

# ENTRE NOMES PARTIDOS E CORPOS PRO(S)TÉTICOS, AS REGRAS DE UM JOGO DUPLO

Gabriela Semensato Ferreira<sup>1</sup>

RESUMO: Em *Double Game* (2007 [1998]), Sophie Calle elabora um projeto colaborativo com Paul Auster a partir de um trecho de *Leviathan* (1992), do escritor norte-americano. No romance de Auster, a personagem Maria Turner, inspirada na vida e na obra dessa artista francesa, é apresentada. Ao analisar as regras desse jogo, Calle, por sua vez, insere o trecho sobre Maria em seu livro. Porém, realiza no texto operações de corte e enxerto, marcadas pela cor vermelha. Neste artigo, propomos pensar o excerto em questão como *suplemento*, avaliando como este transborda os limites da narrativa de Auster, e como articulam-se, nesse gesto ou jogo, linguagens e discursos diversos. Para isso, realizam-se recortes necessários, considerando, como parte do corpo ou *corpus* textual, trabalhos teórico-poéticos como *Prosthesis* (1995), de David Wills, e *Gramatologia* (1973), de Jacques Derrida. Assim, sugerimos uma aproximação entre as ideias de *prótese* e *suplemento*, para propor formas de ver e de ler essas obras de arte a partir das duplicações e duplicidades que encenam. Trata-se, portanto, não apenas da noção de duplo, mas da ficção das escrituras de si desses artistas, e da tensão que se dá pela vinculação e divisão de nomes próprios em suas obras. PALAVRAS-CHAVE: jogo duplo; suplemento; prótese; corpo; nome próprio

## BETWEEN DIVIDED NAMES AND PROSTHETIC BODIES, THE RULES OF A DOUBLE GAME

ABSTRACT: In *Double Game* (2007), Sophie Calle develops a collaborative project with Paul Auster by taking as a starting point an excerpt from *Leviathan* (1992), by the North-American writer. In this novel, the character Maria Turner is presented, inspired by the life and works of the French artist. After analyzing what she calls “the rules of the game” of Auster’s work, Calle inserts the excerpt about Maria in her own book. However, she cuts and grafts this text, using the color red. In this article, we consider the mentioned passage a *supplement* and evaluate how it transposes the limits of Auster’s narrative, as well how different languages and discourses are articulated in this gesture or game. For this purpose, some sectioning of the textual *corpus*, or of the body of texts, is necessary. Thus, the choice of David Wills’ *Prosthesis* (1995) and Jacques Derrida’s *Grammatology* (1973), in special, as theoretical-poetic references for this article, which also motivates the approximation of ideas such as “prosthesis” and “supplement”, so as to offer ways of regarding and reading these works of art in light of the duplications and duplicities they perform. Consequently, not only the notion of the double is taken into account, but also the fictional dimension of these artists’ “writing of the self”, and the tension that arises from the linking and division of the proper names in these works.

KEYWORDS: double game; supplement; prosthesis; body; proper name

<sup>1</sup> Doutora em Letras – Estudos literários pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e atualmente professora substituta de Letras na Universidade Federal de Pelotas. Contato: gabisemensato@gmail.com.

## 1. Operações<sup>2</sup>

Ao longo de séculos da história da arte, diferentes contatos entre a literatura e as artes visuais têm sido estabelecidos. Talvez um dos grandes potenciais a unir essas linguagens seja também a razão para representarem tamanho risco a Estados autoritários: sua capacidade de falar do ser humano e de sua própria linguagem e identidade, ou seja, falar de si, colocar-se como corpo em imagem, pensar sobre o que nos torna o que somos e o que nos aflige enquanto seres pensantes e desejantes. A tradição, durante a Idade Média, via a pintura, por exemplo, como uma forma de ter acesso, ainda que fugaz, à alma – através do olho, o órgão de percepção de sentidos mais espiritual – e como um espelho, onde se podiam ver reflexos do mundo (WEISSTEIN, 1982). Ainda assim, essa mesma tradição desconfiava desse poder, adotando por isso uma atitude teológica conflituosa em relação ao órgão da visão, em especial, de acordo com Ulrich Weisstein (1982). Já a literatura, pelo menos desde Platão, pode ser vista como transgressiva. O filósofo sustentava que o poeta deveria ser expulso da República, ainda que envolto em grandes homenagens. Isso porque a poesia – em especial a poesia imitativa, ou seja, a que consegue *refletir* o que ocorre na natureza – coloca em questão a representação do ser e, por isso mesmo, as próprias bases do que se pode considerar *ser*.

O que dizer, então, sobre a visualidade na/da literatura, ou da dimensão poética das artes visuais, de sua constituição também como texto? Isto é, o que dizer, não apenas do contato entre essas artes, mas dos pontos em que convergem, ou se misturam, das obras que são consideradas híbridas, ou então que revelam certa *inespecificidade* (GARRAMUÑO, 2014), em termos de categorias? Em *Literature and the Visual Arts*, Ulrich Weisstein explica que houve, durante alguns séculos, um esforço de separação entre essas manifestações artísticas. Nas eras clássica e neoclássica, por exemplo, defendia-se a *pureza dos tipos*, e a tendência era olhar interrogativamente para formas mistas e simbióticas. Os Românticos, porém, foram contra a hierarquia clássica, que colocou a pintura em destaque no Renascimento, e caminharam em direção à simbiose, realizada através da sinestesia, que significava a fusão dos sentidos. A obra de Marcel Proust, posterior a essa fase, é marcante, nesse sentido, já que *Em busca do tempo perdido* (1913) revela o olfato e o paladar como catalisadores da memória.

Entre os gêneros literários que então surgem conectados às artes plásticas estão o poema icônico e um tipo de poesia que parece ter originalmente servido propósitos ritualísticos, uma “inscrição dedicatória em um objeto religioso ou de culto cujo formato exterior ele reproduzia verbal e visualmente” (WEISSTEIN, 1982, p. 253). Essa poesia teria antecipado trabalhos modernos, como os caligramas de Guillaume Apollinaire. Na virada do século XX, a *iluminação recíproca* (KORFMANN, 2011) entre literatura e artes visuais torna-se o centro de estudos comparativos, em que se percebem as técnicas tomadas de empréstimo entre uma e outra. Entretanto, por vezes essa proximidade ainda é baseada principalmente em sua natureza mimética.

Como se percebe, os modos de comparar estas artes permanece uma questão disputada. Weisstein, assim como Alain Badiou (2002), recusa-se a considerá-las através de um ponto de vista apenas estético, já que a Estética, como ramo da filosofia, opera de acordo com categorias estabelecidas *a priori*. Seria preferível, assim, partir da própria linguagem observada nessas artes para

<sup>2</sup> Este trabalho parte de pesquisa relacionada à tese de Doutorado deste autora, publicada em 2019.

então desenvolver uma investigação acerca de suas proximidades e também das tensões e ambiguidades que se criam em obras ditas híbridas. Com isso, um dos principais objetivos deste trabalho, ao verificar essas relações, é considerar o *pensar poético* dos textos verbovisuais analisados, assim como as operações realizadas nas obras estudadas que possibilitem identificar seus cruzamentos.

Assim, partimos do romance *Leviathan* (1992), do escritor norte-americano Paul Auster, e do livro intitulado *Doubles-Jeux*, ou *Double Game* (1999/2007)<sup>3</sup>, da artista francesa Sophie Calle. As operações mais relevantes que se pode destacar, em uma leitura comparativa, são: o corte, o enxerto (ou implante) e a articulação. Nomeamos *articulação*, aqui, a forma como esses trabalhos juntam ou conectam (sem unir totalmente) diferentes discursos e linguagens. Para isso, foi preciso *dissecar* esses corpos, observando suas formas. Dessas observações, surgem corpos híbridos, prostéticos, que serão descritos, e surge também a necessidade de os nomear, o que envolve espécies de jogos de palavras, levando em conta os nomes dos artistas-criadores.

Além das articulações entre linguagens artísticas e discursos (ficcionais, teóricos e críticos, por exemplo), percebe-se neste caso também a articulação conceitual descrita por Derrida em *Disseminação* (1981). Ela não permite chegar a uma solução especulativa entre dois opostos, como alma e corpo, porque refere o nome de um desses termos ao fora da oposição. Assim, instaura-se uma espécie de crise do *versus*, em que se rejeitam esses tipos de binarismos.

É preciso ainda deixar claro que o escrever anatômico de que falamos (e o qual realizamos) em certa medida aproxima-se do que constrói Jean-Luc Nancy em *Corpus* (2000). Ao discutir sobre o que, de uma escrita, não é para ler, em outras palavras, o corpo – como letra mais recuada e desconstruída que toda literalidade, como linguagem enquanto corpo – Nancy aborda a escrita do signo anatômico de si, que não significa, mas corta, aparta e expõe, deixando correr o animal do discurso, sua repetição, seus acasos, improvisações e desvios. Desliza, assim, para a anatomia de um *corpus*, distanciando-se, entretanto, da anatomia filosófico-médica da dissecação, do desmembramento dialético dos órgãos e das funções. Por outro lado, vai em direção à anatomia da enumeração, das configurações, da plasticidade, das maneiras de ser, de estados-de-corpo, etc.

Portanto, não refutamos, propriamente, a dissecação, mas sim seu fazer dialético (órgãos e suas funções, cada qual com uma), preferindo, como o teórico, adotar o trabalho da enumeração, dos andares e procedimentos. Por isso, partimos primeiramente do corpo de *Leviatã* e dele extraímos, em seguida, o corpo transmutado de Maria, personagem que age como substituta (ou *stand-in*) de Sophie Calle, nesse romance. Percebe-se, com isso, que, enquanto corpo monstruoso, *Leviatã*, de Auster, é enxertado com elementos diferentes, cruzado incessantemente por outros *corpora*, como os cruzamentos em um tecido, no tear de Ariadne, ou na teia da aranha. Mas também sofre cortes quando é parcialmente inserido em *Jogo duplo*, por Sophie Calle, a qual comenta a narrativa e também parte dela para desenvolver outro trabalho. Isso se dá, portanto, através de operações no corpo, praticadas por instrumentos específicos, técnicas artísticas. Esses procedimentos levam à percepção, na malha textual, desses corpos estranhos, entre eles Maria. Por isso, recortarei o *Jogo duplo*, publicado pela primeira vez em 1998, mas em sua tradução, transformado, aqui, na edição em língua inglesa de 2007.

Iniciamos pela compreensão de que um corpo – como aqueles de que aqui tratamos – não é um todo uno, um indivíduo separado de um contexto, nem passível de ser totalmente decifrado, desvendando, como explica Judith Butler, em *Relatar a si mesmo* (2015). Revela-se, nesses textos, uma

<sup>3</sup> Para este trabalho, foram utilizadas as versões de ambas as obras na língua inglesa: *Leviathan* (1992) e *Double Game* (2007). Para facilitar a compreensão, no entanto, utilizaremos aqui as versões em língua portuguesa desses títulos.

certa opacidade, a qual se deve também às articulações criadas entre sua forma e seu próprio pensamento. Isso porque conectam, em um mesmo espaço, elementos diferentes que formam um corpo misto, híbrido e que, ao mesmo tempo, se pensa constantemente, pensa sobre seu próprio fazer, e também sobre aquele que o faz, o criador, o artista. Envolvem, por isso, autorreflexividade.

## 2. Nomes partidos

Em 1992, Paul Auster publica *Leviatã*. No romance, descrevem-se detalhes sobre a vida de Maria Turner, uma personagem que se destaca, apesar da brevidade de sua participação nessa história. Maria é uma artista cujo trabalho é “muito pessoal para ser pensado dentro de um meio particular ou disciplina” (AUSTER, 1992, p. 60 apud CALLE, 2007<sup>4</sup>). Isso porque, para ela, viver sempre veio primeiro – “living always came first” (ibidem). Esse comentário sobre o trabalho de Maria é feito por Peter, o narrador-protagonista de *Leviatã*, e pode ser lido de pelo menos duas formas. Primeiramente e de forma mais evidente, como a crítica de um leitor que, na ficção e fora dela<sup>5</sup>, também conhece a artista pessoalmente. Afinal, além de serem amigos, nesse momento eles têm um caso. Em segundo lugar, essa crítica pode ser direcionada não apenas aos trabalhos de Maria, mas também a *Leviatã*, narrativa de Auster. Nesse sentido, trata-se de uma metaficção, que envolve autorreferencialidade e autorreflexão, isto é, um pensamento relativo ao próprio texto que o enuncia.

No início desse romance, descobre-se que um homem chamado Benjamin Sachs morreu enquanto tentava construir uma bomba. Peter tomou para si o projeto de Sachs, seu segundo livro, que também se intitularia *Leviatã*. Como escritor, Sachs gostava de contar histórias sobre coincidências envolvendo figuras históricas. O romance que passa a ser de Peter é caracterizado como uma “performance-turbilhão” (“whirlwind performance”), já que pula de um narrador em terceira pessoa para um em primeira pessoa, em entradas de diários e cartas (AUSTER, 1992, p. 42). Mais uma vez, essa descrição se encaixa quase perfeitamente ao que acontece com textos publicados por Auster, como *Leviatã* ou *A Invenção da Solidão* (2010). As histórias reais que mais parecem ficção são também retomadas em diversos momentos.

Coincidentemente ou não, a expressão *histórias reais*, empregada algumas vezes por Auster, é também o título de uma obra de Sophie Calle publicada no Brasil, em 2009. É nesse contexto, e a partir desse ponto de contato, que se situa o trecho acerca de Maria, em *Leviatã*. Adotando o projeto de *performance* descrito no próprio romance – um turbilhão que lembra o movimento em espiral – Auster constrói essa personagem baseada na artista francesa Sophie Calle. Parte dos trabalhos atribuídos a Maria, no romance, podem ser associados a projetos de Calle. Partes são completas invenções do autor.

Próximo aos dados catalográficos do livro de Auster, encontra-se a primeira pista para a aproximação de Maria e Calle: a menção de seu nome, ainda que não atrelado ao da personagem. “O

<sup>4</sup> Todas as referências a *Leviatã* nesta seção provêm do excerto desse livro (p. 60 a 67) encontrado no início de *Jogo duplo*, de Sophie Calle. Essas citações foram traduzidas por mim. Porém, para as outras referências a *Leviatã*, sobre seu enredo ou estrutura, por exemplo, utilizei a edição de 1993, já que minha leitura foi feita primeiramente a partir dessa versão impressa.

<sup>5</sup> Peter, na obra ficcional, conhece Maria pessoalmente. Fora da ficção, Paul Auster e Sophie Calle também têm contato, o que leva ao seu trabalho colaborativo em *Double Game* e *Gotham Handbook*.

autor agradece em especial Sophie Calle, por permitir misturar fato e ficção”<sup>6</sup> (AUSTER, 1992, s/p. apud CALLE, 2007, s/p.). A dupla fato/ficção é um dos pontos de partida para o início de um projeto colaborativo entre Calle e Auster. A partir da descrição de Maria, Calle decide inverter o processo e transformar-se em personagem. O resultado é a publicação de *Double Game* em 1999 (1ª edição). Nessa obra, ela parece olhar para o jogo entre fato e ficção, explorado por Auster, de outra perspectiva. Primeiramente, parte dessa ficção para fazer fotografias que necessitam, de alguma forma, de performances. Assim, integra a arte na vida. De outro lado, retoma experimentos seus desenvolvidos em anos anteriores, isto é, sua vida profissional, para pensar como eles aparecem na ficção de *Leviatã*. E ainda há um terceiro momento, em que pede a ajuda de Auster, mais uma vez, para inventar modos de misturar ficção e fato, o que resulta na escrita de *Gotham Handbook (O manual de Gotham)*, cujas experiências traduzidas em textos e fotos aparecem no terceiro capítulo de *Double Game*.

Se Sachs e Peter, personagens de *Leviatã*, recriam figuras históricas em seu romance, incluindo Sophie Calle, esta, como autora, busca na vida cotidiana figuras comuns, mas que suscitam curiosidade. Esses fragmentos do *real* dos quais suas criações partem são discursos<sup>7</sup>, como nos outros casos, mas relacionados a objetos deixados em um quarto de hotel, por exemplo, vislumbres de estranhos na rua, ou um caderno de números telefônicos caído na calçada.

Em diversos romances de Auster, os nomes agem também como elementos que fazem referência a algo que está fora do texto e que é ficcionalizado. Em especial, o próprio nome do autor, mas também de outros personagens. Benjamin Sachs, em *Leviatã*, lembra Paul Benjamin Auster, o nome completo do escritor norte-americano. O nome Peter retorna em publicações diferentes, como acontece com outros nomes usados por Auster (incluindo seu próprio nome, como em *A Invenção da Solidão* e *A Trilogia de Nova York*). Em *Leviatã*, considerando-se que há pelo menos dois livros com esse mesmo título – o que se lê, de Auster, e o que Peter herda de Sachs – é possível justaporem-se, portanto, os nomes dos autores: Benjamin, Peter, Paul. Todos escreveram *Leviatã*<sup>8</sup>, ou alguma versão de um texto com esse título. Levando em conta os elementos até certo ponto autobiográficos (ou autoficcionais) dessa obra, Maria, como uma versão de Sophie Calle (ou vice-versa), certamente se sobressai. Isso culmina, como se disse, na publicação de *Jogo duplo*.

Se os nomes nesses textos agem como indícios de algo além do alcance, de um *fora*, também se conectam em uma cadeia que tem, em um dos extremos, o artista. Essa cadeia liga, ainda, fato e ficção, polaridades às quais se deveria vincular um texto. No momento em que há um posicionamento sobre *misturá-las*, no entanto, não se sustentam como oposições.

<sup>6</sup> A sentença em inglês é: “The author extends special thanks to Sophie Calle for permission to mingle fact with fiction”. Nesse agradecimento, incluído em *Jogo duplo*, a palavra “fact” é escrita com a inicial minúscula. Em minha edição de 1993, porém, essa palavra tem a inicial maiúscula (“Fact”) e parece, assim, chamar atenção para uma diferença talvez não apenas em sua grafia, mas também em seu sentido. Essa escolha também é observada em personagens de outros romances de Auster, como *A Trilogia de Nova York* e *Viagens no Scriptorium*, em que cores se tornam nomes próprios: Black (preto), por exemplo.

<sup>7</sup> A intertextualidade presente em *Leviatã*, em que se citam outros personagens e escritores, como Henry David Thoreau, relaciona-se a uma característica levantada por Patricia Waugh (1984) na metaficção. Nesse caso, a ficção, se pensada como espelho, não reflete, ou representa, uma realidade pré-existente, mas seus discursos.

<sup>8</sup> Há ainda a menção de “Leviatã” em outras obras, como um animal ou monstro marinho que aparece na Bíblia e em *Moby Dick* (1851), de Herman Melville, ou como o livro de 1651 escrito por Thomas Hobbes, que trata da organização política da sociedade e da concentração de autoridade em um governo soberano. No romance de Auster que leva esse título, o *monstro* poderia ser interpretado, por exemplo, como a força policial que persegue o narrador escritor. Ao pensar na ficcionalização de figuras históricas e nesse tipo de uso da força, vinculado a um governo, Auster ironiza “Leviatã” em suas diferentes aparições textuais.

Em passagens como o agradecimento à artista francesa, que aparece em *Leviatã* e retorna modificado na obra de Sophie Calle, observa-se esse movimento. Isso porque, no verso da contracapa de *Jogo duplo*, encontram-se os dados catalográficos do livro e mais um recado: “A autora agradece em especial Paul Auster por permitir misturar ficção e fato”<sup>9</sup> (CALLE, 2007, s/p.).

Esses dois lados da mesma página contêm trocas importantes: os nomes dos autores (ou melhor, que nome ocupa a posição *autor*) e a ordem de duas palavras-chave. Paul Auster fala de fato e ficção, enquanto Sophie Calle usa a expressão em ordem inversa. Dois movimentos, portanto. Isso condiz com a ordem escolhida para a organização desse *jogo duplo*, a qual se traduz nos capítulos do livro: “I – A vida de Maria e como influenciou a vida de Sophie”; “II – A vida de Sophie e como influencia a vida de Maria”; “III – Modos de misturar fato e ficção, ou como tentar se transformar em uma personagem”.

O tamanho da folha também é reduzido em comparação às outras folhas dessa edição, o que marca o formato escolhido para a reprodução das páginas de *Leviatã* que formam a primeira parte de *Jogo duplo* – seu suplemento – e o distingue das três partes principais que a compõem. O resultado é uma espécie de colagem do trecho daquela publicação nesta. Entretanto, não se trata apenas de uma reprodução das páginas 60 a 67 do romance de Auster. Trata-se de uma intervenção também, levando-se em conta as alterações (em caligrafia vermelha) operadas por Sophie.

## 2.1 Vida de Maria, diário de Sophie

Logo após a dupla de dados catalográficos e agradecimentos, há uma introdução ao *Jogo duplo*: “as regras do jogo” (“the rules of the game”) (CALLE, 2007, p. 1). Pela posição e forma desse parágrafo, em vermelho, essas regras poderiam ser tomadas como epígrafe. Segundo Calle, as regras do jogo estão nas oito páginas de *Leviatã* em que são descritos “episódios de sua vida” (2007, p. 1). Depois dessa breve aparição, Maria a teria deixado para viver sua própria vida. Intrigada por esse duplo, ela decidiu transformar o romance de Auster em um jogo e fazer sua próxima mistura de realidade e ficção.

Avaliando esse propósito de mescla como um projeto, feito em colaboração entre o escritor e a artista, percebe-se a importância da palavra, seja na criação das histórias, seja como elemento visual. O romance de Auster serve, nesse sentido, como base para uma escrita que propõe tornar-se múltipla manifestação artística. É um guia para a criação de outras histórias e de outros objetos. Esse jogo, entretanto, inicia por certa subversão das *regras*.

A primeira página de *Leviatã* inserida nesse livro, após o nome do autor, título e editora, inicia com uma frase cortada no meio, já que o que a completa está na página anterior, deliberadamente omitida<sup>10</sup>. A primeira palavra na p. 60 é “contatos)”, fechada por um parêntese apenas de um lado, separando-a do resto da frase e, ao mesmo tempo, deixando-a ainda conectada ao que veio antes, ao qual o leitor não tem acesso, nesse caso. Para a leitura do que a precede, exige-se um leitor investigativo, ou com uma memória que possa recriar palavras lidas em algum

<sup>9</sup> Em inglês: “The author extends special thanks to Paul Auster for permission to mingle fiction with fact”.

<sup>10</sup> O resto da frase está omitido porque encontra-se na página 59 de *Leviathan*, a qual não foi incluída em *Double Game*. Nesse sentido opera-se um corte ou, como se diz em inglês, “p. 59 didn’t make the cut”. Isto é, não sobreviveu ao processo de eliminação.

momento do passado – algo bastante remissente de *Pierre Menard, o autor de Quixote*, um conto de Jorge Luis Borges (1944).

O que se segue é uma menção à vida amorosa de Maria, envolvida, nesse momento com Peter, o narrador-protagonista. Essa passagem, porém, é obscurecida ou interrompida por duas palavras que se sobrepõem a esses dois primeiros parágrafos. Em caligrafia vermelha, como todas as inserções de Calle nesse trecho, lê-se “Hello Maria” (AUSTER, 1992, p. 60 apud CALLE, 2007). Essas palavras, portanto, em parte cobrem o texto em fonte tradicional e cor preta, ao mesmo tempo em que o deixam transparecer e ser lido.

contacts), but as time went on I understood that she was merely eccentric, an unorthodox person who lived her life according to an elaborate set of bizarre, private rituals. Every experience was systematized for her, a self-contained adventure that generated its own risks and limitations, and each one of her projects fell into a different category, separate from all the others. In my case, I belonged to the category of sex. She appointed me as her bed partner on that first night, and that was the function I continued to serve until the end. In the universe of Maria's compulsions, I was just one ritual among many, but I was fond of the role she had picked for me, and I never found any reason to complain.

Maria was an artist, but the work she did had nothing to do with creating objects commonly defined as art. Some people called her a photographer, others referred to her as a conceptualist, still others considered her a writer, but none of these descriptions was accurate, and in the end I don't think she can be pigeonholed in any way. Her work was too nutty for that, too idiosyncratic, too personal to be thought of as belonging to any particular medium or discipline. Ideas would take hold of her, she would work on projects, there would be concrete results that could be shown in galleries, but this activity didn't stem from a desire to make art so much as from a need to indulge her obsessions, to live her life precisely as she wanted to live it. Living always came first, and a number of her most time-consuming projects were done strictly for herself and never shown to anyone.

Since the age of ~~fourteen~~<sup>27</sup>, she had saved all the birthday presents that had ever been given to her – still wrapped, neatly arranged on shelves according to the year. As an adult, she held an annual birthday dinner in her own honor, always inviting the same number of guests as her age. Some weeks, she would indulge in what she called 'the chromatic diet,' restricting herself to foods of a single color on any given day. Monday orange: carrots, cantaloupe, boiled shrimp. Tuesday red: tomatoes, persimmons, steak tartare. Wednesday white: flounder, potatoes, cottage cheese. Thursday green: cucumbers, broccoli, spinach –

60

and so on, all the way through the last meal on Sunday. At other times, she would make similar divisions based on the letters of the alphabet. Whole days would be spent under the spell of b, c, or w, and then, just as suddenly as she had started it, she would abandon the game and go on to something else. These were no more than whims, I suppose, tiny experiments with the idea of classification and habit, but similar games were just as likely to go on for many years. There was the long-term project of dressing Mr L., for example, a stranger she had once met at a party. Maria found him to be one of the handsomest men she had ever seen, but his clothes were a disgrace, she thought, and so without announcing her intentions to anyone, she took it upon herself to improve his wardrobe. Every year at Christmas she would send him an anonymous gift – a tie, a sweater, an elegant shirt – and because Mr L. moved in roughly the same social circles that she did, she would run into him every now and again, noting with pleasure the dramatic changes in his sartorial appearance. For the fact was that Mr L. always wore the clothes that Maria sent him. She would even go up to him at these gatherings and compliment him on what he was wearing, but that was as far as it went, and he never caught on that she was the one responsible for those Christmas packages.

She had grown up in Holyoke, Massachusetts, the only child of parents who divorced when she was six. After graduating from high school in 1970, she had gone down to New York with the idea of attending art school and becoming a painter, but she lost interest after one term and dropped out. She bought herself a secondhand Dodge van and took off on a tour of the American continent, staying for exactly two weeks in each state, finding temporary work along the way whenever possible – waitressing jobs, migrant farm jobs, factory jobs, earning just enough to keep her going from one place to the next. It was the first of her mad, compulsive projects, and in some sense it stands as the most extraordinary thing she ever did: a totally meaningless and arbitrary act to which she devoted almost two years of her life. Her only ambition was to spend fourteen days in every state, and

61

Figura 1: páginas 60 e 61 de *Leviatã* em *Jogo duplo*.

Ao longo das próximas páginas encontram-se diversas outras intervenções de Sophie. Tratam-se, principalmente, de cortes e inserções (enxertos) de palavras e de comentários. O primeiro corte e inserção altera o numeral que informa a idade em que Maria resolve começar um experimento: “desde os 14 anos ela guardava os presentes de aniversário que ganhava” (Ibidem). Acima do “14” riscado, porém visível, a palavra “27” é escrita. No trabalho *The Birthday Celebration* (“Celebração de aniversário”), incluído na segunda parte da obra, Sophie diz que começou essas festas e a guardar os presentes em 1980. Convidava o número de pessoas correspondente à idade que estaria fazendo. Parou com 40 anos. Na seção dedicada a essa “exposição íntima”, cada página corresponde

a um aniversário, com uma foto de todos os presentes recebidos reunidos, contados e descritos em uma lista que é posicionada ao lado da foto<sup>11</sup>.

A partir desse ponto na página 60, o narrador comenta vários trabalhos de Maria. Sophie não intervém nas sentenças sobre o segundo experimento da personagem, denominado “dieta cromática” (AUSTER, 1992, p. 60/61 apud CALLE, 2007) , uma restrição alimentar baseada em cores designadas para cada dia. “Segunda laranja: cenouras, melão, camarão cozido” (AUSTER, 1992, p. 60/61 apud CALLE, 2007). À terça-feira é atribuída a cor vermelha; à quarta, branca; à quinta, verde, “e assim por diante” (ibidem). O narrador, dessa forma, não comenta as cores da sexta, do sábado e do domingo. Na primeira parte da obra depois desse prefácio, a artista chama atenção para esse detalhe que a permitiu pensar cores de sua preferência para esses dias. Domingo, por exemplo, é o momento em que todas as cores da semana se juntam, para formar uma bela mesa colorida, cheia de texturas e sabores diferentes.

Peter cita, ainda, outra divisão de dias, como a *dieta cromática*, porém baseada em letras do alfabeto. Dias inteiros seriam dedicados às letras *b*, *c* ou *w*, até que Maria abandonasse o jogo. Esse é o segundo experimento da primeira seção de *Jogo duplo*, já que seria outro projeto inventado por Auster. Sophie escolhe dias específicos para dedicar-se às letras sugeridas em *Leviatã*, o que resulta em fotos em que aparece como modelo, de peruca loira cercada por animais de pelúcia, por exemplo, imitando uma interesseira que supõe ter visto em uma revista – cita a *Paris Match* de 2 de novembro de 1989. No lugar dos animais reais que talvez estivessem naquela foto, ela coloca estes, *falsos*, todos deitados sobre uma cama de colcha delicada, branca com detalhes azuis, em um contraste quase grotesco. Os olhos dos animais voltam-se para a câmera, assim como os da modelo, que segura uma pequena coruja perto do rosto. Atrás, a parede é rosa e tem borboletas coladas a ela. Tudo isso lembra uma estranha paródia de fotos de caçadores junto às suas caças, o sorriso de orgulho de um comparado ao rosto inerte, já apagado, de outro. Essa é uma imagem que captura o olhar, talvez por tantas possíveis associações, pela composição do cenário e expressões faciais, pela aproximação do humano e do inanimado. Acompanhando a foto, abaixo dela, uma espécie de verso, cujo estilo vai se repetir nas outras composições desse projeto com letras. Lê-se “B de Beleza e o Bestiário [...]” (CALLE, 2007, p. 24-25), seguido por nomes de vários animais que iniciam com B, como *Bat* e *Bantam* (morcego e garnisé).

O narrador de *Leviatã* comenta, entretanto, que esses seriam apenas pequenos experimentos de Maria com as ideias de classificação e hábito, mas jogos similares poderiam estender-se por anos. Como exemplo, cita o projeto relacionado ao guarda-roupas do Sr. L, um estranho que Maria conhecera em uma festa. Nesse momento, vê-se o segundo corte no texto e outra inserção em vermelho. No lugar de “festa”, agora riscada, lê-se, acima, a palavra “conferência”. A próxima frase, entretanto, é apenas sublinhada (“um dos homens mais bonitos que ela já viu”). Ao lado, um comentário de Calle na borda da página: “excessivo” (2007, p. 61 do suplemento dentro de *Jogo duplo*).

<sup>11</sup> A aparência do móvel envidraçado em que coloca os presentes e sua disposição dentro dele torna alguns desses mostruários muito similares ao Grande Vidro (ou *A noiva desnudada por seus solteiros, mesmo*), de Marcel Duchamp, projetado e produzido de 1912 a 1923.

Da mesma forma, Calle risca, a seguir, as palavras *dramática* e *sempre*: em vez de dramáticas mudanças, pequenas; em vez de o Sr. L sempre usar as novas roupas que Maria lhe dera em segredo, ele às vezes as usava. Quando Peter descreve como ela ia conversar com ele onde o encontrasse e o elogiar pela aparência, todo esse trecho, somando quatro linhas, é cortado e, por isso, deixado de fora. Não seria necessário lê-lo, mas a curiosidade ligada ao que é parcialmente velado é atiçada. Joga-se, também, com as expectativas do leitor.

Adiante, Peter descreve detalhes acerca da vida pessoal de Maria. Todas as informações específicas sobre sua idade, origem, formação universitária, assim como a decisão de viajar por um tempo são cortadas e, por cima delas, adicionadas alterações: nasce em Paris, pais divorciados aos três anos de idade, não conclui um curso universitário, torna-se uma andarilha. Viaja de país em país, por mais ou menos sete anos, trabalhando temporariamente em cada lugar. Quando Peter fala de um de seus primeiros “loucos projetos compulsivos”, ela apenas corta a palavra *loucos*. Sublinha, também, a descrição desse projeto como algo extraordinário, sem sentido e arbitrário. À margem, Calle escreve: “excessivo novamente” (2007, p. 61 do suplemento dentro de *Jogo duplo*).

Depois de viajar, elas retornam para casa: Maria para um apartamento em Nova York, Sophie para a casa do pai em Paris. Aí, começam a seguir estranhos nas ruas, a tirar fotos deles e escrever histórias que imaginavam para eles. Outros projetos se seguiram com uma constante, “seu interesse era o olho, o drama de ver e ser vista” (AUSTER, 1992, p. 63 apud CALLE, 2007).

Na versão de Auster, Maria contrata um detetive particular por alguns dias para segui-la pela cidade. Nessa versão de Sophie Calle, ela pede à mãe que a siga por uma semana. Apesar de artificial, o exercício tornava pequenas ações e hábitos mecânicos em algo carregado de sentidos. Ao final, veio a sensação de tornar-se uma estranha, um ser imaginário, frente ao olhar do outro e, agora, à análise que poderia fazer de seus próprios movimentos gravados em fotos. Essa sensação foi levada ao extremo em seu próximo projeto, em que decide seguir um estranho até Veneza. Vários cortes, nesse trecho, substituem os detalhes dados por Peter por correções de Sophie: vai de trem à Veneza, compra uma peruca loira e o segue de volta à Paris, todo o tempo usando um diário para escrever sobre seus movimentos. O sentimento, agora, era de vazio, como se tirasse fotos de coisas que não estivessem lá. A câmera transformara-se em uma forma de fazer o mundo desaparecer (em vez de aparecer), uma técnica para encontrar o invisível.

Desesperada para desfazer esse processo, Maria se envolve em um novo projeto. Trabalha em um *bar topless* por uma noite. Nesse ponto, os cortes e inserções de Sophie modificam mais drasticamente a experiência. Trata-se, para ela, de um “boteco de strip-tease” (CALLE, 2007, p. 65 do suplemento), em vez de um bar. Ela trabalha por um mês, não uma semana, e pede para um amigo fotografá-la por uma noite, o que se torna a exposição intitulada *Striptease* (na versão de Auster: “A Dama Nua”). Além disso, nas anotações em vermelho de Sophie, lê-se que a descrição de Peter sobre seu belo corpo é “lisonjeira” e a do jeito como dança, movendo-se de forma bastante sensual e provocadora, é “exagerada” (CALLE, 2007, p. 65 do suplemento). Assim, não apenas reconta a experiência de forma mais crua e mais complexa – o tempo é mais longo, o local é mais realista – recorrendo a menos eufemismos, mas também recorta a parcela sensual que acaba por idealizar o corpo feminino, resumindo-a em uma expressão: um exagero.

and if she wanted to fill in for her, he'd introduce her to the boss and see if something couldn't be worked out. Scarcely pausing to think about it, Maria accepted. That was how her next work came into being, a piece that eventually came to be known as *The Naked Lady*. Maria asked a friend to come along that night and take pictures of her as she performed – not to show anyone, but for herself, in order to satisfy her own curiosity about what she looked like. She was consciously turning herself into an object, a nameless figure of desire, and it was crucial to her that she understand precisely what that object was. She only did it that once, working in twenty-minute shifts from eight o'clock in the evening until two in the morning, but she didn't hold back, and the whole time she was on stage, perched behind the bar with colored strobe lights bouncing off her bare skin, she danced her heart out. Dressed in a rhinestone G-string and a pair of two-inch heels, she shook her body to loud rock and roll and watched the men stare at her. She wiggled her ass at them, she ran her tongue over her lips, she winked seductively as they slipped her dollar bills and urged her on. As with everything else she tried, Maria was good at it. Once she got herself going, there was hardly any stopping her.

As far as I know, she went too far only once. That was in the spring of 1976, and the ultimate effects of her miscalculation proved to be catastrophic. At least two lives were lost, and even though it took years for that to happen, the connection between the past and the present is inescapable. Maria was the link between Sachs and Lillian Stern, and if not for Maria's habit of courting trouble in whatever form she could find it, Lillian Stern never would have entered the picture. After Maria turned up at Sachs's apartment in 1979, a meeting between Sachs and Lillian Stern became possible. It took several more unlikely twists before that possibility was realized, but each of them can be traced directly back to Maria. Long before any of us knew her, she went out one morning to buy film for her camera, saw a little black address book lying on the ground, and picked it up. That was the event that started the whole miserable story. Maria opened the

65

Figura 2: p. 65 de *Leviatã* em *Jogo duplo*.

O próximo parágrafo sofre o mesmo tipo de mudança e é em grande parte também riscado. À margem, mais uma vez, a razão: “muita imaginação” (CALLE 2007, p. 65 do suplemento). Sobram a primeira e as últimas frases, que relatam a vez em que Maria “foi longe demais” (CALLE, 2007, p. 65 do suplemento), ao encontrar um caderno de contatos na rua. Havia mais ou menos 400 nomes lá, com endereços e telefones. Um detalhe interessante: as várias alterações nos dados contidos nesse caderno mostravam que havia pertencido ao dono por um bom tempo. Entende-se, portanto, que a ação de riscar nomes e informações e substituí-las por outras precede o que é feito, nesse momento, no prefácio de *Jogo duplo*. Essas operações não só se tornam matéria para *Leviatã*, mas ocorrem na construção da forma da obra atual de Sophie<sup>12</sup>.

Um dos últimos trechos riscados fala da intenção de Maria em devolver a caderneta para o dono. Ao lado da última palavra, é adicionado: “mas ela fez uma cópia antes” (CALLE, 2007, p. 66 do suplemento). No entanto, dessa vez o traço que antes cobria frases inteiras da versão de Auster, transforma-se em pontilhados sobre suas palavras. Parece ser um tipo mais suave ainda de sobreposição. Quando Maria decide começar uma busca pelos nomes escritos no caderno, o relato termina, mais uma vez pela interrupção da última frase. Sobre essa última página, um “adeus Maria” (CALLE, 2007, p. 67 do suplemento) ampliado e escrito em diagonal.

<sup>12</sup> Além disso, *The Address Book* (2012) torna-se outra publicação de Sophie Calle, em que mais uma vez traz em textos e fotos o diário de suas experiências com o objeto encontrado. Dessa vez, porém, foi contatada pelo homem que supostamente teria sido o dono do caderno de endereços, o que a levou a jurar que não relançaria o livro até depois da morte dele.

## 2.2 As regras do jogo duplo

A introdução à seção seguinte (parte 1 de *Jogo duplo*), retoma a ideia de que, em *Leviatã*, Maria passa pelos mesmos rituais que Sophie. Entretanto, nesse texto, Paul Auster teria inserido alguns detalhes de sua própria invenção, segundo Sophie Calle. De forma a aproximar-se da personagem, ela diz ter decidido seguir “as regras do livro”<sup>13</sup>.

Há regras, no entanto, que não estão claramente expressas no romance de Auster, mas que podem ser percebidas pela forma como *Jogo duplo* é organizado. O mais aparente guia para isso são as alterações de corte e inserção descritas previamente. Afinal, pode-se interpretar o desaparecimento de Sachs, em *Leviatã*, como um corte na narrativa, e o projeto de escrever o livro deixado por ele como uma operação de articulação com a versão prévia, além de adição de um novo texto. Ainda em relação a de Sachs, observa-se que seu corpo desapareceu não apenas devido a sua morte, isto é, em um sentido mais metafórico, mas, pela causa de sua morte – a explosão da bomba que construí – pode-se presumir que a materialidade de seu corpo sofreu da mesma forma esse efeito de apagamento, e mesmo de separação. Além disso, percebe-se a importância do funcionamento dos nomes próprios nessas obras, assim como a experimentação com palavras e imagens, como a divisão de dias baseada em cores e letras do alfabeto.

Já foi citado o caso de Benjamin Sachs, cujo nome faz lembrar o do autor, porém em *Jogo duplo* as relações entre os nomes próprios dos personagens e dos escritores/artistas – Paul, Maria, Sophie – também é relevante. Se forem estabelecidas funções para cada participante nessas obras, vê-se que, em *Leviatã*, Paul Auster ocupa a posição de autor, Sophie Calle é a referência externa, ou modelo, enquanto Maria é a criação, a personagem baseada nesse modelo. Em *Jogo duplo*, Sophie ocupa a posição de autora, enquanto Auster é uma referência externa (como autor de *Leviatã*), mas Maria, agora, é a modelo, a inspiração. Contudo, quem ocupa o lugar de personagem, nessa nova equação, não é ela. E, como se disse, essa nova personagem tem como modelo outra figura da ficção, Maria. Trata-se, nesse caso, de referências tanto intertextuais quanto intratextuais (já que Maria reaparece no suplemento de *Leviatã* em *Jogo duplo*). Ainda assim, envolve algo que está fora do texto, além do alcance, ainda que não se fale mais da ficção baseada em fatos reais. A *performance em turbilhão* de *Leviatã*, que envolve fato e ficção pode levar à sua mescla, como propõe Sophie Calle em *Jogo duplo*.

Essas relações entre os nomes nas obras, portanto, criam pelo menos duas triangulações. Pode-se perguntar, por isso, quem é a nova personagem criada por Sophie Calle. As fotos na obra têm ela como modelo, enquanto ela diz se aproximar da personagem Maria. Sophie ocuparia, dessa forma, a posição de autor e também a de personagem. Faz dessa uma obra de certa forma autoficcional<sup>14</sup>, porém, no momento em que se torna personagem, não é mais Sophie, a autora. Quando se torna objeto da própria escrita e modelo das próprias fotografias, já é outra.

<sup>13</sup> Aqui usa a expressão “to go by the book”, um jogo de palavras, ou duplo sentido, que combina com o título “jogo duplo” com os “duplos” desses livros. Isso porque pode-se entender a expressão no seu sentido mais cotidiano de “seguir as regras”, ou pode-se perceber o “livro” (*book*), nesse caso, como *Leviatã*, e a vida ficcional de Maria como as “regras do jogo”.

<sup>14</sup> Usa-se a expressão “autoficção” aqui no sentido trabalhado pela professora Eurídice Figueiredo, em *Mulheres ao espelho: autobiografia, ficção, autoficção* (2013): uma espécie de romance pós-moderno que apresenta autorreflexividade e que questiona as próprias categorias de *verdade* e *mentira*, “mostrando o quão construída é toda autobiografia” (FIGUEIREDO, 2013, p. 11), com formatos inovadores.

Nesse sentido, a duplicação, ou o duplo, implica um terceiro, como diria Lacan (*O seminário, livro 8, 1960-1961*). Ao falar de *agalma*, um ornamento, ou enfeite, mas com valor de enigma, explica que, para entrar em jogo “o outro”, não vai haver apenas um, mas dois outros. “Em outras palavras, no mínimo eles são três” (1992, p. 140). Isso porque, talvez o que desejamos é desejar, ou o mistério, o que não temos. De certa forma, quando se colocam os nomes de Maria e de Sophie ao mesmo tempo em *Jogo duplo*, surge uma impossibilidade: a de sua convergência em um mesmo, uma mesma mulher ou personagem. Apesar de duplos, elas têm existências textuais e visuais diferentes, posicionando em papéis e espaços diversos. O que acontece é uma multiplicação desses papéis, ou um possível desdobramento do nome Sophie conforme as posições que ocupa.

A partir das relações entre esses nomes e do trabalho de manipulação do prefácio, ou melhor, do suplemento nessa obra, percebe-se não apenas a continuidade de um trabalho colaborativo entre os dois artistas, mas a criação de diversos duplos (e múltiplos, portanto), próxima ao jogo com nomes próprios realizado por Auster em diversos de seus romances (entre eles *A Trilogia de Nova York, 2004*, e *Invisível, 2009*). Com esses jogos de palavras, pode-se pensar na arbitrariedade da nomeação de objetos. Há estudos sobre essa problemática como os de Michel Foucault em *As Palavras e as Coisas* (2000) e *Isso Não é um Cachimbo* (2004), em que analisa obras de René Magritte, como *A Traição das Imagens* (1928-29). Nelas, há provocações a partir de contradições criadas na disposição da obra. O cachimbo que se vê é dito não cachimbo. Um ovo é chamado de chapéu, e assim por diante. Fala-se, enfim, da diferença existente entre um nome e uma coisa, mas também entre o que vemos na arte e o que isso diz sobre nossa forma de *ver* o mundo. Na interpretação de uma representação visual não se pode tomar a imagem pela coisa a qual se refere, até porque o modelo pode ser apenas uma ideia abstrata, uma representação mental, sem forma fixa.

Há ainda a complicada utilização do nome próprio em obras literárias. Michel Foucault, Paul Ricœur, Roland Barthes, Walter Benjamin, entre outros teóricos, já abordaram a questão do autor, ou posição autor, da relação de ausência e presença que isso envolve; daquele nome, na obra, que se refere a alguém, um corpo, que não está lá presente, mas que deixa essa marca, essa função. Em casos de obras com traços autobiográficos, como as de Auster e Calle, isso se torna ainda mais complexo. É como se retornássemos de alguma forma à questão colocada por Magritte quando apresenta a pintura de um cachimbo. Dessa vez, porém, não vemos o desenho do objeto e seu nome junto à negação logo abaixo. Vemos Calle como modelo, sentada em um túmulo de cemitério, com o pai ao lado, ou com uma peruca loira, cercada por animais de pelúcia, exemplos da primeira parte de *Jogo duplo*.

Nessas obras, portanto, há uma série de duplos e, com isso, um pensamento sobre a própria série, envolvendo a repetição, mas também a diferença, como na arte modernista de Andy Warhol e de Marcel Duchamp. Pensa-se, ainda, na era da reprodutibilidade técnica, comentada por Walter Benjamin (1936/1996), ou no jogo de leitura presente em *Um Lance de Dados* (1897), de Mallarmé. Há duplos, ainda, em obras como *William Wilson* (1839), de Edgar Allan Poe, ao qual Paul Auster faz referência na *Trilogia*. Mas há, também, o tipo de trabalho artístico múltiplo, como *Jogo duplo*, que não é nem isso nem aquilo, em termos de classificação, ou gênero, como diz Peter, em *Leviatã*. Nem só literatura, nem só fotografia, nem só experimentação, ou instalação, ou arte conceitual. Para Sophie, ou para Maria, é a vida que vem primeiro, o que faz pensar que a arte vem depois. No caso de *Jogo duplo*, entretanto, a arte também pode vir primeiro e a vida/experimentação artística depois. Pode-se partir da arte de Sophie Calle, construir a ficção de Maria e então tomá-la como inspiração para outras experimentações com objetos, cores, palavras, fotografia.

Inversões, portanto, mas também deslocamentos. É por isso que a dupla fato/ficção não se encerra na oposição. Chega-se no limiar ou no extrapolar da fronteira entre ficção e realidade na

criação dessas histórias e personagens. Em *Leviatã*, Benjamin também escreve um romance, *The New Colossus* (*O novo colosso*). É um romance histórico baseado em “fatos documentados e verificáveis” (AUSTER, 1992, p. 41). Estabelece-se, aí, quão verdadeira pode ser a ficção – o que pode diferir de sua verossimilitude –, e que porção de verdade pode existir nos fatos.

As contribuições de Jacques Derrida para essa discussão são muitas. Ele escreve acerca da desconstrução e da diferença, do nome próprio unido e dividido, e do fazer em um texto o que se fala nele. Em *Gramatologia* (1967), Derrida comenta o uso do nome de Jean Jacques Rousseau em *Confissões* (1782). Ele afirma não ser preciso pensar conjuntamente a experiência e a teoria rousseauianas da escritura, o acordo e discordância que, sob o título de escritura, relacionam Jean Jacques com Rousseau, unindo e dividindo seu nome próprio<sup>15</sup>. Conecta-se a isso o que o teórico chama de *esquivança* na própria fala experimentada por Rousseau.

Diz Derrida que, do lado da experiência, vê-se o recurso à literatura como reapropriação da presença, ou seja, da natureza. Do lado da teoria, a palavra simplesmente parece dar conta da unidade desses dois gestos. Sendo a fala a forma de instituição ou de convenção mais natural para significar o pensamento, se adiciona à escritura, se junta como uma imagem ou uma representação. Nesse sentido, não é natural. Por isso Derrida diz que o suplemento é perigoso. É a adição de uma técnica, de uma espécie de astúcia artificial e artificiosa para fazer presente a fala quando, na verdade, está ausente.

O conceito de suplemento que, segundo, determina o de imagem representativa, abriga em si duas significações diferentes. O suplemento se adiciona, é um excedente (como a prótese), uma plenitude que enriquece outra plenitude, acumula a presença.

É assim que a arte, a *techné*, a imagem, a representação, a convenção, etc., vem como suplemento da natureza e são ricas de toda essa função de culminação. Esta espécie de complementaridade determina de uma certa maneira, todas as oposições conceituais nas quais Rousseau inscreve a noção de natureza na medida em que deveria bastar-se a si mesma. (DERRIDA, 1973, p. 177-178)

Porém, o que coexiste, junto a essa descrição, é sua significação como algo que supre. O suplemento se acrescenta para substituir e “intervém ou se insinua em lugar de” (DERRIDA, 1973, P. 178). Se representa uma imagem, é “pela falta anterior de uma presença” (ibidem). Como indica a palavra, é um suplente, um adjunto, uma “instância subalterna” que “tem-lugar”, ou toma lugar. Está marcado por um vazio. É exterior<sup>16</sup>, ou “adição exterior” (ibidem).

<sup>15</sup> Em *Gramatologia*, Derrida trata dessa divisão do nome próprio do autor de *Confessions* para falar da busca, que se pode empreender na leitura, pelo *significado* do que Rousseau quer dizer no texto. O teórico afirma que o *significado*, entretanto, é a própria escritura. Da mesma forma, não se deve buscar a “verdade significada” por estes escritos, ou então a “vida de Jean Jacques atrás de sua obra” (DERRIDA, 1973, p. 184). Esse *corde* do nome próprio serve, ainda, para pensar o próprio do nome (propriedade, reapropriação) e poder ser relacionada às operações de divisão e criação de nomes próprios desenvolvidas por Auster e Calle.

<sup>16</sup> O suplemento tomado como exterior parece aproximar-se, ainda, da ideia de *borderline*, ou linha divisória, fronteira entre dois espaços, duas pessoas, dois textos; e, por isso, borda, margem, rodapé, como no texto de Derrida, *Survivre*. Além disso, pode-se entender o exterior como lugar de um *outro* ou de um estrangeiro. Como se disse, em *Paris, 1976*, Wills trabalha com duas línguas, cada uma estrangeira em relação a outra, sem determinar uma origem do texto. Há ainda, porém, a noção de alteridade que passa pela própria figura do estrangeiro – ou estrangeira: Maria Turner, em *Leviathan*; Calle em suas viagens pela América comentadas em *Double Game*. Assim como o suplemento, o estrangeiro é aquele que “está a mais”, segundo Julia Kristeva (1994, p. 11). Além disso, viver com o outro é “*estar em seu lugar*” (Ibidem, p. 21), é fazer-se outro para si mesmo. E, por que não, também uma *instância subalterna*. Kristeva vê esse limiar, *borderline*, como

Para Derrida, a diferença (*différance*) é o que torna possível a oposição presença/ausência e, pode-se entender, a coexistência desses elementos contrastantes. Isso ocorre pois ela produz o que proíbe, torna possível o que torna impossível (1973, p. 176). É o que o teórico chama *indecidível*. A partir desse lugar do indecidível é possível pensar *Jogo duplo* e o trabalho de articulação de Paul Auster e Sophie Calle. Articulação e divisão, na verdade. Afinal, como afirma David Wills (1995), é apenas através da autodivisão, da separação, que o corpo pode se tornar língua, que a palavra pode nascer. Contudo, essa ideia pode ser levada no sentido oposto, de que é somente quando se torna um corpo maleável ou divisível, pronto para a amputação, que a palavra pode inaugurar o processo pro(s)tético<sup>17</sup>.

Se esse texto não pode ser considerado como um todo, mas como uma articulação entre partes, incluindo vazios e aberturas, seria preciso, como sugere Roland Barthes, em *S/Z*, “estimar de que plural é feito” (BARTHES, 1992, p. 39). Barthes descreve o que pode ser escrito (reescrito), como o *escrevível*, um tipo de texto difícil de ser encontrado, pois suprime a crítica, que se confundiria. Isso parece ser o que acontece, até certo ponto, em *Jogo duplo*. Não suprime totalmente a crítica, porém certamente pode confundir o público leitor. Sophie Calle faz, nesse texto, o que poderia ser chamado de “escrevível”<sup>18</sup>. Uma escrita do eu, que se volta, talvez com mais intensidade, para o outro.

Nessa mesma direção, David Wills refere-se, em *Prosthesis*, a uma certa “mescla de vida, escritura e margens”, à escrita no acontecer da prótese, e à prótese como uma “matéria viva” (1995, p. 133), um texto, tecido ou pele. Faz, como Sophie Calle, inserções: comentários, notas e anedotas. Nesse caso, inserções em um dos textos, em uma língua (inglês ou francês), que não existem no outro, e vice-versa. Elas se tornam, desse modo, também omissões, dependendo de que ponto se parte na leitura. Explica detalhes que são particulares àquela língua, ambiguidades por vezes intraduzíveis.

Segundo Wills, o texto como prótese não consegue preservar a unidade de um gênero. É mais uma vez indecidível. Por isso a articulação de gêneros textuais ou formas artísticas em *Jogo duplo* é estranha, ao primeiro olhar, mas bastante compreensível na aproximação, na leitura como jogo. Isso porque trabalha com o que Wills chamada de rede significante de “duplicação, substituição, transferência, articulação, invenção, desordem” (1995, p. 169). Faz-se, então, uma mistura, entre fato e ficção, dentro e fora, que pode acarretar uma indistinção de níveis de leitura: entre o que é fatural, o que é literal, o que é paródico, por exemplo. Se se pode falar, nessa obra de Sophie Calle, em traços autobiográficos, pode-se falar na biografia da personagem Maria<sup>19</sup>. Esses corpos nunca são

---

traço característico de um personagem como Meursault, de Albert Camus (*O Estrangeiro*, 1942). Ele é *borderline* porque beira a psicose. Sua namorada, Marie, cujo nome Maria ecoa, também foge ao tradicional e, como a Maria de *Leviathan*, desaparece da trama à medida que o narrador deixa de pensar sobre ela.

<sup>17</sup> Curiosamente, a língua portuguesa também admite duas versões da *prosthesis*: prótese e prótese (a segunda razão para a inclusão entre parênteses do “s” no título desse artigo). Apesar de “prótese” ser pouco usada, também se conecta aos sentidos de “aplicação, adição” (segundo o Dicionário Priberam de Língua Portuguesa).

<sup>18</sup> A escritora brasileira Conceição Evaristo trabalha com a ideia de *escrevivência* para pensar a conexão entre a vivência e a escrita, em especial em relação à condição social da mulher negra, como ela explica em uma entrevista a Juliana Domingos de Lima, em 2017. As noções de *escrevivência* e de *escrevível*, portanto, apesar de diferentes, sobretudo pelas implicações sociais da primeira, aproximam-se por propor a leitura de ficções aliadas à vivência ou a sobrevivência.

<sup>19</sup> Em *Double Game*, na sessão intitulada “Celebração de aniversário”, veem-se presentes guardados dentro de um armário envidraçado. Esta seria uma das obras de Sophie Calle que teria inspirado Maria Turner, em *Leviathan*. Por sua composição, algumas dessas vitrines de presentes lembram a obra *O Grande Vidro* (1912 a 1923), de Marcel Duchamp. É possível ler nessa relação, porém, ainda outra. Em *Maria con Marcel: Duchamp em los trópicos*, Raúl Antelo menciona o relacionamento entre Duchamp e Maria Martins, artista brasileira, e discute o vínculo entre suas obras. A partir de uma abertura que Duchamp faz na parede próxima a *Grande Vidro*, no museu da Filadélfia, pode-se ver a escultura de Maria Martins intitulada *Iara – Não te esqueças que venho dos trópicos* (1942). Para Raúl Antelo, essa escultura, como suplemento

completos, nunca integrais, mas estão em busca de algo que seja adicionado a eles, que se articule nesses espaços vazios, como a margem, sem nunca os preencher totalmente. Um suplemento, talvez. Uma prótese, um outro corpo, outro texto e outro nome.

### 3. Algumas considerações sobre corpos pro(s)téticos

Em *Prosthesis*, ao discorrer sobre a perna mecânica do pai, Wills desenvolve uma reflexão sobre a artificialidade do natural e a naturalidade do artificial. Se, por um lado, a prótese é construída tomando como modelo uma perna orgânica, na amputação, por outro lado, o médico toma a perna mecânica como parâmetro para realizar o corte. Depende-se dela, portanto, para a operação. Essas vias opostas de alguma forma precisam conectar-se para coexistirem. Outros diversos exemplos podem ser relacionados a essa mesma condição: os duplos, pares em oposição, como ausência/presença, natureza/arte, dentro/fora.

Assim, como já se disse, o texto, como corpo, é prótese na medida em que ao escrever, escreve-se prótese. Aí transitam, outra vez, natural e artificial. O corpo carrega ambos e leva ao limite suas significações, confundindo-as, operando, cada vez mais, a partir de formas híbridas. Usamos próteses, afinal, e tornamo-nos também prostéticos nesse sentido.

Em *Prosthesis*, encenam-se, portanto, deambulações por diferentes espaços discursivos, mas retorna-se, com a voz autoral, repetidamente a esse local familiar, à casa da infância e à prótese paterna. Volta-se, ainda, aos textos de Derrida, ao sobreviver às margens, ao artista que anda à beira do abismo, e a imagens como a de amputados de guerra à procura de caridade em um metrô em Paris, em 1976. Volta-se, mas no sentido de *voltar-se*, de uma torção, duplicação, que ocorre, como explica Wills, ao nível da palavra.

O familiar atrai todos os discursos sobre o corpo, relativo às funções corporais e também à fisicalidade da palavra, seus efeitos fáticos e poéticos. E é por meio do discurso sobre o corpo que a palavra demonstra a extensão de sua diferença, tomando emprestado por um lado o tom de tudo que é próprio e presente, tudo que pode ser dito na intimidade de uma presença plena e espontânea, e por outro lado a dimensão do ultrajante, *obs-cena*, tudo que é excluído do círculo familiar, do circuito familiar de decência. (WILLS, 1995, p. 139)

Daí haver, segundo ele, outras *poses*, ou posições, para a palavra, como aquela em que a palavra se torna corpo, não através da nomeação, mas através da subscrição a modelos de corporeidade. Retoma-se, assim, uma ideia inicial: é através da autodivisão, da separação, que o corpo se torna palavra, assim como é somente quando o corpo se torna maleável, ou divisível, pronto para a amputação, que a palavra pode inaugurar o processo prostético (WILLS, 1995). A própria palavra como corpo não pode garantir sua integridade.

Por isso, o texto-prótese, como o corpo, envolve articulação e esta, por sua vez, implica divisibilidade. Corpo, ou *corpus*, em *Jogo duplo*. Corpo de Sophie, de Maria, corpo da palavra, corpo do texto. Divisão do nome próprio em Paul / Benjamin / Auster, mas divisão e articulação também entre

---

do *Grande Vidro* é, na realidade, “uma figura feminina que emerge, por um lado, de uma fonte, um *Fountain*, mas sai de uma apropriação antropofágica, não menos *ready-made* que *Fountain*” (2006, p. 24, tradução minha). Assim, a Maria Turner de *Double Game*, é, em diversos sentidos, a figura feminina que torna, que emerge, como Iara, de um suplemento.

Sophie e Maria. Não só isso como a vontade de preencher espaços vazios das páginas de *Leviatã*, escrever às margens, envolvendo operações cirúrgicas de corte, enxerto e articulação. A própria divisão entre *Leviatã* como prefácio, ou suplemento, e o resto do livro, assim como sua diferente formatação, torna esse texto também prótese.

No texto-prótese, além disso, pode haver um uso e não simplesmente uma menção da coisa. Essa característica também pode ser pensada em relação ao texto autorreferencial, ou metaficcional, e implica uma mistura fato/ficção na autoficção ou autobiografia. Como explica Wills, mesmo quando tradicionalmente se imagina que o texto se refere a um exterior real ou a um autor vivo que produz palavras, ele consistiria “em uma espécie de mistura das assim chamadas coisas naturais e artificiais, do humano e do não humano” (WILLS, 1995, p. 135).

Os trabalhos aqui apresentados são, nesse contexto, trabalhos de articulação: articulam-se diferentes artes – ou artes mistas – e multimídias. Articulam-se Auster e Calle, para o desenvolvimento de seus projetos, cujos desdobramentos multiplicam a noção de corpo. Amarram-se, por fim, leituras de obras teóricas complexas, como são as de David Wills e de Jacques Derrida, para falar da dupla palavra-imagem, e do suplemento-prótese, da diferença na escritura e da escritura que opera diferença.

Para falar do corpo, na obra de Sophie Calle, é necessário colocar-se como observador de suas fotos. É preciso, portanto, observá-la como modelo, ler a escrita de Sophie autora, presenciar a ficção de sua vida nas fotos em preto e branco. Em algumas dessas fotos, porém, há o corpo seminu, o *Striptease*. Avançamos, então, em alguma intimidade, entramos parcialmente em cena, e é possível que, nesse movimento, a dimensão *obs-cena* também seja considerada. A sedução é a sedução da imagem, do corpo, mas também daquela tentativa de desvendamento de um mistério, de uma *verdade*, que frequentemente sentimos na leitura dos vários tipos de ficção.

O próprio método comparativo de associação, ou articulação, utilizado nessa análise e em tantas outras, é uma espécie de cadeia protética, para Wills (1995), e assim “indiscriminadamente contágio e promiscuidade” (WILLS, 1995, p. 169). Mistura, desse modo, sem reservas, sem o medo de tornar “impuros” diferentes textos, gêneros e corpos. Costura-se, por isso, nessa ficção, ou autoficção, e nessa crítica teórica: comentário, descrição, explicação, anedotas, histórias, vidas, pai e filho, pai e filha, mãe e filha, amantes, conclusões e dúvidas, a *techné* e o *constructum*, o *facticus* e o *factum*. É também por essas razões que esses textos, cujo próprio andamento é um dos seus objetos, por vezes não progridem muito bem, ou não funcionam sozinhos. Mancam, ao contrário, em vez de andar rapidamente. São, além de tudo, muito difíceis de fechar (DERRIDA, 1987 apud WILLS, 1995).

Logo, como suplemento, *Leviatã*, é articulado a *Jogo duplo*. Como a perna mecânica do pai, é um elemento estranho e ao mesmo tempo familiar. Faz parte do corpo do livro, na medida em que Sophie Calle costura suas páginas às páginas desse projeto, aos textos e fotos que surgem a partir do jogo duplo. À medida que sofre operações de inserção e corte, torna-se parte ainda mais orgânica, porém mantém sua diferença.

O jogo, como dissemos, é colaborativo. Necessita da participação da artista francesa, em primeiro momento, e depois de Paul Auster. No terceiro momento, o de *Gotham Handbook* (CALLE, 2007), o movimento duplo se repete, e é mais uma vez na junção dos dois que surge a obra. Este é um trabalho que parte de outro, e com ele estabelece as regras, porém sem fechá-lo em uma só versão final. É como a tradução de um texto que, mesmo quando pronta, abre caminho para outras traduções, outras formas de leitura e de escritura. *Jogo duplo* pede, assim, ainda muitas leituras, trabalhos e escritas, e, como o pro(s)tético, sugere um andar cuidadoso, vacilante.

## Referências

- ANTELO, R. Maria con Marcel: Duchamp en los trópicos. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2006. 328 p.
- AUSTER, P. Invisible. New York: Henry Hold and Company, 2009.
- \_\_\_\_\_. Leviathan. New York: Penguin Books, 1993.
- \_\_\_\_\_. “The Invention of Solitude”. In: Collected Prose. New York: Picador, 2010.
- \_\_\_\_\_. The New York Trilogy. London: Faber and Faber Limited, 2004.
- BADIOU, A. Pequeno manual de inestética. Trad. de Marina Appenzeller. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.
- BARTHES, R. S/Z.. Trad. de Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.
- BENJAMIN, W. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. In: A idéia do cinema. Trad. de José Lino Grünnewald. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1996.
- BORGES, J. L. “Pierre Menard, autor do Quixote”. In: Ficções. São Paulo: Editora Globo, 1998.
- BUTLER, J. Relatar a si mesmo. Crítica da violência ética. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- CALLE, S. Double Game. England: Violette Editions, 2007.
- \_\_\_\_\_. Histórias reais. Trad. de Hortencia Santos Lencastre. Rio de Janeiro: Agir Editora Ltda., 2009.
- CAMUS, A. O estrangeiro. Trad. de Antônio Quadros. S./ ed., 1942. [Versão e-book]. Data da digitalização: 2000.
- Derrida, J. Gramatologia. Trad. de Miriam Schnaiderman e Renato Janini Ribeiro. São Paulo: Perspectiva/Editora da Universidade de São Paulo, 1973.
- \_\_\_\_\_. “Living On/Borderlines”. In: Deconstruction and Criticism. Trad. de James Hulbert. New York: The Seabury Press, 1979. p. 75-176.
- \_\_\_\_\_. Dissemination. Trad. de Barbara Johnson. Chicago: The University of Chicago Press, 1981.
- LIMA, J. D. de; EVARISTO, C. Conceição Evaristo: ‘minha escrita é contaminada pela condição de mulher negra’. Entrevista ao Jornal Nexo. 26 maio 2017. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/entrevista/2017/05/26/Conceição-Evaristo-‘minha-escrita-é-contaminada-pela-condição-de-mulher-negra’>>. Acesso em: 16 dez. 2019.
- FOUCAULT, M. As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas. Trad. de Salma Tannus Muchail. 8. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- \_\_\_\_\_. Isto não é um cachimbo. Trad. de Jorge Coli. Data de digitalização: 2004.
- GARRAMUÑO, F. Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea. Trad. de Carlos Nougué. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

- KORFMANN, M. “Transmedialidade ou iluminação recíproca entre as artes?”. In: *Travessia*, v. 5, n. 2, 2011. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/5749/4353>>. Acesso em: 16 dez. 2019.
- KRISTEVA, J. *Estrangeiros para nós mesmos*. Trad. de Maria Carlota Carvalho Gomes. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- LACAN, J. *O seminário, livro 8: a transferência (1960-1961)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1992.
- MALLARMÉ, S. *Lance de Dados*. Trad. De Álvaro Faleiros. São Paulo: Ateliê Editorial, 2014.
- NANCY, J.-L. *Corpus*. Trad. de Tomás Maia. Lisboa: Veja Limitada, 2000.
- PROUST, M. “No caminho de Swann – Combray”. In: *Em busca do tempo perdido*. Trad. de Fernando Py. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.
- POE, E. A. *William Wilson*. Trad. de Berenice Xavier. S. local: s. data. Disponível em: <<http://www.rodrigomedeiros.com.br/doubleyou/downloads/william-wilson-pt-br.pdf>>. Acesso em: 09 de jan. de 2014.
- ROUSSEAU, J.-J. *The Confessions of J. J. Rousseau: with the Reveries of the Solitary Walker*. v. 1. London: Printed for J. Bew, 1783. [Versão e-book].
- WAUGH, P. *Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction*. Great Britain: Routledge, 1984.
- WEISSTEIN, U. “Literature and the Visual Arts”. In: BARRICELLI, J.; GIBALDI, J. (ed.) *Interrelations of Literature*. NY: Modern Language Association of America, 1982.
- WILLS, D. “Paris, 1976”. In: *Prosthesis*. Stanford: Stanford University Press, 1995, 350 p.