do Cómico e do Trágico, catálogo da exposição, Fundação Cupertino de Miranda, VN. de Famalicão, 1998, pp. 68-74

FRONTI NULLA FIDES

José Miranda Justo

Is this a game? It is, no doubt, playable as a game: "Who dunn'it?"

Playable it will be but only up to a certain point, contained within certain limits, as it happens after all with any game.

Therefore, I will try a theory on limits, my game on a game.

1st limit: Ethic. There are certain things one cannot play with, one is not allowed to play with.

Irony (the irony in the title, for instance) can displace these bans, that's true, but, by doing so, it redefines them. It places them elsewhere. It changes our geography of possibilities, of what is allowed, but does not destroy it.

Literature - novel, thrillers - is always played in the fringes of these bans. But this is because it has an alibi which is the outcome of the fact that a tale always restores the order it has shaken before. Almost always. At best, it moves the centre of this order. It shows the fragility of the fringe but it is pacifying. Aristotle (the lord of catharsis) is not eternal but he still regularly visits us. Too much regularly of late.

Intimacy, the lonely interior, knows how to, from time to time, dare overcome these limits. But it always does so in a controlled way. A deferred identification. Some calculated risks. A libidinous economy. And, at the end, the same pacification.

Conversation, on the other hand, is always a choice: the speaker's, the accessory's, the confidant's or, when it comes to the another-other's choice, it is also the fact that one knows beforehand that it can be interrupted. That one can stop playing. The compulsive gambler is also - as the killer - an image that haunts us, And that we can let go, as soon as necessary.

With a game one cannot play. We play, despite knowing that we cannot play with a game. Perplexities, withdrawals, indecision, ambiguity, are not lies but rather fictions.

2nd limit - The ideology. The opacity of the face, the transparency of the voice.

Phrenology is dead. Physiognomies is supposedly dead too. Lavater is a faraway curiosity and Lombroso, so it seems, no longer rules upon the police schools. Decline of morphology. "Fronti nulla fides" (one cannot trust a face) should then be the zero degree of a face. The face - finally open to the pure expression, with no previous content, without a general value. But no... Nothing is like that. This cannot convince us.

Knowing that a face is not to be trusted means suspicion. Morphologic suspicion. This way of ours of suspecting which is not an infinite suspicion but a postponing of truth. To after the context, after the syntax, mainly to after the voice. After the (supposed) transparency of the voice. (Proposal for a more innocent game: to give a voice to each one of these faces; or a less innocent game, homework: which voice would the killer use to deceive me?)

The face without a general legibility - that means the face with no law - is the menace. The outlaw's face is the face with no law, is every face. With no hope of pacification. Only for a certain time. The naked menace with no face (every face) becomes the postponed trust. The certainty of pacification (still) is an ideology of the voice: we all bear in us the inner voice of our own Aristotle. That is why we so much need the a-sonorous archaism of photography. Because of its power of deconstruction.

3rd limit – Materiality. Opaque surfaces and sensitive thought.

After the "threshold"-faces, near to their silent disappearance, their announced extinction. After the non-places inhabited by "trans-urban", "nameless" characters who bear in them the subdued and impenetrable vitality of their being-there. After the total face of the "heroes", absolutely un-representable except for the metonymy of the accidental and fictitious target of their last glance. After all this the paradoxical appeals to which Luis de Campos' work answers become more and more clear. The paradox of the frontier - rigorous and rigorously un-definable. The paradox of expression - opaque, insurmountable, but nevertheless expression (the more expressive the more opaque it is and contrariwise). The paradox of the eye - the more attentive the more it looks away, the more it conquers the more it is conquered, the freer the blinder, the more penetrating the more superficial.

Were we to cross these paradoxes we would find - before anything else - the densification of materiality. Matter only, in front of us: light, form, scale, flesh, image-image... Bare, opaque matter, radical denial of interpretation. Not the tendencial immateriality of unexpressiveness nor the alluded totality of what is interpretable. But, simultaneously, the certainty that this opacity of matter necessarily signals (registers, evokes, launches, causes, up-dates, puts at a stake, etc...) the work of thought and the work of emotion. The work of a moved thought (as one might say the "work of mourning" - another rigorous and un-definable frontier). For only thus will it be possible to articulate from the inside each one of the paradoxes which each time cross themselves in a different way.

Materiality: the game of the sensitive thought.

4th limit - Power.

The efficiency of this work becomes more and more apparent to me as it more and more clearly states the question of the author's responsibility. Not an obscure author nor an author with an hidden meaning. The author's power.

Power of staging, power of harmonizing, power of choosing. Power of naming. Power of proposing a game and of setting its limits: ethic, ideology, materiality and power. But mainly - and this is superb, precisely in photography - the power of not exposing.

This game has no end - nor has it a beginning - because we immediately understand that the author is fully exerting his power of not revealing the solution.

5th limit - The game. The solution.

After all the killer - also an author, also powerful, also an expert in bans, also staring intently at us - is the author in a negative. In a negative analogy would Aristotle quickly stress... So that we could feel pacified.

In this game there is a subtle humor I do not feel like dismissing...

(Translation: Luisa Feijó)

in A Cidade e a Estrelas, Parte I: Hannab Collins, Luís Campos, Paula Soares e Txomin Badiola, exhibition catalogue, Lisboa, 1998;

in Do Banal, do Cómico e do Trágico, exhibition catalogue, Fundação Cupertino de Miranda, V.N. de Famalicão, 1998; pp. 68-74