

Sophie Calle: modulações em fuga...

Danusa Depes Portasⁱ (PUC-Rio/CNPq)

Resumo:

Sophie Calle constrói paradigmas discursivos polifônicos, que parecem confundir o sujeito representado, aquele que o representa e o texto-obra resultante. Os jogos autobiográficos da artista agenciam uma poética cooperativa que oscilam entre criação literária e experiência estética promovendo o cruzamento de códigos. Seu projeto é marcado por um gesto político de atravessamento dos sistemas de comunicação, operando a produção de formas híbridas que desafiam modelos explicativos. Esse ensaio pretende explicitar tais processos de contaminação na esfera da literatura, cultura e mídia, o que gera uma ampliação significativa do repertório teórico e das práticas críticas em seus respectivos campos disciplinares.

Palavras-chave: regime escópico, dispositivo, fabulação, performance, fotografia

1 Ante a imagem

A presente ensaio entende-se como investigação de elementos teóricos demarcando um campo de trabalho de interesse para os estudos de literatura. Refiro-me ao estudo da relação entre texto e imagem, como abordagem fértil para a compreensão do regime representativo numa sociedade cada vez mais dominada pela dinâmica da “cultura da imagem”. Esse campo vem se definindo de modo interdisciplinar e alargando sua perspectiva para uma linha de pesquisa que foi denominada de *visual culture*, o que motivou Thomas Mitchell a falar de uma verdadeira “virada pictórica” nas ciências humanas atuais em seu livro *Pictury Theory* (1995). O livro expõe essa ideia da imagem emergir como paradigma dentro das ciências humanas, não só como um tópico central de estudo, mas como característica cultural percebida a exemplo das teorias de Michel Foucault cuja relação entre o *enunciável* e o *visível* teria ancorado uma epocalização inicial da modernidade. Posteriormente, Gilles Deleuze lendo a obra inteira do filósofo formula sinteticamente a proposta.

O propósito é explicitar a articulação entre a escrita e a imagem na série *Doubles-jeux* (1998), coletânea de sete livretos, de autoria de Sophie Calle e as relações textuais desta obra com o livro *Leviatã* (1992) de Paul Auster; lançar um breve olhar acerca do seu processo criativo e o modo peculiar de se projetar em suas obras. A ideia inicial parte sempre de um projeto fotográfico que, posteriormente, se transforma em instalações, e depois é transposto para o formato livro, em edições luxuosas que apresentam pequenos textos e fotografias.

O meio expressivo usado por Sophie Calle compõe paradigmas discursivos polifônicos, que parecem confundir o sujeito representado, aquele que o representa e o texto-obra resultante. Em *Doubles-jeux*, o ato fotográfico pode ser visto como parte do jogo de olhares (e de espelho) dentro da obra. Quando fundamenta seus trabalhos num efeito de realidade produzido pela fotografia, Sophie não pretende sublinhar o poder de analogia ou a capacidade retórica das imagens fotográficas. Ao contrário, o que faz é demarcar a incompletude e a precariedade de sua empresa para garantir nela um espaço de identificação, entre o eloquente estereótipo da composição e a muda singularidade de uma existência fragilmente retida. Essa escritura resiste a definições, oscilando entre ficção e documento, e se constitui como uma pequena cartografia de gestos afetivos, em um modo de operar descrito por Deleuze como *devenir*, como qualquer coisa que se realiza no “*milieux*”, no *entre-deux*, na disjunção do *enunciável* e do *visível*.

Sophie Calle é uma artista francesa cuja trajetória tem sido marcada pela criação de situações artificiais que ela elabora para que possa vivenciar. Sophie, certa vez, conheceu um homem em uma exposição de arte, que lhe contou de uma viagem que faria até Veneza. Foi o bastante para despertar sua curiosidade e fazê-la viajar atrás dele, fotografando-o sem que percebesse. Noutra vez, arranjou um emprego de camareira em um hotel, para que pudesse colocar em prática o desafio de conhecer os hóspedes somente através dos objetos que eles carregavam consigo em suas viagens. Em certa ocasião, procurou pessoas que nasceram cegas e lhes pediu para relatar sua ideia de beleza. Em outra, contatou desconhecidos para passarem, um a um, uma noite em sua cama, enquanto a artista conversava e registrava o acontecimento. Concretizadas as ações, experimentadas as situações, a artista compartilha essas experiências conosco, através de registros fotográficos, da escrita (menos descritiva que poética) sobre essas situações e da transcrição dos relatos dos sujeitos que participaram dos processos.

Sophie parte sozinha, como se sua própria vida estivesse sendo guiada por um projeto estético. Busca discreta e solitariamente uma dimensão subjetiva das experiências que não está desenhada apenas em sua pessoa, ou na de um outro em particular, mas em algum lampejo passante, alguma fulguração figurativa. Numa feliz tentativa de associar arte e vida, a artista parece estar, de certa maneira, satisfazendo fantasias pessoais. Mas faz mais do que isso. Através dessas vivências aparentemente solitárias, tentará fazer emergir a alteridade. Seguir o outro é conferir a ele uma existência paralela, que, até então banal, passa a ser transfigurada. Colocando em tensão as dimensões da realidade e da ficção, Sophie Calle confunde sua arte com sua vida, tentando fazer emergir, de sua vida e da vida alheia, latências, vestígios de presença.¹

Os jogos de Sophie agenciam uma poética cooperativa que oscila entre criação literária e experiência estética, promovendo o cruzamento de códigos. Seu projeto é marcado por um gesto político de atravessamento do sistema de comunicação, produzindo a formação de formas híbridas que desafiam modelos explicativos. Tais processos de contaminação na esfera da literatura, cultura e mídia, geram uma ampliação significativa do repertório teórico e das práticas críticas em seus respectivos campos disciplinares.

2 Entre-imagens

Hoje vivemos um dispositivo de exposição da intimidade, no conjunto de um novo pressuposto de “interação social”, que é o de mostrar-se, fazer-se ver. São personagens midiáticos que só existem quando olhados. No final do século passado, com os *talk-shows* e sucesso editorial das biografias imaginava-se que sua pregnância tinha a ver com o poder encontrar uma subjetividade realizada, no momento em que se constatava uma fragmentação do sujeito identificada na pós-modernidade. Vieram quase como seqüência os *reality-shows*, os *blogs* e uma linha de cinema documentário que ilumina a micro-história em tempo real de homens infames e celebridades, efêmeras e destinadas ao imediato esquecimento e substituição.

Qual seria a resposta de nossa crítica a esta pulsão autobiográfica em tempos em que o sexo rei há muito virou espetáculo de milhões, em que qualquer amante de celebridade se julga no direito de contar suas histórias, em que a internet é povoada por perfis e diários públicos? Que sentido dar ao retorno na cena literária de uma escrita do eu? Essa primeira pessoa é uma máscara produzida pelo teatro irônico da cultura midiática ou ela implica numa outra visão da obra?

¹ Aquilo que Walter Benjamin chamou de *aura* e *rastro*: O rastro é a aparição de uma proximidade, por mais longínquo esteja aquilo que o deixou. A aura é a aparição de algo longínquo, por mais próximo esteja aquilo que a evoca. No rastro, apoderamo-nos da coisa; na aura, ela se apodera de nós. Cf. *Passagens* (M 16 a, 4). Sophie Calle faz dessa imagem que passa como um relâmpago, um lugar da *beleza fugaz*, como em Baudelaire, a *passante* por excelência. A imagem das intermitências passageiras, portanto, funciona como um operador de sobrevivências – portadora, a esse título, de uma potência política.

Talvez, nessa altura a aporia de Foucault, em *O que é um auto?*, esteja começando a ficar menos enigmática. O sujeito – assim como o autor – não é algo que possa ser alcançado diretamente como uma realidade substancial presente em algum lugar; pelo contrário, ele é o que resulta do encontro e do corpo-a-corpo com os dispositivos em que foi posto – se pôs – em jogo. Isso porque, também a escritura é um dispositivo, e a história dos homens talvez não seja nada mais do que um incessante corpo-a-corpo com os dispositivos que eles mesmos produziram – antes de qualquer outro, a linguagem. E assim como o autor deve ficar inexpresso na obra e, no entanto, precisamente desse modo testemunha a própria presença irreduzível, também a subjetividade se mostra e resiste com mais força no ponto em que os dispositivos a capturam e põem em jogo. Uma subjetividade produz-se onde o ser vivo, ao encontrar a linguagem e pondo-se nela em jogo sem reservas, exhibe em seu gesto a própria irreduzibilidade a ela.

Os ensaios da artista Sophie Calle exibem um gesto maior de ficcionalidade à tradição conciliadora e elegante do ensaio e se contrapõem à espetacularização da intimidade, fazendo com que o desejo maior de auto-exposição se transforme numa possibilidade sutil da voz do sujeito da crítica e da autobiografia. Dimensão crítica que chamo *encenações da escrita do eu*, onde o fabuloso não pode funcionar fora de uma indecisão entre o verdadeiro e o falso. A função fabuladora não consiste em imaginar nem em projetar um EU. “Ela atinge”, diz Deleuze, “sobretudo, essas visões, eleva-se até esses devires ou potências de tal modo que se põe a fingir sobre uma linha de feitiçaria na qual ganha a potência do infinito. Como um vapor de terra, desprende na superfície um incorpóreo, um puro-expresso – não a espada, mas o brilho da espada, o brilho sem espada como o sorriso sem gato.” (1996, p. 8- 9).

Sophie Calle vivencia a arte na vida e a vida na arte, provocando um movimento em que ora a vida se traveste de arte, ora a arte constitui-se a partir da vida; em uma oscilação, ou uma série infinita de oscilações modais. É uma curiosa topologia onde assistimos a uma transformação incessante, uma modulação que reinventa e faz variar as relações entre os vários pontos cintilantes de uma vida ou do mundo. A artista faz do seu contato com as pessoas uma espécie de *métier* – uma história universal da contingência, um desejo de agenciar ritornelos, *lieder*.² Na medida em que suas obras reivindicam um elemento experiencial anterior à relação espectador-obra, guardam mais espaço para os processos de mediação que passam a configurar-se como estratégia de encontro com os sujeitos com os quais ela busca, direta ou indiretamente, interagir, isto é, jogar. E o que se exhibe como irreduzibilidade dentro desse jogo seria o modo de se pensar o mundo contemporâneo procurando as potências do devir-imagem.

Em uma cultura em que tudo se tornou visível sob a luz artificial dos projetores, sob o olho pan-óptico das câmeras de vigilância, sob a agitação mortífera das telas de televisão, como protestar contra a glória do reino e suas vigas duras de luz? Há apenas signos a brandir. Não há mais sinais a trocar. Não há mais nada a desejar. Não há mais nada a ver nem a esperar. De um lado, uma imagem que foge, mas que nos prende em sua fuga; do outro, uma imagem que se dá inteira, mas cuja inteireza *me* desposui. A verdade 24 vezes por segundo, atenta contra seu princípio, destrói a si mesma, recompõe-se como um corpo nascido da decomposição, compõe uma ficção, outra e mesma, incerta

² O que é o ritornelo? É uma máquina de fazer girar e engendrar tempos, conectar coisas heterogêneas. O ritornelo é uma máquina de **conectar** e **modular**. O que gira no ritornelo? Fragmentos de coisas, coisas, não-coisas, que acabam se conectando ali dentro. Quando coisas heterogêneas se conectam, uma entra em contato com outra, elas se modulam. Quando as coisas entram em contato, elas se modulam; desse jogo, nasce um vai-e-vem: hora um é modulante e outro modulado, depois inverte. Por exemplo, a água do mar e o vento: a corrente marítima modula a água; o vento faz um novo campo de conexão e uma nova modulação surge do vento e no contato com a areia da praia tem uma outra modulação; a areia modula a água, a água modula a areia. Outro exemplo é como o amarelo modula o vermelho no Matisse. Cada coisa conectada, cada conexão tem uma velocidade, uma densidade, e tudo gira nessa fábrica, porque engendra diversos tempos. Conforme Deleuze, se o ritornelo é aquele que faz os territórios, a tarefa do *artista* é desfazer esse território. É arrancar as coisas do centro desse território. E ao arrancar as coisas do centro desse território é que ele faz *conexões*, promove encontros (*devires*). Cf. DELEUZE, 1995, p. 100-49.

não porque hesite a respeito do caminho a seguir, mas porque esse caminho margeia constantemente o abismo de uma desnaturação espontânea da ilusão mecanizada do movimento.

Sophie Calle fundamenta seu trabalho nas presenças incompletas que a imagem oferece, operando-as de modo sistematizado e tomando-as como conceito central de seus projetos. Quando fundamenta seus trabalhos num efeito de realidade produzido pela fotografia, não pretende sublinhar o poder de analogia ou a capacidade retórica das imagens fotográficas. Ao contrário, o que faz é demarcar a incompletude e a precariedade de sua mensagem para garantir nela um espaço de identificação. O interesse não é científico e o compromisso não se dá com uma suposta verdade. Caso contrário, poderia simplesmente entrevistar os personagens observados em vez de rodeá-los e de vasculhar seus objetos, suas vidas. O anonimato é parte de seu método, pois tão importante quanto o apontamento de uma existência real é a impossibilidade de esgotá-la num relato. Entre o eloquente estereótipo da composição e a muda singularidade de uma existência, permanece uma lacuna que pede para ser preenchida, mesmo que seja através da imaginação. Ou melhor, preferencialmente através dela, porque é ela que pode garantir a identificação, isto é, a inserção daquele que observa dentro do evento observado. É esse o convite que a artista aceita e às vezes repassa a outros olhares: preservar o caráter inapreensível de seus objetos, se interessar mais pelas insolúveis perguntas lançadas do que pelas respostas certas que, provavelmente, apenas serviriam para anular o desejo que garante o vínculo entre aquele que olha e aquele que tem sua imagem fragilmente retida. Seu gesto é afirmação de que em nosso *modo de imaginar* jaz fundamentalmente uma condição para nosso *modo de fazer política*.

Pode-se pensar a *estratégia* de Sophie Calle como àquela posta em destaque por Deleuze: “A Pantera Cor-de-rosa nada imita, nada reproduz; ela pinta o mundo com sua cor, rosa sobre rosa, é o seu devir-mundo, de forma a tornar-se ela mesma imperceptível, ela mesma a-significante, fazendo sua ruptura, sua linha de fuga.” (1995, p. 19)

3 A imagem que se diz d’obra

A proposta é investigar a articulação entre a escrita e a imagem na série *Doubles-jeux*, de autoria de Sophie Calle e as relações textuais desta obra com o livro *Leviatã* de Paul Auster. Lançar um breve olhar acerca do processo criativo da artista e o seu modo peculiar de se projetar em suas obras mesclando realidade e ficção. Sophie Calle é fotógrafa, *performer*, escritora. Nasceu na França, em 1953. Por volta de 1979 ela inicia sua produção artística. A ideia inicial parte sempre de um projeto fotográfico que, posteriormente, se transforma em instalações, e depois é transposto para o formato livro, em edições luxuosas que apresentam pequenos textos e fotografias.

O ato fotográfico pode ser visto como um jogo dentro da obra. Sophie propõe uma recriação da realidade, um jogo de olhares (e de espelhos), em que é um *voyeur*, mas também se deixa ver pelo outro; um jogo de sombras, em que persegue o outro, mas também se deixa seguir. Dentre os aspectos abordados em sua arte estão, ainda, o uso de jogos performáticos, como a parceria com Paul Auster, que “cria” textos para a *performance* da artista. O que chamo *performance* não é o resultado de seus relatos e fotografias, mas seu processo de construção do texto e das imagens: a criação que supõe um projeto performático no qual a função de artista é, ao mesmo tempo, sujeito e objeto da própria obra.

A imagem e a escrita são os elementos necessários para compor suas histórias que falam de experiências pessoais, de situações que recriam a vida cotidiana, dos outros e de si mesma, explorando as fronteiras entre o real e o ficcional, a experimentação e a invenção. *Doubles-jeux* é um dos trabalhos de Sophie Calle em que os jogos performáticos são mais nítidos. Composta pelos livros *De l’obéissance*, *Le rituel d’anniversaire*, *Les panoplies*, *A suivre...*, *L’hôtel*, *Le carnet d’adresses* e *Gotham Handbook*, a coletânea, como o nome sugere, é um jogo duplo com *Leviatã*.



Há um detalhe do romance *Leviatã* de Paul Auster que, embora sempre mencionado, foi pouco explorado até agora. Trata-se da personagem Maria Turner e de suas relações com a artista francesa de carne e osso Sophie Calle, relações estas que vão além da "homenagem a pessoas de verdade" e ajudam a pensar sobre os dispositivos na produção artística atual.

O narrador de *Leviatã* conta que Maria lhe suscitara medo e excitação, pois sua vida era organizada em torno de rituais inusitados. *Era uma artista difícil de classificar em gavetas: fotógrafa, artista conceitual, escritora... A obra de Maria existia muito mais nas longas aventuras que criava para si mesma, do que no produto eventualmente exposto em galerias e museus. Para se ter uma idéia: um dia, Maria encontrou um homem numa festa e o achou infinitamente belo, contudo pessimamente vestido. Durante vários anos, presenteou-o anonimamente com gravatas, camisas, e se deleitava, nos reencontros casuais na casa de conhecidos em comum, ao ver que o tal homem usava as peças que ela enviara. Foi assim construindo uma obra-prima em termos de beleza masculina – só para ela. Costumava também seguir passantes durante dias ou mesmo meses a fio, fotografando-os e anotando passo a passo seu cotidiano e suas reações. Refazia depois os itinerários de cada um, sozinha, tentando imaginar a existência daquelas pessoas e escrevendo biografias imaginárias para elas – expostas, depois, junto com as fotos.*

As "perseguições artísticas", ditadas por esbarrões casuais, levaram Maria a experiências radicais, como quando acompanhou um desconhecido, de trem, até Veneza – sem que ele percebesse. Ou quando trabalhou como camareira de hotel para rastrear, com sua câmera e uma caderneta, os hábitos cotidianos dos hóspedes. Tais procedimentos – como voyeur e detetive – eram utilizados também contra si própria. Certa vez, convidada pelo porteiro de uma casa noturna, que se impressionara com seus atributos físicos, aceitou trabalhar como substituta de stripper; pediu, então, que uma amiga a fotografasse na posição de objeto dos vorazes olhares masculinos. Em outra ocasião, solicitou a sua mãe que contratasse um detetive particular para espioná-la, fotografá-la e anotar tudo o que fizesse. Queria sentir o gosto de ter alguém interessado em cada gesto seu.

Esses e outros projetos da personagem Maria são invenções típicas de Paul Auster, com seu tom existencial e irônico, seu universo pautado por regras tão rígidas quanto ilógicas (Em *Trilogia de Nova Iorque* há uma passagem na qual dois detetives são contratados, ao mesmo tempo, para se seguirem um ao outro e enviarem relatórios detalhados das respectivas atividades não se sabe para quem). No entanto, a personagem Maria não foi inteiramente inventada pelo escritor. É 95% inspirada na artista francesa Sophie Calle, com quem Auster manteve contato no período em que morou em Paris. Todas as obras excêntricas de Maria foram de fato realizadas por Sophie Calle.

Tudo começou quando Sophie Calle retornou a Paris, em 1979, após sete anos de ausência, e decidiu observar o comportamento de passantes parisienses escolhidos a esmo, a fim de se reambientar na cidade e reencontrar um *modus vivendi* registrando em seu *Journaux intimes* (1978-1992). Hoje, além de fotógrafa, *performer* e cineasta, Calle também é autora na editora Actes Sud, por onde publicou *Doubles-jeux*. Os livretos de Sophie Calle têm na abertura trechos de *Leviatã* nos quais o escritor se refere à Maria. A estrutura dos sete é semelhante: na abertura, a regra do jogo, seguida do texto de Auster riscado e anotado às margens, em cor rosa, mostrando o que não é verdade no caso da artista de carne e osso. Em seguida, fotos e pequenos textos da Sophie "da vida real" relativos ao mesmo projeto atribuído por Paul Auster à sua Maria.

*

Em *De l'obéissance* (1998), Sophie Calle “troca” de lugar com a personagem Maria Turner, de *Leviatã*, de Paul Auster. O livro da artista apresenta em seu início uma explicação, uma regra para essa “brincadeira”:

No livro *Leviatã*, o autor, Paul Auster, me agradece por tê-lo autorizado misturar a realidade e a ficção. Com efeito, ele se serviu de certos episódios da minha vida para criar, entre as páginas 84 e 93 de sua narrativa, uma personagem de ficção de nome Maria, que seguidamente me imita para viver a sua própria história. Seduzida por este duplo, foi a minha vez de brincar com a novela de Paul Auster e misturar, à minha maneira, realidade e ficção[...]
A fim de nos aproximar, Maria e eu, decidi obedecer ao livro: o autor impõe à sua criatura um regime cromático composto de alimentos de uma só cor por dia: seguirei o mesmo regime. Ele lhe faz viver dias inteiros baseados em certas letras do alfabeto: farei como ela.

No Livro I, *De l'obéissance*, estão belas fotos e descrições sucintas do regime monocromático que Sophie Calle respeitou à risca, por uma semana, como fizera Maria, na ficção. Na segunda-feira, dia do laranja, só comeu camarão, cenoura e tomou suco de laranja; na terça-feira, dia do vermelho... No mesmo livro, há ainda uma amostra "Des journées entières sous le signe du B, du C, du W", criados por Paul Auster para Maria, em *Leviatã*. À maneira de sua *cloner* Maria, Sophie Calle, num dia dedicado ao "C", vai à cerimônia católica tentar uma conversão de coração, fazer confissão etc. ...

A "brincadeira" de fazer Sophie Calle virar personagem de Paul Auster é retomada no último livro VII da série. Em *Gotham Handbook* (1998) a artista pede a Auster que escreva (invente) uma personagem para que ela represente. Ele escreve, então, uma espécie de manual, que indica qual a melhor maneira dela se comportar bem na cidade de Nova Iorque. Auster faz uma lista de recomendações que perpassam pelo ato de sorrir para as pessoas, falar com desconhecidos, fazer provisões de sanduíches e oferecê-los às pessoas famintas nas ruas, dar cigarros àqueles que fumam, não apenas um, mas alguns maços. E ainda sugere que ela deva contar os sorrisos, sem se decepcionar por não receber um outro de volta. A última recomendação: escolher um local público para a realização das ações.



Sophie Calle escolhe uma cabine telefônica, decora o espaço, abastece em seu bloco de anotações as impressões sobre seu procedimento. Realiza então as ações, indicadas no manual escrito por Auster, anota em seu “prontuário” as suas reflexões pessoais sobre cada ato realizado, fotografa e se deixa fotografar em um determinado momento do dia. Ao escolher a cabine telefônica, reinventa o espaço, dando-lhe um novo ritmo. Mas principalmente, deixa que o olhar do outro a atravesse. O livro é constituído das fotografias e dos resultados “contabilizados” da experiência.

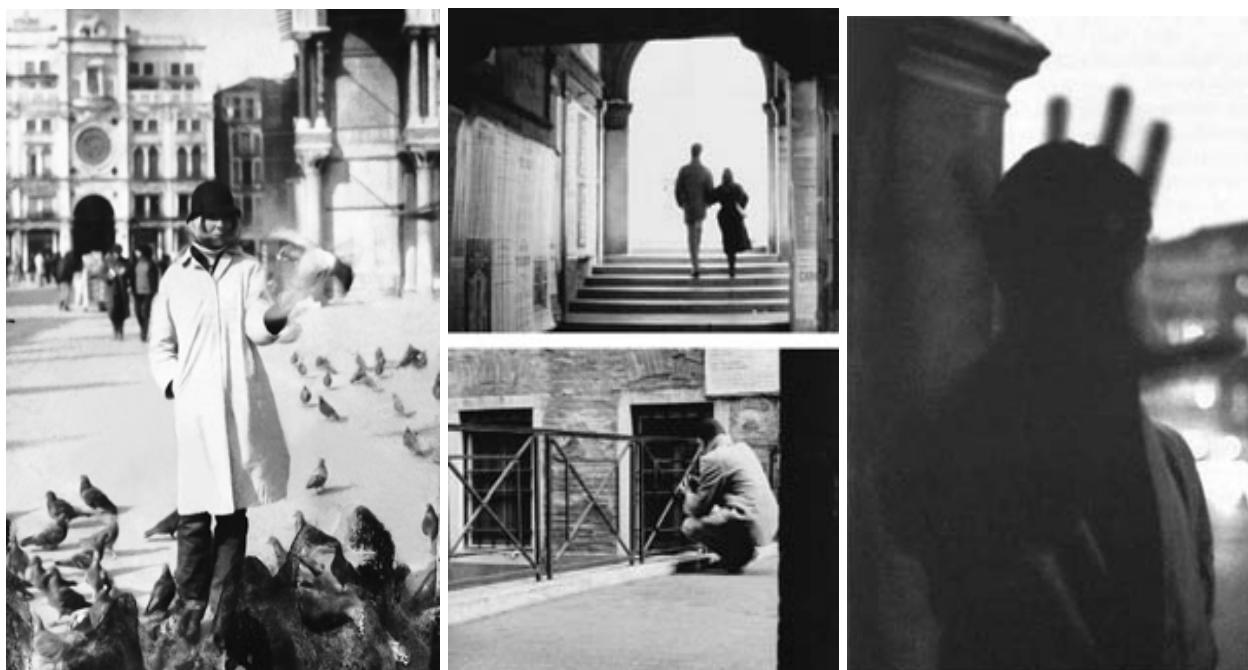
125 sorrisos dados para 72 recebidos
22 sanduíches aceitos para 10 recusados
8 maços de cigarros aceitos e nenhum recusado
154 minutos de conversação

Na verdade ela intencionalmente os evitava, restringia-se ao que se podia deduzir com base nos objetos espalhados em seus quartos. Mais uma vez, tirou fotos; mais uma vez inventou histórias de vida para eles, à luz dos indícios disponíveis. Tratava-se de uma arqueologia do presente, por assim dizer, uma tentativa de reconstituir a essência de alguma coisa a partir dos fragmentos mais elementares: o canhoto de uma passagem, uma meia rasgada, uma mancha de sangue no colarinho de uma camisa. (AUSTER, 2001, p. 87)

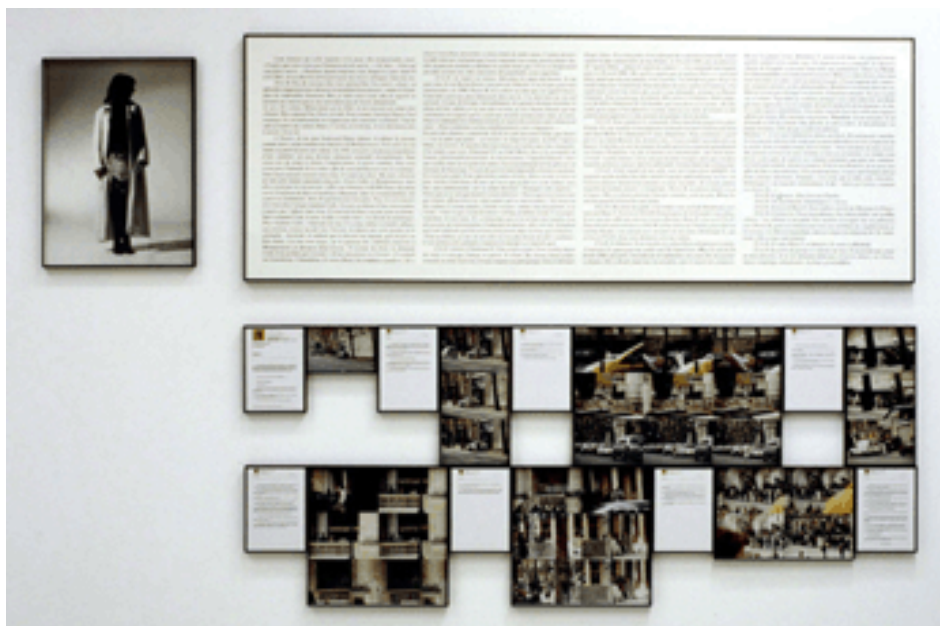
L'hôtel (1981) é um livro que se constitui de fotografias e de pequenos contos sobre pessoas desconhecidas. É um projeto da artista para investigar pessoas e objetos que lhes pertenciam. Sophie Calle pôs-se a fotografar objetos e a imaginar os gestos escondidos neles. Lia diários dos hóspedes enquanto escrevia os seus, acompanhava suas rotinas, entradas e chegadas, evitava encontrá-los, como se temesse quebrar um encanto. Fotografou as camas intocadas (intocáveis), anteriormente à chegada dos hóspedes, e contrapôs essas imagens ao uso que é capaz de dotar os objetos de alma: roupas deixadas displicentemente sobre a cama, a casca de uma laranja no cesto de lixo, copos quebrados no banheiro, os sapatos de uma família dispostos junto aos brinquedos, meias largadas ao chão, um cartão postal rasgado (cujos pedaços foram cuidadosamente reunidos por Sophie, para que pudesse lê-lo), anotações, livros abertos e outras imagens que sugerem o comportamento e profissão do hóspede cujo quarto foi invadido. Sophie busca penetrar no coração das coisas, nas entranhas do mundo para além das aparências e das formas, de encontrar o espaço que nelas nos corresponde. Como se quisesse, como no filme *Blow up*, de Antonioni, encontrar um pedaço de sentido que possa revelar algum mistério escondido em uma fotografia qualquer. A busca implementada por Sophie está relacionada à esperança de que destas fotografias emergirá algo íntimo, grave, algo verdadeiramente significativo e revelador.



Suite Vénitienne, exposição realizada no Centre Pompidou nos anos 80, foi transposta para o livro IV, *A suivre...* (1998). O trabalho é um dos mais conhecidos da artista e trata da história de uma mulher que persegue um desconhecido pelas ruas de Veneza. As fotografias, em preto e branco, ilustram as cenas da “perseguição”. A artista conhece um homem durante uma festa e lembra-se de que já o seguira pelas ruas de Paris, feito seu registro, em texto e fotografia, em seu *Journaux intimes*, (*Préambule*), mas que o havia perdido. Nesse reencontro ele lhe diz que viajará para Veneza e que ficará hospedado em um hotel de nome San Bernadin. Ela, então, resolve retomar a sua “perseguição”. Parte para Veneza, munida de uma peruca loira, maquiagem, óculos, chapéu, luvas e, claro, a máquina fotográfica. A artista passa mais de uma semana tentando encontrar o hotel que ele lhe dissera, sem, contudo, obter sucesso. Vai à delegacia de polícia tentar localizá-lo nos hotéis, através do provável nome dele: Henri B. Tudo em vão. Ela não desiste. Fica em Veneza por duas semanas passeando pela cidade, como um *flâneur*, que tenta descobrir nos espaços escondidos pelas sombras, a marca das coisas. Sai sempre disfarçada com a sua peruca loira, como uma precaução para não ser reconhecida, caso seja vista por ele. Um dia resolve telefonar novamente para uma lista de hotéis. Ao pedir para falar com Henri B., em um deles, ouve como resposta *eles não estão, saem bem cedo e só voltam à noite*. Ela fica à espreita, perto do hotel, na intenção de vê-lo. Uma semana depois, vê o homem sair com uma mulher a seu lado. Retoma, mais uma vez, sua perseguição. Segue ambos, à distância, imitando o caminho traçado por eles. Depois os perde de vista, mas não perde a esperança de encontrá-lo sozinho. E, como esperado, ele aparece, certo dia, sozinho. Ela o fotografa de longe, no entanto não consegue captar seu rosto. Aproxima-se um pouco mais. Ele a percebe. Ao se dar conta de estar sendo seguido, inverte o jogo: aparece à sua frente e lhe diz que a reconhece, pelos olhos. Então, repentinamente, ele a fotografa. Depois eles passeiam por Veneza e ele lhe conta o que viu na cidade. Despedem-se. Sophie Calle ainda tenta fotografá-lo, mas ele não permite. Posiciona as mãos sobre o rosto e afirma que tal fato não faz parte do jogo. Ela ainda descobre o dia do retorno dele para Paris e volta antes dele. Fotografa-o descendo os degraus do trem. Termina assim sua perseguição.



Invertendo o jogo, em *La Filature*, de 1981, Calle manda contratar um detetive particular para segui-la e constituir um relato sobre suas atividades ao longo de um dia. Essa exposição também integra o livro IV, *A suivre...*; assim como os registros feitos em seu diário da perseguição pelas ruas de Paris sob o título de *Préambule*.



Há na obra de Sophie Calle, um comportamento repetido, características de um ritual e regras de um jogo: ouvir o *outro*, fotografar o desconhecido, fazer experimentações consigo mesma e com o outro para produzir sua criação: um jogo de olhares (*voyeurismo*), um jogo de sombras, um jogo de troca, movidos por uma articulação de memórias (ficções, fatos, fabulações). Ela reivindica um pensamento “intuitivo” já instalado no tempo invenção (na duração), na sua variabilidade, nos seus ritmos contraídos ou dilatados, conforme a esfera de vida ou materialidade que se percorra na escala do mundo. *Doubles-jeux* torna visível esse projeto – livro que faz rizoma com o mundo.

Não só esse, como os outros trabalhos de Auster e Calle suscitam várias questões. Além da discussão dos limites entre a vida e a arte e entre as distintas linguagens artísticas, ficam, no ar, várias outras indagações. O fato é que Paul Auster e Sophie Calle aumentam (e deformam), com uma espécie de lupa, detalhes e rotinas banais, servindo-se da experiência pessoal – própria e alheia – como matéria-prima para a criação artística. Seduzem-nos com uma aparente familiaridade, para fazer com que nos percamos em itinerários labirínticos e situações inesperadas – já que o acaso orquestra a obra de ambos. Em comum, a tão desvairada quanto tocante busca por vestígios, ausências, ínfimas memórias subjetivas que conseguem transformar em obras pungentes e originais.

Referências Bibliográficas

- 1] AGAMBEN, G. *Moyes sans fins – notes sur la politique*. Paris: Éd Payot & Rivages, 2002.
- 2] _____. *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2007.
- 3] AUSTER, P. *Leviatã*. São Paulo: Cia das Letras, 2001 (1992).
- 4] BAUDRILLARD, J. *A Arte da Desaparição*; trad. de Anamaria Skinner/ org. Kátia Maciel. Rio de Janeiro: Ed UFRJ/ N-Imagem, 1997.
- 5] BENJAMIN, W. *Passagens*. São Paulo: IMESP, 2006.
- 6] CALLE, S. & AUSTER, P. *Doubles-Jeux*, Paris: Actes Sud, 1998. Coffret 7 vols.: *De l'obéissance* (Livre I); *Le Rituel d'anniversaire* (Livre II); *Les Panoplies* (Livre III); *A suivre...* (Livre IV); *L'Hôtel* (Livre V); *Le Carnet d'adresses* (Livre VI); *Le Gotham Handbook* (Livre VII).
- 7] CALLE, S. *M'as tu vue?* Paris: Centre Pompidou/ Éditions Xavier Barral, 2003.
- 8] _____. & BAUDRILLARD, J. *Suite Venitienne/Please Follow Me*. Seattle, WA: Bay Press, 1988.
- 9] DELEUZE, G. *Crítica y Clínica*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1996.
- 10] _____. & GUATTARI, F. *Mil Platôs – capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed 34,

1995.

- 11] FOUCAULT, M. *Ditos e Escritos III, IV, V*. São Paulo: Forense Universitária, 2006.
- 12] _____. *Isto não é um cachimbo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.
- 13] MITCHELL, W.J.T. *Picture theory*. Chicago & London: Chicago UP, 1995.

i Danusa Depes PORTAS, Doutoranda

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio/ CNPq)

E-mail danusadepes@yahoo.com.br