



3

# Por um fio

Arthur Bueno

PROJETO GRÁFICO Laura Daviña

EDIÇÃO Júlia Ayerbe

ILUSTRAÇÕES Laura Daviña

COMPOSTO EM Linux Libertine

Este exemplar foi produzido em junho de 2016 no Publication Studio São Paulo.  
Sua primeira versão foi impressa em março de 2015.

Edições Aurora traz para o campo editorial produções visuais e escritas sobre arte e política numa perspectiva expandida. Situa-se no espaço autônomo .Aurora, onde realiza sua produção e abriga eventos e debates como forma de estimular a vida social do livro e a reflexão acerca de temas que nos provocam. Desde 2015, integra a plataforma internacional Publication Studio, projeto com o princípio de produzir livros sob demanda, viabilizar a publicação e a disseminação, pelo mundo, de autores que acreditamos e admiramos.

[WWW.EDICOESAURORA.COM](http://WWW.EDICOESAURORA.COM)

No universo dos jogos e brincadeiras, a cama de gato tem uma posição peculiar. Mantida por um fio e uma ou mais mãos, ela está o tempo todo ameaçada pelo desmoronamento, por uma espécie de abismo; aqui, ao contrário do que ocorre na maioria dos jogos de tabuleiro e nos esportes em geral, a autodissolução é uma possibilidade permanente. Não há, talvez, nenhum outro jogo em que o risco de extinção das condições de possibilidade do jogo como consequência do próprio desenvolvimento do jogo seja estabelecido de modo tão fundamental. É comum que os jogos prevejam um fim, seja pela vitória de um dos participantes, seja pelo esgotamento temporal ou espacial das possibilidades de movimento; é também possível que eles se encerrem por fatores externos, tais como viradas de mesa, abandonos, invasões ou quaisquer outras ações que, extrínsecas à partida, subvertam sua legalidade. É próprio à cama de gato, porém, o fato de aquilo que a coloca em risco ser ao mesmo tempo o que lhe é mais constitutivo:

<sup>1</sup> Karl Wallenda, equilibrista, teria dito a frase em 1962, após acidente fatal envolvendo parte de sua família e trupe, The Flying Wallendas.

a realização alternada de movimentos por parte de seus participantes põe, a cada nova etapa, o jogo inteiro à prova. Enquanto em outras modalidades de brincadeira e esporte a ameaça de extinção, embora sempre possível, configura geralmente uma infração à regra, aqui o jogo pode ruir a qualquer momento e jogá-lo significa exatamente *afirmar essa possibilidade* a cada nova jogada.

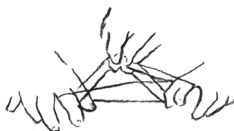
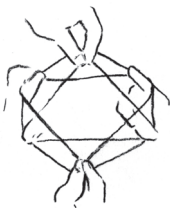
Nisso a cama de gato se assemelha às brincadeiras em que os jogadores buscam juntos, com os corpos e suas extensões, evitar que um objeto atinja o solo. O que mantém a partida nesses casos é, como nos jogos de concorrência, a tensão resultante de um encontro (que no limite pode ser somente entre uma bola e um corpo, uma linha e uma mão). A relação estabelecida entre os integrantes não assume aqui, todavia, a forma de uma simples oposição entre forças de direções contrárias, rivalizando a propósito de um mesmo objetivo. Contrapostos, passíveis mesmo de entrar em atrito, os participantes da cama de gato têm, no entanto, de evitar um desastre comum: o fim do próprio jogo. Se é possível falar de algo como uma “mão invisível” nesse tipo de interação, ela não pode ser concebida como o produto do antagonismo entre impulsos direcionados a um alvo por definição não compartilhável, “escasso”, um

objeto de concorrência – fazendo com que tais forças convirjam somente naquilo sobre o que divergem. Tem-se antes o fenômeno, paradoxalmente menos visível, de que a convergência de interesses por um mesma meta pode fundar uma igual convergência de propósitos, uma finalidade comum. A cama de gato termina quando o esforço conjunto dos participantes fracassa em manter o fio tensionado, e a derrota de um é o fim de todos enquanto jogadores: eles inevitavelmente perdem juntos. Ela consiste assim em uma espécie peculiar de jogo, na qual o fracasso é sempre compartilhado e o que deve ser superado não é um antagonista, mas os obstáculos comuns à continuidade daquilo mesmo que faz o jogo e seus participantes existirem como tais. O que se pode conquistar aí não é um bem em disputa, mas algo que necessariamente desvanece logo que é submetido à lógica da competição. Na cama de gato, a concorrência elimina o próprio objeto da concorrência e, com isso, as condições mesmas de possibilidade da concorrência.

Colocando em jogo sua própria existência enquanto jogo – é isso, afinal, o que aí se *aposta* –, a cama de gato extrai parte de seu interesse do risco de cair, a cada novo movimento, na indistinção e na indiferença: um de seus prazeres resulta precisamente

da tensão entre as formas surgidas ao longo da partida e o informe que, irrompendo a cada nova jogada entre um enlace e outro, representa uma ameaça à forma e ao mesmo tempo aquilo que a precede e subjaz. Há, desse modo, uma espécie de divisão do trabalho em seu interior. Ao fio, em particular, cabe permanecer inteiro, não se romper. É ele que, antes de mais nada, garante a unidade do jogo. Não pode ser flexível a ponto de afrouxar-se em excesso e impedir a tensão necessária à formação das figuras (a perda dessa tensão, quando atinge um ponto sem volta, leva ao fim do jogo), nem comprimido demais a ponto de barrar a movimentação exigida para a passagem de uma forma a outra (a falta de flexibilidade enrijece a partida, obstrui seu desenvolvimento, é fator de estagnação).

O risco de dissolução é, no entanto, contrabalançado por outra tendência, indicada pelo fato de que a cama de gato não é apenas o nome do jogo, mas também uma de suas posições. Em sua modalidade tradicional, a brincadeira consiste em passar de uma figura a outra, compondo formas reconhecíveis, designadas segundo uma lógica mimética: “velas”, “manjedoura”, “diamantes”, “cama de soldado”, “olho do gato”, “peixe no prato”, “relógio”. A cada novo movimento, trata-se de enfrentar o problema



da contingência, da possibilidade de dissolução introduzida pelo novo, que só pode ser alcançado na medida em que se passe pelo risco, sempre presente, do informe. A aposta do jogo, aquilo que põe seus participantes em movimento, define-se então como o domínio da contingência: evitar perder-se, introduzir ordem no que é tão complexo a ponto de ameaçar reduzir-se ao amorfo. A cada novo passo, desafia-se a ordem estável de uma figura já estabelecida, reconhecida, nomeada, e aceita-se o desafio de formar – a partir dela e no mesmo instante abandonando-a – um novo desenho, surgido como que do nada. Jogar significa transpor a cada vez o abismo que constitui a própria base do jogo, da qual este depende e à qual se procura sempre, enlaçando uma figura na outra, escapar.

Essa dinâmica é em geral condicionada por regras que determinam como deve ser realizada a passagem de uma forma a outra: o jogo consiste assim na busca conjunta pela elaboração de figuras já antecipadas, mediante sequências de movimentos também preestabelecidos. Basta uma ação errada, isto é, *imprevista*, para o todo desmoronar e o jogo chegar ao fim. Nesse contexto, a posição da contingência está sempre previamente dada. Na medida em que o lugar de cada figura particular



encontra-se determinado de antemão, não há gesto propriamente heterogêneo, exceto como diferença entre momentos internos à brincadeira, todos eles, entretanto, subsumidos a uma totalidade anterior e superior: o sistema de posições e transformações que rege o jogo, torna-o possível e define seus movimentos legítimos – de modo que tudo já está previsto. Cada novo gesto é apenas a efetivação de uma norma indiferente, externa aos participantes e a cada momento no tempo; os jogadores estão ali somente para fazer valer uma série de atos que, embora realizada por eles, confronta-os na forma de um sistema completamente autônomo. Como peças de uma engrenagem na qual cada lugar está desde o início estabelecido, o êxito dos jogadores consiste no sucesso em se adaptar, isto é, em preencher requisitos impessoais que se colocam a todos e a qualquer um.

Embora constitutivas do jogo, tais normas não são manifestas, permanecendo comumente não reconhecidas como tais. Mas quando se passa a formar (segundo uma possibilidade aqui apenas imaginada) outras figuras para além daquelas predeterminadas, é esse sistema de regras que se infringe. Quando não há esse limite, quando o sistema de posições possíveis não se define de antemão – em suma:

quando não há mais *sistema* –, a contingência pode, por assim dizer, mover-se mais livremente, e os gestos passam a responder sobretudo às condições e restrições estabelecidas pelas propriedades do fio, pelos movimentos dos jogadores, pela flexibilidade e habilidade das mãos; ampliam-se as possibilidades de figuração, mas também as imagens tendem a se tornar menos simétricas; a linha, por sua vez, passa a aceitar maior flexibilidade, maior frouxidão. Aquele sistema de normas e posições, antes implícito, pode agora aparecer como tal, em sua própria contingência, revelando com isso possibilidades até então não consideradas como tais. A diferença entre figuras corretas e incorretas não é mais evidente, a distinção entre as posições se afrouxa. Com isso, o jogo torna-se ainda menos agonístico, não sendo mais movido pelo desafio de realizar gestos corretos, mas por um interesse voltado às figuras em si. Os participantes se ocupam agora não apenas da tarefa de evitar que o fio se desfaça, mas em especial da busca por certas imagens – uma possibilidade que já se encontra em germe mesmo na versão mais regrada da brincadeira infantil, na medida em que um dos seus prazeres consiste justamente em fazer surgir, pelo jogo *correto* das linhas, um interesse *estético* pelas formas de enlace.

Tal interesse pode igualmente se autonomizar. Ele não chega, porém, a constituir-se como um sistema de normas rígidas, previamente estabelecidas. Embora limitado por certas condições (a materialidade do fio e a capacidade dos participantes de mantê-lo sob tensão), o jogo passa a derivar sua dinâmica de balizas cuja normatividade é paradoxal, na medida em que ela não apenas se apresenta de maneira tácita, como *não pode* ser propriamente formulada na forma de regras explícitas, sob pena de perder aquilo que lhe é peculiar. Se é possível falar aqui em normas, é talvez apenas a partir de uma analogia com o sistema anterior: a busca por figuras esteticamente atrativas decerto se apoia em padrões implícitos, sensíveis, mas estes apenas com dificuldade e de maneira imprecisa podem ser caracterizados como um sistema de regras. O informe com o qual se joga é enfrentado agora de modo menos armado, sem a mediação de um conjunto de posições e transições predeterminadas. Os riscos são maiores, assim como as apostas. O que antes era mero erro, fracasso em ajustar-se a um sistema de posições já dado, aparece agora de maneira mais intensa como o próprio motor do jogo. Enfrenta-se mais livremente, e também perigosamente, o risco de dissolução dos enlaces e, portanto, das formas que garantem a continuidade da brincadeira.

Há, contudo, um momento, inevitável, em que os gestos não se acertam mais, a linha se afrouxa e perde tensão. Os jogadores podem buscá-la novamente, mas falta ação conjunta das mãos, os pontos de apoio rareiam, as figuras se desfazem e a linha cai. O jogo pode então recomeçar – ou ser abandonado. Ele não deixa de expressar, assim, algo da fragilidade e da contingência dos jogos sociais. Fazendo sociedade, é desta que a cama de gato, à sua maneira, fala.

Este ensaio foi originalmente escrito a partir de uma obra realizada em 2010 pelo coletivo Políptico, formado pelos artistas Aline van Langendonck, Bruno Mendonça, Eduardo Mattos e Fernanda Figueiredo.



—

**Arthur Bueno**, Ribeirão Preto, 1983. Doutor em sociologia pela Universidade de São Paulo com o trabalho *As economias da vida: dinheiro e arte como formas de vida nos escritos de Georg Simmel*. É organizador do livro *O conflito da cultura moderna e outros escritos* (Senac, 2013).



“Cama de gato”, do sociólogo Arthur  
Bueno, traz uma leitura pontiaguda  
desse jogo que acontece entre as  
mãos, entre fios, entre nós.



**publication studio**  
**São Paulo**