

DOUBLE JEUX: Fotografia e ficção na obra de Sophie Calle

Débora Sabino

RESUMO

Este artigo tem como objetivo geral identificar de que maneira a artista conceitual Sophie Calle utiliza o jogo como estratégia para misturar fato e ficção na obra *Double Jeux* (1999), realizada em parceria com o escritor Paul Auster. A abordagem parte da análise da estrutura textual e imagética da obra para reconhecer o modo de trabalho da autora. Os estudos aqui tratados tomam os escritos de Johan Huizinga, Roger Caillois e Wolfgang Iser para discutir a noção de jogo na construção da obra. A fim de compreender como Calle explora as fronteiras entre realidade e ficção a partir da fotografia, utilizam-se como principais referências textos de Jeff Wall e Annateresa Fabris.

PALAVRAS-CHAVE: Sophie Calle; Jogo; Fotografia.

ABSTRACT

This article aims to identify how conceptual artist Sophie Calle uses the game as a strategy to mingle fact and fiction in *Double Jeux* (1999), in partnership with writer Paul Auster. The methodology begins from the analysis of the textual and imaged structure of the work to recognize the author's way of work. The studies presented here take the writings of Johan Huizinga, Roger Caillois and Wolfgang Iser to discuss the notion of game in the construction of the work. Jeff Wall and Annateresa Fabris are the main references to understand how Calle explores the boundaries between reality and fiction using photography.

KEYWORDS: Sophie Calle; Game, Photography.

Introdução

Sophie Calle se destaca no panorama da arte conceitual francesa e internacional por expor experiências pessoais para produzir um trabalho que discute intimidade e identidade por meio de fotografia, filme, instalação e performance¹. Fascinada pela interface entre vida pública e privada, a artista atua como uma investigadora a partir de seu cotidiano e explora as fronteiras entre o real e o ficcional, a experimentação e a invenção.

A artista se envolve em um processo lúdico para inventar novas possibilidades próximas à realidade. O ato fotográfico, em seu trabalho, pode ser visto como um jogo com regras definidas: não importa tanto o fazer fotográfico, mas, sobretudo, a ideia que se encerra nesse ato. A imagem e a escrita são os elementos necessários para narrar histórias que tratam de experiências pessoais e de situações que recriam a vida cotidiana, dos outros e de si mesma.

Dentre os aspectos abordados em sua arte estão os jogos performáticos, que são mais nítidos na sua parceria com Paul Auster. No romance *Leviatã* (1992), o escritor norte-americano se inspira em Calle para criar a peculiar personagem Maria Turner, que é como a artista no plano real: escritora, fotógrafa, artista conceitual e caracteriza-se por dedicar-se a rituais inusitados, a maioria deles trabalhos de arte já realizados por Sophie Calle. Intrigada por esse duplo, a artista decide transformar o romance de Auster em um jogo e misturar realidade e ficção. Esse projeto dá origem ao livro *Double Jeux* (1999), composto por sete volumes que são distinguidos por meio de uma indicação sutilmente inserida no bloco de texto. A obra foi desenvolvida durante seis anos consecutivos e representa as experiências recolhidas por Calle e radicalizadas na quase dissolução entre ficção e identidade, realidade e dupla-autoria.

Este artigo tem como objetivo identificar de que maneira Sophie Calle utiliza o jogo como estratégia para misturar fato e ficção em *Double Jeux*. A abordagem parte da análise da estrutura textual e imagética da obra, além do levantamento bibliográfico a respeito do conceito de jogo. Por fim, será feita uma breve discussão sobre o papel desempenhado pelas imagens fotográficas na construção do fictício na obra.

¹ No livro *La photographie dans l'art contemporain* (2005, p.22), Charlotte Cotton afirma que Calle é herdeira da arte conceitual à medida que suas obras estão sempre pautadas em uma ideia que se encontra por trás da imagem fotográfica.

As múltiplas camadas de *Double Jeux*

Conhecido pela obsessão de projetar a si mesmo em suas obras, Paul Auster utiliza em *Leviatã* (1992) o alter ego Peter Aaron para reconstituir a história de Benjamin Sachs, um talentoso escritor que se transforma em um terrorista patriótico. Nesse romance orquestrado pelo acaso, Auster agradece a Sophie Calle por tê-lo autorizado a misturar a realidade com a ficção. Isso porque ele se apropriou de alguns episódios da vida dela para criar Maria Turner, a fascinante e excêntrica ex-namorada do narrador. Assim como Calle, a personagem produzia um trabalho que não tinha a ver com criar obras que geralmente eram consideradas artísticas. Embora algumas pessoas a classificassem de artista conceitual, fotógrafa ou até mesmo escritora, ela não se identificava com esses rótulos:

Seu trabalho era maluco demais, idiossincrático demais, pessoal demais para ser enquadrado em qualquer meio de comunicação ou disciplina. Deixava-se tomar por ideias, desenvolvia projetos, apareciam resultados concretos que podiam ser mostrados em galerias, mas essa atividade nascia menos do desejo de fazer arte do que da necessidade de seguir suas obsessões, de viver a vida precisamente como queria. Viver estava sempre em primeiro lugar e, entre vários de seus projetos mais demorados, havia aqueles feitos estritamente para si mesma e nunca mostrados a ninguém. (AUSTER, 1992, p. 67)

Seduzida por esse duplo, Calle decide jogar com o livro de Paul Auster e misturar, dessa vez do seu jeito, realidade e ficção. *Double Jeux* é dividido em três partes: *A vida de Maria e como ela influenciou a de Sophie* (livro I - *De l'obéissance*); *A vida de Sophie e como ela influenciou a de Maria* (livros II- *Le rituel d'anniversaire*, III- *Les panoplies*, IV- *A suivre*, V- *L'hôtel*, VI- *Le carnet d'adresses*) e *Uma das várias maneiras de misturar a ficção com a realidade, ou como tentar transformar-se em um personagem de romance* (livro VII- *Gotham Handbook*).

Na primeira parte, a artista encena os rituais criados por Auster para Maria Turner (*The chromatic diet* e *B, C & W*), seguindo as regras inseridas no livro *Leviatã*, mas sem se limitar demais a elas. Na segunda, são apresentados os projetos artísticos nos quais Auster se inspirou para criar Maria, como *Suite Vénitienne* (1979), *L'hôtel* (1981) e *Le strip-tease* (1988). A última parte narra a experiência de Calle agir conforme orientações de Auster em Nova York: sorrir em todas as circunstâncias; falar com desconhecidos;

oferecer comida e cigarros a mendigos e sem-teto; e adotar um lugar público e transformá-lo numa extensão da própria personalidade.

Uma intertextualidade se estabelece entre os trabalhos de Calle e Auster, porque os livretos têm na abertura trechos de *Leviatã* nos quais o escritor se refere à Maria. A estrutura de todos é semelhante: o texto de Auster riscado e comentários da artista inseridos em vermelho.

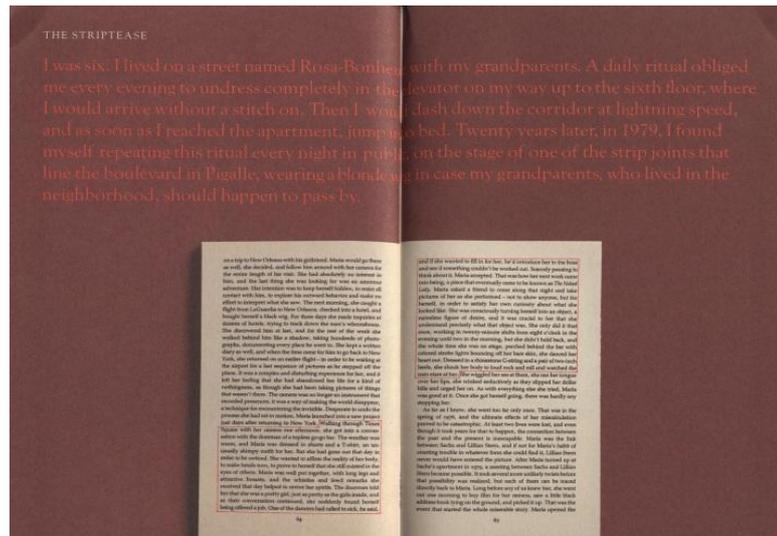


Figura 1: Página de *Double Jeux* referente ao trabalho *Le strip-tease* (1988)

Pode-se afirmar que existem três tipos de performances em *Double Jeux*: as ações já executadas por Sophie Calle, enquanto artista, que a personagem Maria Turner interpreta; as ações que Auster inventou para Maria Turner e que Sophie Calle vai interpretar como suas; e o conjunto de instruções que Auster propõe a Calle executar durante a sua estadia em Nova York. Por Calle ter substituído a sua vida privada e cotidiana pelo ritual performativo imposto pelo projeto, pode-se afirmar que a ficção sobrepôs-se à realidade do dia a dia.

Annateresa Fabris (2009) considera que, ao colocar em prática o roteiro de Auster sobre como deveria se portar na cidade norte-americana, Calle confirma a ideia da vida como uma performance contínua, na qual são criadas situações arbitrárias que assumem a forma de rituais.

Gabriela Ferreira (2016) faz uma interessante análise dos papéis que Paul Auster, Sophie Calle e Maria Turner desempenham em cada obra. A pesquisadora afirma que, enquanto Auster ocupa a posição de autor em *Leviatã*, Sophie é uma referência externa,

por ter inspirado a criação da personagem Maria. Já em *Double Jeux*, Sophie é a autora e Auster é uma referência externa, como escritor de *Leviatã*. Maria também se torna uma referência para a criação da nova personagem de Sophie, por ter inspirado os experimentos criados por Auster. Portanto, a intertextualidade está presente no livro de Calle, uma vez que o texto do escritor é inserido neste como suplemento e ponto de referência.

É importante chamar a atenção para o fato de que Calle se transforma em objeto da própria escrita e modelo das próprias fotografias em *Double Jeux*. Assim, por ser a escritora também uma personagem, a obra assume um caráter autoficcional². De acordo com Ferreira (2016), essa característica do trabalho evidencia que há “verdade” na ficção, tanto quanto há verdade nos fatos. Além disso, a ficção é criada por meio de performances literárias e da apropriação de outras formas de arte. Por conseguinte, essa obra incentiva a reflexão sobre a interdisciplinaridade da produção artística contemporânea.

Ilana Goldstein (2002) ressalta que esse trabalho suscita várias discussões, como: “Quais são os limites entre a vida e a arte e entre as distintas linguagens artísticas?”; “Até que ponto a intimidade pode se tornar pública sem representar violência ou perversidade?”; e “Por que uma imagem ou história comove mais se sua ‘veracidade’ for atestada?”. A jornalista conclui que:

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. Em comum, a tão desvairada quanto tocante busca por vestígios, ausências, ínfimas memórias subjetivas que, na maior parte das vezes, conseguem transformar em obras pungentes e originais.

Em *Double Jeux*, Calle explora a ideia da representação de si mesma e revela um processo de reconstrução de identidades. Cláudia França (2012) afirma que a produção da artista envolve alteridade e é autobiográfica e intertextual. Assim, ela cria sua obra a partir de sua vida, mas também joga com as identidades de indivíduos que se tornam fundamentais para a consolidação do seu trabalho.

² O termo autoficção foi empregado por Serge Dubrovsky no seu livro *Fils* (1977) e pode ser entendido como a inclusão do ficcional em uma narrativa de cunho autobiográfico.

A inventividade dos jogos

Por transformar suas experiências afetivas em rituais performativos, Sophie Calle coloca em questão se seu trabalho resulta de um relato sobre sua intimidade ou uma ficção que construiu especialmente para seus projetos. Se considerarmos a estrutura múltipla de *Double Jeux* e a dissolução da fronteira entre ficção e realidade, fica evidente o caráter lúdico que envolve essa obra.

Em meados do século XX, Johan Huizinga escreveu *Homo Ludens*, um dos primeiros estudos sobre a importância do elemento lúdico da cultura. Nesta obra, o historiador holandês analisou várias das características fundamentais do jogo:

O jogo é uma atividade livre, conscientemente exterior à vida “normal”, um aspecto “não sério” da vida, mas que, ao mesmo tempo, absorve intensa e completamente o jogador. É uma atividade que não está relacionada com qualquer interesse material, e da qual não advém lucro. Desenrola-se no interior dos seus próprios limites de tempo e de espaço, de uma forma ordeira e de acordo com regras antecipadamente estabelecidas. (HUIZINGA, 2003, p.29)

No livro *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem* (1956), Roger Caillois reconhece que Huizinga demonstrou a importância do papel do jogo no desenvolvimento da cultura. Porém, argumenta que a obra desse autor não pode ser considerada um estudo específico dos jogos, pois não descreveu de que forma essas atividades se manifestam.

Caillois classifica as diferentes manifestações do *ludens* e ressalta que, por combinar liberdade, limites e invenção, o jogo abre espaço para as manifestações de destreza, de sorte/azar e de prazer gerado pela vertigem. Com base nisso, o autor propõe uma divisão dos jogos em quatro categorias conforme a predominância da competição, do acaso, do simulacro ou da vertigem, denominando-as, respectivamente, *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Também destaca a possibilidade de o jogo tornar-se um “como se”, ou seja, o jogador pode desempenhar um papel como se fosse outra pessoa:

Todo jogo supõe a aceitação temporária, senão de uma ilusão, pelo menos de um universo fechado, convencional e, sob certos aspectos, fictício. O jogo pode consistir não em exibir uma atividade ou em experimentar um destino em um meio imaginário, mas em tornar a si mesmo um personagem ilusório e em se conduzir de acordo com ele. (CAILLOIS, 1956, p. 58)

Na obra *O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária* (1996), Wolfgang Iser redefine as quatro categorias de Caillois (*agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*) para aplicar ao texto literário e apresenta um amplo estudo sobre a tríade real, fictício e imaginário a fim de entender como os jogos textuais se desenvolvem na literatura. Para ele, cabe ao texto encenar a transformação do mundo real para uma realidade virtual que de outra forma seria impossível ao ser humano. O teórico argumenta que a oposição entre ficção e realidade deveria ser substituída pela relação triádica entre

real, fictício e imaginário, que, em relação mútua, formam a base do texto ficcional. O autor ainda afirma que o imaginário depende do fictício para ser posto em ação e os atos de fingir moldam essa ativação ao “forçarem a fantasia a assumir uma forma para que as possibilidades abertas por eles possam ser concebidas” (ISER, 1999, p. 77).

São três os atos de fingir: o ato de seleção, de combinação e o autodesnudamento. De acordo com Aídes José Gremião Neto (2011), a seleção consiste na retirada dos elementos da vida cotidiana para sua introdução na realidade ficcional e a combinação é resultado do ordenamento que o escritor faz desses elementos no universo da ficção. O autodesnudamento da ficcionalidade literária, por sua vez, articula o mundo criado e representado no texto com o mundo do “como se”, identificado por Caillois. Segundo Carolina Lage Gualberto (2005), Iser considera o “como se” um “pôr entre parênteses” o mundo textual, que não representa a si mesmo, mas um outro, provocando reações afetivas no receptor. Esse mundo do texto permite, então, que sejam vistos dados do mundo empírico por uma ótica que não lhe pertence e revela que não se pode fazer nenhuma afirmação verdadeira acerca do mundo aí posto.

Juliana Cancian (2009) afirma que os três atos de fingir, ciclicamente alternados, ativam o imaginário e dessa interação resulta a literatura, numa dinâmica de espaços para jogos que permitem a entrada do leitor como peça engrenada no contexto literário. Cada ato de fingir dá margem, então, para jogos específicos:

A seleção estabelece um espaço de jogo entre os campos de referência e suas distorções no texto. A combinação cria outro espaço de jogo entre os segmentos textuais interagentes. E o como se cria mais um espaço entre o mundo empírico e sua transformação em metáfora para o que permanece não dito (ISER apud CANSIAN, 2009, p. 542).

Nosso objetivo concentra-se agora em expor de que maneira fictício, imaginário e atos de fingir, bem como as categorias definidas por Caillois podem ser percebidos e de que maneira interferem no desenvolvimento de *Double Jeux*.

Nota-se que o fictício proposto por Iser percorre toda a obra, sendo uma das suas bases fundamentadoras. Características da própria construção textual e imagética podem ser apontadas para revelar a presença desse fictício na obra e as possíveis relações entre eles. Iniciamos lançando a questão de que, na parte *A vida de Sophie e como ela influenciou a de Maria*, a artista não apenas inseriu em *Double Jeux* trechos de *Leviatã* para expor que Paul Auster se inspirou nela para desenvolver a personagem Maria Turner,

mas também interferiu no texto por meio de operações de corte e “inserção”. Em cada livreto, Calle apresenta trechos de *Leviatã* nos quais o escritor se refere à Maria e, às margens, comenta e risca em vermelho o texto de Auster, informando detalhes sobre as obras e evidenciando o que é inventado pelo escritor. Utilizando os conceitos Iser, pode-se afirmar que a seleção foi feita quando Paul Auster definiu quais características de Calle seriam inspiração para a personagem Maria Turner. E, por meio da combinação, Calle integrou seu texto ao de Auster, com isso criando um espaço de jogo entre os segmentos textuais que interagem entre si.

Na parte *A vida de Maria e como ela influenciou a de Sophie*, a artista inventa um jogo duplo com o livro de Auster ao recriar Maria para performar os projetos que o escritor idealizou para a personagem. Essa estratégia faz com *Double Jeux* ultrapasse o real pela construção de uma realidade virtual, atravessando as fronteiras entre dois mundos. O mundo criado na ficção de Auster articula-se com o mundo do “como se”, representado por Calle. Podemos destacar, então, a presença do conceito autodesnudamento da ficcionalidade, pois Calle revela seu próprio fingir, já que no início da obra expõe as regras do seu jogo e agradece ao escritor por permitir a fusão de fatos com a ficção. A questão do fictício e o suporte criativo da sua construção também são evidenciados na última parte da obra, *Uma das várias maneiras de misturar a ficção com a realidade, ou como tentar transformar-se em um personagem de romance*, em que Auster escreveu um roteiro de como Calle deveria se porta em Nova York.

Por fim, identificam-se em *Double Jeux* traços da categoria *mimicry* (mimetismo) de Caillois, caracterizada pelo ato de vestir uma máscara – literal ou figuradamente – e tornar crível uma outra personalidade necessária ao funcionamento do jogo e vital a aceitação desse novo mundo. Em todos os projetos que compõem esse livro, Sophie Calle assume um papel de jogadora que aceita livremente este novo universo fictício, alheio à vida real, no qual ela temporariamente desfaz-se da sua personalidade para assumir outra, de maneira a fazer crer para si e para os outros esta nova persona. Também nota-se uma forte relação com a *alea* – que marca e revela o poder do acaso –, pois o resultado das performances de Calle dependiam de encontros fortuitos, casuais, de relações externas que iriam produzir e legitimar a ordem das relações internas. Ou seja, as obras foram desenvolvidas a partir de algumas “regras” que a artista impôs, mas que estavam em constante diálogo com a casualidade.

É importante ressaltar que o ritualismo que permeia, em *Double Jeux*, as ações de Calle e a obediência a regras precisas evidenciam sua intenção de atuar em uma fresta sutil entre vida e arte. A artista assume papéis ou os solicita a outras pessoas para que os atos possibilitem o desenvolvimento de narrativas, nas quais os limites entre o factual e o ficcional são bem tênues. Fabris (2009) afirma que suas produções envolvem uma alteridade que funciona como contorno, oposição e complementaridade à ideia que faz de si mesma. Por causa do ritual, os indivíduos implicados nas relações interpessoais construídas adquirem uma importância para Calle apenas em determinado momento.

O ato de leitura de *Double Jeux* provoca o que Iser denomina de transgressão de limites: os acontecimentos encenados são experimentados pelo receptor, que buscará, em seguida, descortinar aquilo que foi omitido a fim de decodificar o mundo intratextual e, conseqüentemente, conhecer um “novo” real. A produção artística de Sophie Calle pode ser aproximada da perspectiva situacionista³, que considera o jogo uma maneira de se relacionar com o mundo, ao criar alternativas para a própria vida.

É possível afirmar que *Double Jeux* é resultado da liberdade alcançada por um jogador que cria suas próprias regras e, assim, inventa outra relação com a vida cotidiana. Os espectadores/leitores são testemunhas da excitação, da tensão e das descobertas que a artista faz durante o desenvolvimento de sua atividade lúdica. Tal como um jogo, o desenrolar dessa experiência artística não pode ser determinado, o que faz com que as fotografias desempenhem o papel de registrar o resultado, independentemente da qualidade estética. Dessa forma, a execução do jogo gera imagens e textos imprevisíveis, que não estão submetidos a um julgamento clássico de obra de arte fotográfica ou literária, exatamente por integrarem um processo e, portanto, não possuem um caráter de objeto artístico “acabado”.

Fotografia, realidade e ficção

De acordo com Amanda Tavares (2015), as obras de Calle comunicam memórias, mas não é possível identificar de quem são essas lembranças, porque os

³ Sofia Rodrigues Boito (2014) define que o situacionismo pretendia desenvolver ideias abordadas pelos surrealistas e superar as questões artísticas para alcançar a esfera da vida cotidiana. Esse movimento francês liderado por Guy Debord está relacionado ao pensamento de que os indivíduos devem criar um jogo de acontecimentos para construir situações da sua própria vida explorando as relações interpessoais com os espaços públicos.

discursos pessoal e alheio se fundem em um diálogo subjetivo e dependente do outro para existir. Em *Double Jeux*, a artista utiliza elementos, a priori, documentais para conectar e estruturar suas narrativas.

No ensaio crítico *Marcas da indiferença – Aspectos da fotografia na, ou como, arte conceitual* (1995), Jeff Wall examina o uso da fotografia por artistas conceituais dos anos 1960 e 1970. Segundo o artista canadense, a fotografia artística que predominou até meados da década de 1970 é derivada do fotojornalismo, que surgiu na fase conhecida como pós-pictorialista da fotografia para atender à indústria editorial no início do século. Por meio do fotojornalismo, a fotografia artística adquiriu uma linguagem própria, e a vinculação entre as duas áreas criou conceitos dogmáticos como o “instante decisivo”⁴ de Henri Cartier-Bresson, que estabelecia fidelidade à imagem captada e negava as manipulações em qualquer momento do processo fotográfico. Como a indústria editorial prezava pela vinculação de credibilidade à imagem, a fotografia precisava ser um atestado de existência, um documento comprobatório. Essa associação ao “espelho do real” fundamentou o reducionismo formalista na fotografia, que vincula a estética à ética do fotojornalismo:

O fotojornalismo foi criado no contexto das novas indústrias editoriais e de comunicação e elaborou um novo tipo de imagem: utilitária, porque era determinada por uma incumbência editorial, e original, porque captava o instantâneo, o “fato noticioso” no momento em que ocorria. Por essas razões, vários fotógrafos parecem ter percebido ser possível fazer uma nova arte pela mimese desses objetivos e aspectos da fotografia, tal como ela existia no mundo das novas indústrias culturais. (1995, p. 162)

A vinculação da fotografia artística à fotografia de genealogia jornalística/documental gerou o que Wall denomina de “marco de referência”, que limitou as possibilidades da fotografia. Segundo ele, a tendência ao reducionismo nos anos 1960 possibilitou a existência de uma arte conceitual cujo conteúdo era sua ideia a respeito de si mesma e a história de como essa ideia ganhou respeitabilidade. A substituição da noção do artista como produtor qualificado pela noção do artista como consumidor de “novas engenhocas de produção de imagens” foi a encarnação do que o autor denomina de novo amadorismo, que marcou uma parcela da arte nos anos 1960 e do começo de 1970. Nesse momento, então, o amadorismo deixa de ser uma categoria

⁴ Segundo Cartier-Bresson, o “instante decisivo” é o momento exato no qual é tirada a foto. Em suas palavras, é quando “se alinha a cabeça, o olho e o coração” para conseguir a fotografia.

técnica e revela-se como uma categoria social móvel, “na qual a competência limitada torna-se campo aberto à investigação” (WALL, 1995, p.166) :

No fotoconceitualismo, a fotografia postula escapar aos critérios da fotografia de arte por meio da performance do artista como um não artista que, apesar de ser um não artista, se sente ainda assim impelido a fazer fotografias. (WALL, 1995, p.166)

Assim, alguns conceitualistas usaram a fotografia para registrar os processos em exposições que sofriam modificações no decorrer das exibições ou para documentar momentos sequenciais de uma performance.

Podemos notar várias influências da arte conceitual das décadas de 1960 e 1970 nos projetos de Sophie Calle. Desde as suas primeiras obras, como *Suite Vénitienne* (1979) e *La filature* (1981), a artista utiliza a fotografia como meio de expressão e registro da performance. As narrativas construídas em *Double Jeux* podem confundir o leitor/espectador, em virtude do tom objetivo adotado na escrita e da presença abundante de imagens. As fotografias têm o papel de garantir a veracidade e seu aspecto documental fortalece a neutralidade dos relatos escritos. Para Fabris (2009), a falta de cuidado estético na composição da imagem, que caracteriza a maneira amadora de Calle fotografar, pode ser tomada, a princípio, como um índice de veracidade, por remeter à ideia de que foram feitas no calor do momento. A complexa inter-relação entre fato e registro é central nas ações da artista, pois ela realiza um processo exaustivo de documentação visual, decidido previamente, mas entregue ao acaso, sem se preocupar excessivamente com o caráter artístico.

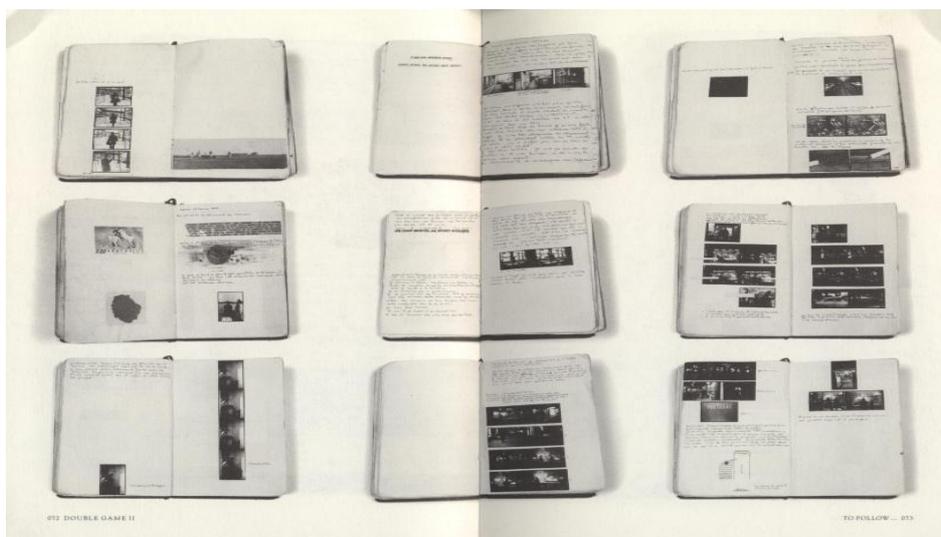


Figura 2: Anotações e registros fotográficos para a obra *Suite Vénitienne* (1979)

Ao mesmo tempo em que a fotografia é, em *Double Jeux*, vestígio de acontecimentos reais, é fruto de um gesto performático. Calle utiliza diversos meios para que seus atos se transformem em narrativas dotadas de uma estrutura verbal e visual. Enquanto os textos oferecem a possibilidade de expressar suas ideias e emoções, as imagens fotográficas permitem ao leitor ter acesso ao contexto exterior e à realidade do evento que a artista realizou. A partir de perambulação e de encontros fortuitos com objetos e pessoas⁵, Calle organiza material de cunho documental, como diários e relatos fotográficos. Ela dilui propositalmente as fronteiras entre realidade e ficção e reconstrói sua identidade em um processo autoficcional. Portanto, a sua narrativa está ligada a uma experiência que não se compromete com a verdade e deixa pistas ao leitor/espectador para encontrar as diferenças entre o real e o imaginário.

Considerações finais

O fazer artístico de Sophie Calle é orientado pelo conjunto de regras que ela propõe, organiza e executa. Os jogos expõem as questões conceituais presentes em suas obras e são fundamentais para que a artista conduza o seu processo criativo e elabore os rituais que regem seu cotidiano. Assim, ela se envolve em um processo lúdico para criar alternativas para a própria existência.

Double Jeux (1999) traz uma espécie de jogo como cerne do procedimento. Enquanto Paul Auster usa as experiências de Calle para produzir ficção, Calle torna ficção realidade ao performar as ações de Maria Turner e se tornar personagem e autora da obra. As narrativas apresentadas na obra têm relação estreita com a liberdade do jogador em participar do jogo, o espaço autônomo e suspenso que ele inaugura e o deslocamento de experiências do mundo cotidiano.

Assim como Roger Caillois afirma que “a finalidade do jogo é o próprio jogo” (CAILLOIS, 1990, p. 193), o jogo na obra de Calle não serve para nada além de si. Porém, a ordenação de regras que ela cria e segue é o que conduz seus projetos para instaurar novas possibilidades de relação com o cotidiano, como trocar de papel e experimentar outros modos de existir.

⁵ Cláudia França (2012) afirma que os trabalhos de Calle podem ser considerados atualizações de experiências realizadas no espaço urbano pelo movimento surrealista e pelo grupo situacionista dos anos 50. Por meio da *flânerie*, a artista ressignifica áreas periféricas da cidade e passa por situações de estranhamento e sujeição ao acaso.

Cabe ainda ressaltar que, nas obras de Calle, o jogo se coloca como atividade livre, destacada da vida cotidiana e que permite troca e acúmulo de papéis, mas temporária, que se estabelece em espaço e tempo precisos e necessita da adesão de outras pessoas para se efetivar. Além disso, essa experiência é incerta e dependente do acaso, pois seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e é deixada à iniciativa dos participantes certa liberdade na necessidade de inventar.

A separação entre a performance e a vida cotidiana em *Double Jeux* é esfumada pelo tom objetivo das narrativas e pelas várias fotografias tomadas sem grandes preocupações com as regras clássicas de composição. Essas características podem ser consideradas influências da arte conceitual das décadas de 1960 e 1970, em que predominaram a estética do fotojornalismo, o amadorismo e a fotografia como registro da performance.

Os projetos poéticos de Sophie Calle tomam forma a partir de seu cotidiano e de sua vida íntima, explorando os limites entre os espaços privados, artísticos e urbanos. Motivada pela curiosidade, pelo interesse pela vida de outras pessoas, muitas vezes anônimas, e pelo autoconhecimento, a artista investiga continuamente a existência humana. Sua arte expressa curiosidade, abertura, delicadeza e sensibilidade no olhar, oferecendo várias perspectivas para interpretar o que a cerca. Por ter colocado o jogo como cerne do processo criativo de *Double Jeux*, Calle evidencia que os pequenos acontecimentos do cotidiano podem ter tons narrativos e interpretações completamente diferentes a depender de quem e de como são narrados.

Bibliografia

AUSTER, Paul. *Leviatã*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

BOITO, Sofia Rodrigues. *Dissolução de fronteiras: a obra performativa de Sophie Calle*. In: Revista Aspás. São Paulo, 2014.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os Homens: A máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CALLE, Sophie. *Double Game*. Londres: Violette Limited, 1999.

CANCIAN, Juliana R. *Fictício e imaginário no romance sem nome: episódios da literatura e da vida real*. Maringá: CELLI – Colóquio de Estudos Linguísticos e Literários, 2009.

COTTON, Charlotte. *La photographie dans l'art contemporain*. Paris: Thames & Hudson, 2005.

FABRIS, Annateresa. *Arte conceitual e fotografia: um percurso crítico historiográfico*. In: Artcultura. São Paulo, 2004. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/1494>>. Acesso em: 15/09/2017.

_____. *Sophie Calle: entre imagens e palavras*. In: ARS. São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202009000200006>. Acesso em: 12/09/2017.

FERREIRA, Gabriela Semensato. *Sophie, Maria, Paul: um jogo duplo de articulação e partição*. Palhoça: 4º Encontro da Rede Sul Letras, 2016.

FRANÇA, Claudia. *Estratégias para não se perder na cidade: Derivas urbanas de Sophie Calle*. São Paulo: ARTE & ENSAIOS, 2012.

GOLDSTEIN, Ilana S. *Paul Auster e Sophie Calle: a vida como ficção*. In: PRAVDA, 2002. Disponível em <http://port.pravda.ru/culture/2002/11/04/371.html>. Acesso em: 02/09/2017.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário*. In: ROCHA, Cezar de Castro (org.). Teoria da ficção: indagações à obra de Wolfgang Iser. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 1999.

LIBARDI, Carlos. *Jeff Wall: A fotografia sonha*. Dissertação de mestrado, Centro de Artes, Universidade Federal do Espírito Santo, 2018.

NETO, Aídes José Gremião. *Uma leitura de Wolfgang Iser: os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional*. In: Revista No aqui e agora: estudos sobre a literatura contemporânea. São Paulo, 2012.

TAVARES, Amanda Savioli Marques. *Para identificar e relembrar Sophie Calle: o papel da fotografia e do texto ao construir memórias*. In: Revista Anagrama. São Paulo, 2015.

WALL, Jeff. *Marcas da indiferença — Aspectos da fotografia na, ou como, arte conceitual* (1995). In Revista Zum, n.12. São Paulo: Instituto Moreira Salles, 2017.