

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

DANIEL DOS SANTOS CUNHA

**CAÇANDO MONSTROS, HABITANDO TERRITÓRIOS:
Cartografias de produções de si no jogo Pokémon GO**

TERESINA (PI)

2018

DANIEL DOS SANTOS CUNHA

CAÇANDO MONSTROS, HABITANDO TERRITÓRIOS:

Cartografias de produções de si no jogo Pokémon GO

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal do Piauí (UFPI).

Linha de Pesquisa: Mídia e Produção de Subjetividades

Orientadora: Prof^a. Dra. Monalisa Pontes Xavier

TERESINA (PI)

2018

DANIEL DOS SANTOS CUNHA

CAÇANDO MONSTROS, HABITANDO TERRITÓRIOS:

Cartografias de produções de si no jogo Pokémon GO

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal do Piauí (UFPI).

Linha de Pesquisa: Mídia e Produção de Subjetividades.

Orientadora: Prof^a. Dra. Monalisa Pontes Xavier.

Aprovada em: ___/___/_____

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Dra. Monalisa Pontes Xavier
Universidade Federal do Piauí (UFPI)

Prof. Dr. Gustavo Fortes Said
Universidade Federal do Piauí (UFPI)

Prof^a. Dr^a. Luciana Lobo Miranda
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

A todas as vozes que ressoam nesta polifonia.

Um muito obrigado.

*”O mundo era tão recente que muitas coisas
careciam de nome, e para mencioná-las
era preciso apontar com o dedo”*

Gabriel García Márquez (2012)

RESUMO

CUNHA, Daniel dos Santos. **Caçando monstros, habitando territórios**: cartografias de produções de si no jogo Pokémon GO. 2018, 282 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2018.

Em 2016 a *Nintendo* em parceria com a desenvolvedora de softwares *Niantic* realizaram o lançamento mundial do jogo eletrônico de realidade aumentada Pokémon GO, que se baseia na experiência dos jogadores em capturar, treinar e batalhar com criaturas virtuais conhecidas como Pokémon. Ao trazer o questionamento “quais processos de subjetivação estão se constituindo a partir das experimentações dos jogadores de Pokémon GO?”, a pesquisa desenvolve uma cartografia de base deleuze-guattariana no intuito de acompanhar os processos que são engendrados nos agenciamentos deflagrados nas variadas práticas do jogo eletrônico. Por articular uma diversa gama de questões de atravessamento, o estudo lança mão de um construto *metodológico-teórico* que considera as imbricações e coemergências de instâncias relativas aos: processos de subjetivação/produção de subjetividades partindo das contribuições de autores como Deleuze e Guattari (1995, 2011), Guattari (1996) e Guattari e Rolnik (2007); discussões em torno das questões do estatuto do virtual e dos fluxos de desterritorialização e reterritorialização decorrentes das hibridações virtual/concreto ensejadas nas práticas e usos do jogo, trazendo os debates de Lévy (2009, 2010), Deleuze (1996, 2000), Lemos (2005) e Craia (2009); e as relações entre corporeidade, espaço e o urbano propondo diálogos entre autores como Augé (2007), Santaella (2008), Sant’Anna (2001) e Virilio (2008). Para tanto, empregamos a cartografia como um *ethos* da pesquisa, uma orientação de cunho *ético-estético-político* que articula de forma *rizomática* as categorias teórico-epistemológicas e as estratégias de aproximação demandadas pelo objeto. Assim, fazemos uso dos diários do cartógrafo – sistematizados em 28 cartas – como instrumento de relato e mapeamento dos processos vistos/vivenciados durante a imersão no território existencial do jogo, bem como das interações com os sujeitos que o praticam.

Palavras-chave: Subjetividade; Pokémon GO; Cartografia; Jogos eletrônicos.

ABSTRACT

CUNHA, Daniel dos Santos. **Caçando monstros, habitando territórios**: cartografias de produções de si no jogo Pokémon GO. 2018, 282 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2018.

In 2016, Nintendo, in partnership with Niantic Software, launched the virtual reality game Pokémon GO, which is based on in the players' experience in capturing, training and battling with virtual creatures like Pokémon. In bringing the questioning "what processes of subjectivation are building up from the experiments of the players of Pokémon GO?", the rummage develops a deleuze-guattarian cartography in order to follow the processes that are projected in the assemblies triggered in the varied practices of the electronic game. Articulating a number of cross-cutting issues, the study draws on a methodological-theoretical construct that considers the imbrications and co-emergence of instances related to the subjectivation / production processes of subjectivities based on the contributions of authors such as Deleuze and Guattari (1995, 2011), Guattari (1996) and Guattari and Rolnik (2007); discussions about issues of virtual status and flows of deterritorialization and reterritorialization resultin from the virtual/concrete hybridization of practices and uses of the game, bringing the debates of Lévy (2009, 2010), Deleuze (1996, 2000), Lemos 2005) and Craia (2009); and the relations between corporeity, space and the urban, proposing dialogues between authors as Augé (2007), Santaella (2008), Sant'Anna (2001) and Virilio (2008). For this, we use cartography as an ethos in rummage, an aesthetic-aesthetic-political orientation that articulates rhizomatically the theoretical-epistemological categories and the strategies of approximation demanded by the object. Thus, we use the diaries of the cartographer – systematized in 28 letters – as an instrument for reporting and mapping the processes seen / experienced during the immersion in the existential territory of the game, as well as the interactions with the subjects who practice it.

Keywords: Subjectivity; Pokémon GO; Cartography; Electronic Games.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

	p.
FIGURA 1	Algumas das espécies de Pokémon presentes nos títulos da versão norte-americana do jogo..... 18
FIGURA 2	Com o cabo Gamelink os jogadores fazem permutas e travam batalhas com suas mascotes..... 20
FIGURA 3	O sistema de captura sem (à esquerda) e com (direita) recurso da realidade aumentada..... 22
FIGURA 4	O avatar do jogador e a tela indicando sua posição baseada no sistema de geolocalização..... 23
FIGURA 5	O jogo oferece uma série de recompensas (Pontos de Experiência, Doces e Poeira Estelar) aos jogadores que capturam Pokémon..... 25
FIGURA 6	Exemplo de estágios na evolução de um Pokémon (de <i>Trapinch</i> para <i>Vibrava</i>)..... 26
FIGURA 7	As Poképaradas (à esquerda) e os Ginásios (à direita) e suas localizações no mapa do jogo..... 27
FIGURA 8	Coleta de itens durante as visitas às Poképaradas e ginásios..... 28
FIGURA 9	Pokémon defensores de ginásio e o sistema de Motivação (à esquerda) e Pokémon durante uma batalha em ginásio (centro e direita)..... 29
FIGURA 10	O sistema de Batalha de <i>Reide</i> e um grupo enfrentando um Chefe de Ginásio.... 31
FIGURA 11	O sistema de compra de Pokémoedas e alguns dos itens possíveis de aquisição.. 33
FIGURA 12	O primeiro Pokémon capturado..... 86
FIGURA 13	Pokémon surgido durante a espera na fila do Restaurante..... 89
FIGURA 14	<i>Pinsir</i> em meio aos transeuntes..... 91
FIGURA 15	<i>Ditto</i> agora acompanha meu avatar durante as caminhadas..... 92
FIGURA 16	“Um passarinho me árvore”..... 94
FIGURA 17	<i>Butterfree</i> surge para as rosas..... 96
FIGURA 18	A Poképarada da Escola de Música da UFPI (em lilás)..... 98
FIGURA 19	Moradores e visitantes da salinha (<i>Sperow</i> , <i>Pidgey</i> e <i>Hoothoot</i> da esquerda para a direita)..... 99
FIGURA 20	Duas vistas de fora da “Poké Salinha” 100

FIGURA 21	Os preparativos para a <i>Reide</i> , o chefe derrotado e capturado e o ginásio após a batalha.....	102
FIGURA 22	Os “esqueletos”, o peixe e o relógio que ainda existem em Pokémon GO.....	106
FIGURA 23	<i>Gengar</i> , a Poképarada Pintura Lagarto e sua respectiva vista na avenida.....	108
FIGURA 24	A fachada do prédio da Prefeitura de São João do Arraial, onde eu supostamente deveria encontrar Pokémon.....	112
FIGURA 25	O passo a passo do nascimento de um <i>Nidoran</i> através do ovo.....	114
FIGURA 26	<i>Tripinha</i> , o pequeno “Pokémon” que capturamos em Arraial.....	117
FIGURA 27	Cheias de pressa, assim eram as caçadas com o <i>Agente K</i>	120
FIGURA 28	Algumas das composições que me permiti ao longo das viagens.....	121
FIGURA 29	<i>Porygon</i> , um dos Pokémon que fui capaz de evoluir (para <i>Porygon 2</i>) com o sistema de <i>companheiro</i> melhor aproveitado durante as viagens de ônibus.....	124
FIGURA 30	O universo que se abre, atravessado pelas experiências em Pokémon GO.....	126
FIGURA 31	Parte da avenida Maranhão alagada em 2008.....	127
FIGURA 32	“O sertão virou mar e o mar virou sertão”.....	128
FIGURA 33	Caçando sobre o “vazio”.....	129
FIGURA 34	Detalhes do clima chuvoso e a vista do local do ginásio da Caixa D’água da UFPI.....	131
FIGURA 35	A batalha contra <i>Mawile</i> e a surpresa que ainda me esperava.....	133
FIGURA 36	Na moto com o <i>Agente K</i>	136
FIGURA 37	<i>Seedot</i> , <i>Seel</i> e <i>Snorut</i> , alguns dos saldos da noite.....	137
FIGURA 38	“Pescando” uma baleia no supermercado.....	138
FIGURA 39	Alguns dos habitantes do parque.....	141
FIGURA 40	Pikachu com seu exclusivo movimento <i>Surfar</i> e <i>Dugtrio</i> , um dos Pokémon que evoluí na data do evento.....	143
FIGURA 41	Um exemplar da rosa que entreguei.....	148
FIGURA 42	<i>Scyther</i> , o processo de evolução e sua segunda forma, <i>Scizor</i>	152
FIGURA 43	O <i>pequenino</i> e o <i>gigante</i> da <i>flor</i>	154
FIGURA 44	<i>Luvdisc</i> e <i>Olho Baixo</i> durante o evento do <i>Valentines Day</i>	156
FIGURA 45	<i>Wailmer</i> e eu; ao lado, a arte que <i>Olho Baixo</i> fez de nós dois.....	157

FIGURA 46	Da esquerda para a direita: os detalhes do evento do Ano Novo Lunar e dois dos Pokémon que consegui evoluir.....	158
FIGURA 47	Um <i>Scyther</i> , um temporal e um adversário insistente.....	159
FIGURA 48	<i>Tailow</i> me faz companhia depois de um “dilúvio”.....	161
FIGURA 49	A vista a partir do banco de descanso e um dos moradores da mangueira.....	164
FIGURA 50	O gato e o “rato”.....	165
FIGURA 51	O chefe <i>Absol</i> e a vista do ginásio durante uma captura.....	167
FIGURA 52	O antes e o depois da dupla se formar.....	169
FIGURA 53	A extensa batalha com <i>Claydol</i> e o momento de sua aquisição.....	170
FIGURA 54	O passe exclusivo, o <i>chefe</i> surgindo no ginásio e o início da aglomeração de jogadores.....	171
FIGURA 55	<i>Mewtwo</i> , o grupo em formação e a sobrevivência de <i>Umbreon</i> por um triz.....	174
FIGURA 56	<i>Kangaskhan</i> e sua cria. Analogia que usei para descrever um dos personagens de hoje.....	175
FIGURA 57	<i>Tiozê</i> assim que nos encontramos.....	178
FIGURA 58	Minha “Poké bola quadrada” e o voo do passarinho.....	180
FIGURA 59	Uma das aparições de <i>Swablu</i> e sua evolução até <i>Altaria</i>	181
FIGURA 60	A batalha contra <i>Absol</i> e seu registro na <i>Pokédex</i>	184
FIGURA 61	Aventura Pokémon de <i>guarda-chuva-e-celular</i>	185
FIGURA 62	As equipes sendo montadas e o momento da vitória contra o Chefe lendário.....	187
FIGURA 63	O momento da formação das equipes, a batalha e o registro na <i>Pokédex</i> (da esquerda para a direita).....	190
FIGURA 64	A misteriosa pesquisa, <i>Professor Willow</i> e o sistema de tarefas e recompensas.....	191
FIGURA 65	<i>Goose</i> e eu perambulando pela zona Sul.....	192
FIGURA 66	Uma “abelha” mexendo no lixo da igreja e meu registro (feito de casa) do ginásio dominado.....	195
FIGURA 67	As missões especiais, minha equipe e a estreia de <i>Tyranitar</i> em <i>Reides</i> ..	199
FIGURA 68	Meu novo <i>Vaporeon</i> e algumas de suas estatísticas.....	202

FIGURA 69	A hora em que <i>deitamos Lúgia</i> e algumas das recompensas por alcançar o nível 30 de treinador.....	203
FIGURA 70	Derrotando <i>Lugia</i> e em seguida a marca de dez lendários <i>deitados</i>	204
FIGURA 71	O ovo de <i>Latios</i> , a equipe e o momento da vitória.....	207
FIGURA 72	<i>Latios</i> e o fundo que <i>grita</i>	208
FIGURA 73	Da esquerda para a direita: exemplo de gráficos pixelados, na ocasião, uma “brincadeira” da <i>Niantic</i> ; o visual de Pokémon GO em condições normais; <i>Super Famicom</i> , um dos consoles da Nintendo lançados durante a década de 90.....	215
FIGURA 74	A experiência e o devir-árvore em Pokémon GO.....	218
FIGURA 75	Uma das linhas do novo mágico e seu percurso através da superfície.....	224
FIGURA 76	A posição marcada em Pokémon GO e <i>Ingress</i>	226
FIGURA 77	Variados momentos em que outras realidades “penetram” a porosidade heterotópica.....	234
FIGURA 78	O avatar e seu corpo <i>utópico</i> de gigante a “devorar” o espaço.....	237
FIGURA 79	A figura de nosso avatar a competir com as enormes estruturas no mapa do jogo.....	238
FIGURA 80	Exemplo dos sentidos que circulam sobre o bairro Promorar.....	241
FIGURA 81	Exemplos de novas incursões nos <i>espaços de sombra debaixo da cama</i> ...	243
FIGURA 82	O tesouro e seu destino no mapa.....	246
FIGURA 83	Espaço concreto e suas transformações em Pokémon GO.....	247
FIGURA 84	Exemplos das redes de compartilhamento de informações entre os Treinadores.....	253
FIGURA 85	Um exemplo da autoidentificação como “canela” por parte dos jogadores.....	254

LISTA DE TABELAS

		p.
TABELA 1	Os diferentes sentidos do virtual, do mais fraco ao mais forte.....	64

SUMÁRIO

	p.
INTRODUÇÃO.....	13
1 DO GAME BOY AOS SMARTPHONES.....	17
1.1 Insetos e jogos eletrônicos: o início de Pokémon	17
1.2 Pokémon GO.....	21
2 CAÇANDO MONSTROS, SEGUINDO PISTAS: CARTOGRAFIA, TATEAMENTOS E ENCRUZILHADAS METODOLÓGICO-TEÓRICAS.....	34
2.1 Por que (como) cartografar?.....	38
2.1.1 Cartografia e o rompimento com modelos rígidos de produção de conhecimento.....	39
2.1.2 O fazer cartográfico é pensado na multiplicidade.....	46
2.1.3 A cartografia se faz (n)uma pragmática (ou de como se vive a cartografia).....	50
2.2 Estratégias de aproximação.....	56
2.3 Elementos teórico-metodológicos.....	57
2.3.1 Subjetividade.....	57
2.3.2 Virtual.....	62
2.3.3 Corpo & Espaço.....	72
3 “PARA DENUNCIAR OS MALES DA VERDADE E DO AMOR”: CARTAS-DIÁRIO E A INVENÇÃO DE UM <i>CORPO-MUNDO</i>.....	88
4 “ESSE É MEU JEITO DE VIVER”: CARTOGRAFIAS DE PRODUÇÃO DE SI EM POKÉMON GO.....	210
4.1 <i>Choque de Monstro #01: tateando o jogo</i>.....	213
4.2 <i>Choque de Monstro #02: nas encruzilhadas das heterotopias</i>.....	226
4.3 <i>Choque de Monstro #03: das produções de si (ou cruzando as fronteiras das subjetividades)</i>.....	250
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	257
REFERÊNCIAS.....	260
APÊNDICE A – ÁLBUM DE FIGURINHAS DO CARTÓGRAFO.....	267

INTRODUÇÃO

Pensar a contemporaneidade tem se mostrado, a cada instante, um exercício de reflexão que se converte, inclusive, naquele de pensar o homem e sua relação imbricada com a tecnologia. Esse elemento em constante transformação e emergência, seu alcance e capacidade de permear as nossas esferas social, profissional e subjetiva apresenta-se, também, como um relevante ângulo para entender o projeto contemporâneo de homem e suas relações. Nesse contexto, percebemos um movimento recorrente de interfaces de socialização e sua íntima relação com o cotidiano e com os modos de existir e de interagir assumidos pelos sujeitos conforme se apropriam, alteram e são alterados por tais tecnologias (PEDRO, 2009).

Ao passo que as tecnologias da comunicação e da informação se desenvolvem numa constante e exponencial evolução técnica, presume-se também sua popularização e difusão numa escala global (especialmente a das tecnologias *em rede*) (CASTELLS, 2003a, 2003b), conjuntura essa favorável ao seu atravessamento nas mais variadas instâncias humanas, inclusive nas que dizem respeito às interações entre os sujeitos e a produção maciça de subjetividades (GUATTARI, 2012), que não podem ser vistas como alheias a estes processos.

Nesse sentido, os avanços técnicos precipitam-se sobre as práticas interacionais de modo a oferecer como *possibilidades* ao ato comunicacional ares de fluidez e dinamicidade, movimentos que irrompem, inclusive, na pluralização de realidades percebidas e na emergência de subjetividades, que implicadas nesse constante fluxo de referências, maneiras de ser e de expressar, se constituem como partes de dinâmicas incessantes de informações, práticas e agregações (bem como fragmentações) de forças, incidindo não num sujeito homogêneo e estável, mas num projeto indeterminado, múltiplo e heterogêneo, em contínua elaboração por meio de diversas negociações.

As mediações se tornam tão intensas que tudo que é mediado não pode fingir não estar afetado. A cultura é crescentemente simulacional no sentido de que a mídia sempre transforma aquilo de que se trata, embaralhando identidades e referencialidades. Na nova idade da mídia, a realidade se tornou múltipla. O efeito das mídias, tais como internet e realidade virtual, entre outras, é potencializar as comunicações descentralizadas e multiplicar os tipos de realidade que encontramos na sociedade. Toda a variedade de práticas inclusas na comunicação via redes – correio eletrônico, serviços de mensagens, videoconferência, etc. – constituem um sujeito múltiplo, instável, mutável, difuso e fragmentado, enfim, uma constituição inacabada, sempre em projeto (SANTAELLA, 2013, p. 128).

Nessa composição percebemos a emergência dos dispositivos tecnológicos e as relações que eles acabam por evidenciar entre os sujeitos e as demais instâncias da vivência humana. Considerando esse contexto, voltamos-nos para um fenômeno, também em emergência na sociedade, que é o jogo de realidade aumentada para smartphones Pokémon GO, que vem sendo objeto de usos e opiniões variadas, abrindo-se a práticas e experiências múltiplas, atraindo para si a atenção dos sujeitos e dos próprios veículos midiáticos para repercussões plurais, que oscilam desde a crítica aos elogios entusiásticos.

O jogo, que foi lançado mundialmente em julho de 2016, aparece como um empreendimento resultante da parceria entre a megacorporação dos jogos eletrônicos *Nintendo* e a desenvolvedora de aplicativos *Niantic Inc.*, e possui um público estimado em 60 milhões de usuários ativos, já tendo gerado uma receita superior a 1,2 bilhões de dólares¹ (VIEIRA, 2017).

Pensado para oferecer aos seus jogadores a experiência de capturar, treinar e batalhar com criaturas virtuais conhecidas como Pokémon no “mundo real”, a plataforma integra o GPS (sistema de posicionamento global) e a câmera dos smartphones, a fim de propiciar uma espécie de sobreposição entre o arranjo espacial “concreto” e o ambiente virtual em que as criaturas se encontram, permitindo ao seu jogador percorrer o espaço em sua dimensão física em busca de novas capturas, procurar itens necessários no universo do jogo, bem como interagir com outros usuários em duelos ou batalhas cooperativas. Outra característica do jogo é a de apresentar determinados lugares com propósitos específicos como as Poképaradas e os ginásios, instâncias onde se coletam itens e se realizam as batalhas Pokémon, respectivamente.

O jogo, que desde seu lançamento vem se destacando por uma diversidade de eventos que se relacionam, uns mais e outros menos, com suas experimentações – como os episódios de uma multidão tomando as avenidas de Taiwan² e do acidente automobilístico no Japão³ – compõe o observável de nossa pesquisa, que se configura, mais precisamente, nas experimentações realizadas no Pokémon GO.

¹ O jogo faturou cerca de 160 milhões de dólares apenas nos primeiros 30 dias de lançamento (HAMANN, 2016).

² Episódio registrado em vídeos viralizados nas redes sócias por todo o mundo, em que uma multidão de jogadores de Pokémon GO tomam uma das principais avenidas de Taipei, capital de Taiwan na tentativa de capturar um Pokémon da espécie *Snorlax*, considerada rara por seus usuários. Na ocasião inúmeras pessoas concorrem com os veículos sem demonstrar grandes preocupações com o trânsito ou possíveis riscos à segurança (EXTRA, 2016).

³ Em agosto de 2016 o japonês Keiji Goo, de 39 anos atropelou e matou uma mulher de 72 anos na cidade de Tokushima, sudoeste do país. O condutor da caminhonete envolvida no acidente contou às autoridades que estava estava jogando Pokémon GO no momento do impacto (TERRA, 2016).

Por compreendermos as subjetividades como produzidas em complexos relacionais cujas naturezas percorrem tanto processos extrapessoais, extra-individuais quanto processos infra-humanos, infrapsíquicos, infrapessoais (GUATTARI, ROLNIK, 2007), e por apreendermos as práticas envolvendo Pokémon GO como expressões de produções dessa natureza, lançamos como problema de nossa pesquisa o seguinte questionamento: quais processos de subjetivação têm se constituído nas experimentações do jogo Pokémon GO?

Como hipóteses que orientam nosso trabalho (sem, no entanto, cristalizá-lo frente às inconsistências e incertezas dos processos implicados) trazemos duas suposições: a) as experimentações no jogo Pokémon GO fazem emergir maneiras de ser, existir e agir, ou seja, deflagram produções de si; b) a vivência das dinâmicas no jogo Pokémon GO engendram ressignificações de territórios (existenciais, espaciais, corpóreos, subjetivos, etc.) operadas a partir de fluxos de *dês-re-territorialização*.

No intuito de percorrer os caminhos que permitam a coletivização de tais vivências e experiências, fazemos uso da *cartografia* como um *saber-fazer*, uma modalidade de produção de conhecimento que considera a processualidade dos eventos e a implicação do pesquisador nos movimentos de produção de realidade, apresentando-se a nós como uma prática de pesquisa-intervenção orientada por diretrizes ético-estético-políticas (PASSOS, KASTRUP, ESCÓSSIA, 2015). Assim, no exercício de cartógrafo, depositamos nossas pretensões em *mapear* experimentações e vivências, em dar linguagem aos afetos e expressões que emergem no ato de habitá-las, o que implica, inclusive, a nossa imersão no *território existencial* que o jogo oferece.

Como fatores motivadores do presente trabalho, trazemos além do caráter de ineditismo atrelado ao jogo Pokémon GO e suas possibilidades de apreensão, o interesse pessoal de proporcionar um olhar sensível e comprometido com as questões relativas às subjetividades, tomadas muitas vezes em contextos como coisas dadas de antemão e cuja evanescência não demandaria a atenção que se faz necessária.

Logo, apresentamos o modelo de organização parcial desta pesquisa, que se encontra em fase de desenvolvimento, estando disposta, em capítulos, da seguinte forma: 1 – *Do Game Boy aos smartphones*, onde realizamos uma descrição do jogo Pokémon GO, bem como da origem da franquia; 2 – *Caçando monstros, seguindo pistas: cartografia, tateamentos e encruzilhadas metodológico-teóricas*, trecho em que apontamos a construção dos caminhos a serem percorridos para a produção de conhecimento; 3 – *“Para denunciar os males da verdade e do amor”*: *cartas-diário e a invenção de um corpo-mundo*, onde compartilhamos nossos relatos através de nossos diários de campo; 4 – *“Esse é meu jeito de viver*:

cartografias de produções de si em Pokémon GO, etapa na qual dividimos nossas interpretações realizadas a partir dos dados obtidos na experiência cartográfica. Após esses quatro momentos, nós finalizamos o trabalho com nossas considerações a respeito da trajetória do trabalho, nossas apreensões e contribuições para a compreensão dos processos acompanhados.

1 DO GAME BOY AOS SMARTPHONES

1.1 Insetos e jogos eletrônicos: o início de Pokémon

Embora a repercussão atingida pelo fenômeno Pokémon GO ancore-se na popularidade alcançada pelo jogo nas plataformas de smartphone no ano de 2016, boa parte dos elementos que coadunam para explicar tal reverberação remontam a pelo menos duas décadas atrás. Em fevereiro de 1996 eram lançados oficial e simultaneamente os dois primeiros jogos da franquia: *Pocket Monsters Red* e *Pocket Monsters Green*, criados pelo designer de jogos japonês Satoshi Tajiri (KENT, 2001, p. 566). Com a dupla de títulos, estava constituído o padrão que iria nortear praticamente todas as produções da franquia dali em diante (o jogo já possuía uma versão de testes – *demo* – datada de 1995).

Os títulos do RPG⁴ - *RolePlaying Game*, ou jogo de interpretação - eletrônico⁵ inauguraram a série de jogos oficiais estruturando as premissas centrais do universo Pokémon, que consistem em: a) capturar todos os Pokémon e b) treiná-los para batalhar com outros jogadores e equipes que compõem os enredos das edições. O mundo concebido por Satoshi apresenta um cenário semelhante à Terra (inúmeras áreas do jogo são baseadas na geografia nipônica), cujo destaque é dado para as criaturas conhecidas como Pokémon, expressão resultante da abreviação do título original do jogo (*Pocket Monsters* – algo como “monstros

⁴ “Em um jogo de RPG (jogo de interpretação), cada participante interpreta o papel de um ‘personagem’ que faz parte de uma aventura imaginária. O tipo de aventura é definido por um árbitro chamado Mestre (MJ, abreviação de ‘Mestre de jogo’, ou simplesmente Mestre). Ele define o cenário e interpreta o papel das outras pessoas que os personagens encontram durante a aventura. A aventura pode ter um objetivo fixo – salvar a princesa, encontrar o tesouro, deter uma invasão – ou pode não ter um final planejado, levando sempre os personagens de uma desventura para a próxima. Uma campanha de RPG pode ter um final aberto e durar *anos* durante os quais personagens (e jogadores) vêm e vão. Só depende do Mestre e dos jogadores. (...) O RPG é jogado *verbalmente*. O Mestre descreve uma situação e diz aos jogadores o que seus personagens estão fazendo diante dessa situação. O MJ então descreve uma situação e diz aos jogadores o que seus personagens veem ou ouvem. Os jogadores, por sua vez, descrevem o que seus personagens estão fazendo diante dessa situação. O MJ então descreve o resultado das ações dos personagens... e assim por diante” (JACKSON, 2010, p. 07).

De forma sintética, RPG (sigla para *RolePlaying Game*) consiste numa modalidade de jogo centrada na narrativa, onde seus jogadores interpretam personagens em busca de um determinado objetivo, que pode ou não ser comum, com regras que limitam as características e a ações dos personagens e cuja narrativa é realizada a partir de um “improviso”, à medida que os jogadores são confrontados por situações propostas pelo Mestre e reagem a estas.

⁵ “É difícil definir o que torna um jogo eletrônico como sendo do gênero RPG uma vez que o mesmo normalmente não contém a parte de interpretação de papéis. Porém no geral é classificado como RPG eletrônico qualquer jogo que tenha em sua mecânica similaridades com as mecânicas presentes normalmente nos jogos de RPG. Esta similaridade se vê no comportamento da mecânica no decorrer do jogo, se o personagem possui habilidades mensuráveis que definem o que ele pode ou não fazer, se o personagem possui pontos de vida como nos jogos de RPG de mesa e principalmente se existem níveis de progressão de personagem. Porém contrariando esta ideia, alguns críticos de jogos consideram como sendo um jogo eletrônico de RPG qualquer jogo que tenha semelhanças narrativas ao RPG de mesa. Esta definição torna ainda mais difícil tanger o que torna o jogo eletrônico um RPG uma vez que depende muito das ideias e da experiência de cada pesquisador” (VICENTE, BARNA, FACHINETTO, 2016, p. 150).

de bolso”). Esses seres ficcionais, em muitos aspectos semelhantes à quimera⁶ mitológica, apresentam inúmeros formatos e aparências, sendo apresentados no estilo de desenho tipicamente japonês, o *mangá* (LUYTEN, 1978).



Figura 01: Algumas das espécies de Pokémon presentes nos títulos da versão norte-americana do jogo. Disponível em: <https://gamerant.com/pokemon-red-blue-yellow-nintendo-3ds-622/>. Acesso em: 04 abr. 2017.

Inspirados em nossos exemplares da fauna e flora (e folclore), os Pokémon habitam ambientes específicos no cenário, que variam de planícies a escuras cavernas, de picos e montanhas a lagos e oceanos, de pacatas cidades a casas mal-assombradas. Em todos esses ambientes os jogadores são convidados a explorar com o objetivo de capturá-los. Os dois primeiros títulos somavam 151 Pokémon, contemplando 131 comuns aos dois jogos, e 10 Pokémon exclusivos de cada. Essa “conta” que não fecha pois, mesmo que o jogador completasse um dos títulos, só seria possível coletar 141 Pokémon. Esse é talvez o elemento mais evidente na popularidade dos jogos: como seu público desejava obter todos os 151 mascotes, era necessária uma integração entre os dois títulos, problema este que já foi concebido com uma solução, o cabo *Gamelink*.

Por consistir num cabo capaz de conectar as plataformas portáteis conhecidas como *Game Boy* (em outras palavras, o aparelho de videogame), o *Gamelink* permitia que os jogadores de *Pocket Monsters* realizassem trocas de Pokémon a fim de completar suas coleções. Ao capturar os 131 Pokémon comuns aos jogos, somados aos 10 exclusivos de

⁶ “monstro horripilante, que expelia fogo pela boca e narinas. A parte anterior de seu corpo era uma combinação de leão e cabra e a parte posterior, a de um dragão” (BULFINCH, 2002, p. 153). O termo também designa coisas fantasiosas, ou, conforme a natureza da criatura descrita, combinações inusitadas de elementos, seres, ideias, etc.

cada, e trocando os outros 10 com jogadores do outro título (com jogadores de *Pocket Monsters Red*, caso se jogasse *Pocket Monsters Green*, ou com jogadores de *Pocket Monsters Green*, caso se jogasse *Pocket Monsters Red*) era então possível preencher a *Pokédex* – basicamente uma enciclopédia eletrônica onde ficam armazenadas as informações sobre quais Pokémon o jogador capturou, recurso que permite ao jogador ter o controle de quais espécies possui e de quantas ainda necessita capturar para completá-la. O ideal de conectividade, permutas e interações já surge como uma das premissas do jogo, não sendo um elemento *a posteriori* em seu desenvolvimento:

Uma empresa de fora chamada Game Freak criou o conceito para Pokémon e apresentou à Nintendo no momento em que Shigeru Miyamoto, o homem que criou o Mário, estava justamente procurando por um jogo que permitisse aos jogadores do Game Boy trocar itens usando o cabo *Gamelink*. Miyamoto supervisionou o projeto pela Nintendo à medida que evoluía para um RPG completo para crianças, um universo em que crianças capturavam e treinavam monstros amigáveis e os colocavam para lutar em competições. Para criar nos jogadores a necessidade de trocar seus monstros, a Nintendo criou duas versões diferentes do cartucho, um vermelho e um verde, cada um possuindo criaturas únicas. A única maneira de coletar todas as 151 criaturas seria através de trocas (KENT, 2001, p. 566).

O sucesso dos jogos rendeu rapidamente a abertura para o mercado norte-americano, resultando também no lançamento de outras versões, que também ofereciam as funcionalidades relacionadas à conectividade e interação. Além disso, a progressão relativa às tecnologias que se tornavam acessíveis conforme as plataformas para jogos se desenvolviam – desde sua criação, foram lançadas mais de 146 (desde os jogos oficiais, de plataforma, para *arcade*⁷ e spin-offs) versões para as seguintes plataformas de jogos: *Game Boy* e *Game Boy Color*, *Nintendo 64*, *Game Boy Advance*, *Nintendo GameCube*, *Nintendo DS*, *Wii* e *Wii U*, *Nintendo 3DS* e *New Nintendo 3DS* (NINTENDO, 2017).

Outro aspecto que se transformou em Pokémon foi o progressivo aumento das espécies de mascotes. Representado no ano de 1996 pela primeira geração de espécies, com 151 Pokémon, o jogo conta atualmente com a sua sétima geração, somando 802 exemplares de espécies diferentes em seu universo (BULBAPEDIA, 2017).

⁷ Conhecido também como fliperama: aparelho de jogo eletrônico instalado em estabelecimentos como *shoppings centers*.



Figura 02: Com o cabo Gamelink os jogadores fazem permutas e travam batalhas com suas mascotes.
Disponível em: <http://bulbapedia.bulbagarden.net>. Acesso em: 04 abr. 2017.

Outros fatores importantes que remetem à concepção do jogo se encontram nos elementos que inspiraram Satoshi no desenvolvimento de Pokémon. Um dos principais é o gosto por colecionar insetos por parte do designer. Habitado ao *hobbie* durante a infância, Satoshi acompanhou a urbanização substituir as florestas e espaços de recreação das crianças por ambientes quase que inteiramente de concreto (SHINN, 2004, p. 03). Em 1991, ao descobrir o *Game Boy* e as possibilidades do cabo *Gamelink*, Satoshi teve sua principal inspiração, resumindo o lampejo de criatividade da seguinte maneira: “eu imaginei um inseto movendo-se para frente e para trás através do cabo. Foi isso que me inspirou” (LARIMER, 1999). O criador do jogo complementa:

Eu era realmente interessado em colecionar insetos. Todos os anos eles cortavam árvores e a população de insetos diminuía. A mudança foi tão dramática. (...) Locais para pegar insetos são raros por conta da urbanização. As crianças brincam em suas casas agora, e um monte delas esqueceu-se de como pegar insetos. Quando eu estava desenvolvendo jogos algo estalou e eu decidi fazer um jogo com esse conceito. Tudo o que fiz quando criança convergiu nisso – é o que Pokémon é. Jogando videogames, assistindo TV, Ultraman com suas capsulas de monstros – todos são ingredientes para o jogo (LARIMER, 1999).

Cabe ressaltar ainda que Pokémon não se refere exclusivamente aos jogos eletrônicos, mas também a uma franquia de mídia de abrangência global, responsável por uma gama de produtos como brinquedos, jogos de cartas, figuras colecionáveis, séries de *mangás*, 19

longas-metragens e uma série animada estreada em 1997. Essa última que apesar de envolvida em algumas polêmicas – como o caso das crianças que tiveram convulsões após assistirem a um dos episódios⁸; uso de armas de fogo e o emblemático episódio em que o personagem e antagonista James surge travestido de mulher, vestindo um biquíni e exibindo próteses mamárias em um concurso de beleza, etc. (GRISCI, 2011) – possui certa correlação com o sucesso dos jogos, muitas vezes sendo atribuída pelos fãs menos avisados como anterior aos títulos para *Game Boy* desenvolvidos por Satoshi.

1.2 *Pokémon GO*

Lançado oficialmente em seis de julho de 2016 (apenas no dia três de agosto do mesmo ano em terras brasileiras), o aplicativo para smartphones Pokémon GO conta atualmente com cerca de 60 milhões de jogadores ativos⁹ (JOVEMNERD, 2017). Desenvolvido pela *Niantic, Inc* em parceria com a *Nintendo, The Pokémon Company* e Google, o jogo segue a premissa de seus predecessores, que é a de capturar, treinar, catalogar e batalhar usando as criaturas conhecidas como Pokémon, mas com o diferencial de abrir a possibilidade de fazer tudo isso “no mundo real” – segundo a publicidade do aplicativo.

Para tanto, o jogo faz uso de tecnologias como geolocalização¹⁰ e realidade aumentada¹¹, e através da integração entre o GPS (sistema de posicionamento global) e a câmera dos *smartphones*, proporciona uma espécie de sobreposição entre o arranjo espacial “concreto” e o ambiente virtual em que as criaturas se encontram, permitindo ao jogador percorrer o espaço em sua dimensão física em busca de novas capturas, procurar itens necessários no contexto do jogo, bem como interagir com outros usuários em batalhas Pokémon – termo usado no cenário para definir os duelos entre jogadores.

⁸ “Em 17 de dezembro de 1997, um episódio do programa de televisão intitulado ‘Guerreiro de Computador Porygon’, que contou com uma explosão de luzes, seguida de cinco segundos de flashes de luzes vermelhas e brancas intermitentes que causaram convulsões em mais de 700 crianças. Consequentemente o desenho animado foi encerrado por quatro meses, enquanto os produtores se viraram para rever suas técnicas de animação” (DEL CASTILO, apud SHINN, 2004, p. 04).

⁹ Embora abordagens menos otimistas relativizem estas marcas afirmando que o jogo perdeu cerca de 80% de seus jogadores iniciais desde seu lançamento (números baseados no público norte-americano) (KLEINA, 2017).

¹⁰ “Geolocalização se refere à identificação do lugar geográfico de um usuário ou dispositivo de computação por meio de uma variedade de mecanismos de coleta de dados. Normalmente, a maior parte dos serviços de geolocalização usam endereços de roteamento de rede ou de dispositivos internos de GPS para determinar esse local. A geolocalização é uma API (Interface de Programação de Aplicativo) específica do dispositivo. Isso significa que navegadores ou dispositivos devem ter suporte para geolocalização para poder usá-la em aplicativos da Web” (GOOGLE DEVOLPER, 2017).

¹¹ “Expressão usada para caracterizar sistemas que geram cenas onde informações virtuais são sobrepostas sobre o mundo real. Essencialmente, trata-se da combinação de uma cena real vista pelo usuário e de uma cena de Realidade Virtual gerada pelo computador, para ‘aumentar’ a cena com informações adicionais” (JUNIOR, 2006).

Cabe acrescentar que mesmo se tratando de uma inovação no cenário do entretenimento no que tange à mescla das tecnologias empregadas e a(s) maneira(s) de se jogar *Pocket Monsters*, Pokémon GO não detém a exclusividade e nem o pioneirismo do acionamento das tecnologias de geolocalização e realidade aumentada no circuito dos jogos eletrônicos. Podemos trazer como exemplo próximo (na realidade, outro produto da *Niantic*) o aplicativo *Ingress* - que consiste num “jogo de realidade aumentada multiplayer online baseada em geolocalização” (MORAES, 2017) – especula-se que o mesmo ofereceu a base para Pokémon GO, além de servir como plataforma de testes para as tecnologias presentes em ambos os títulos.

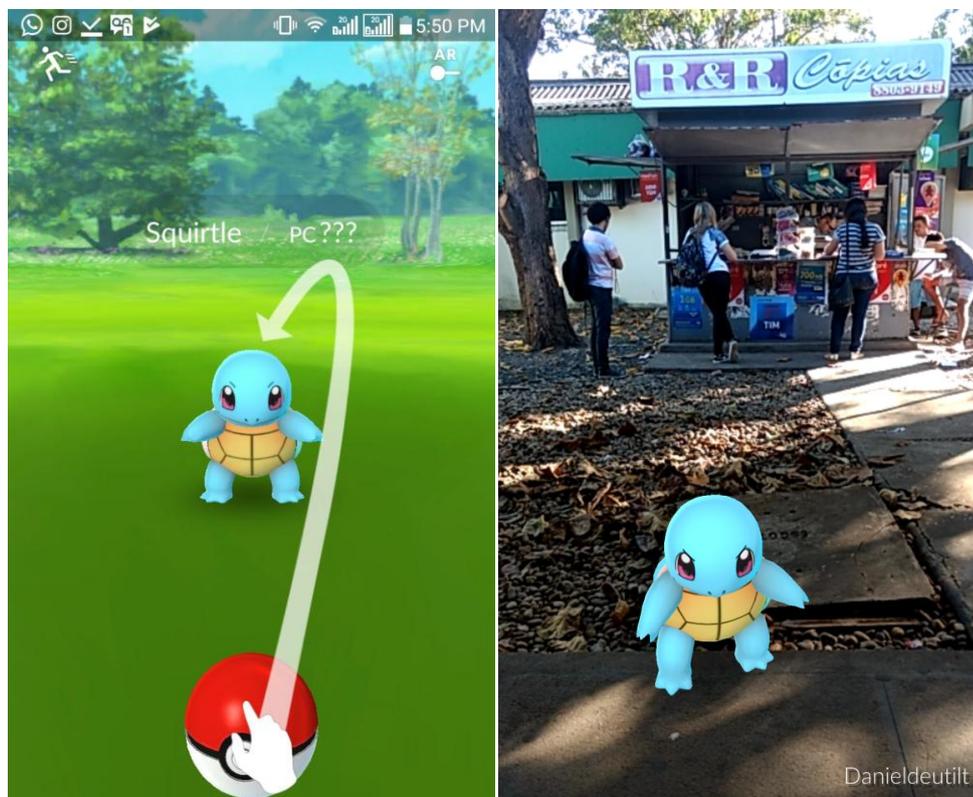


FIGURA 03: O sistema de captura sem (à esquerda) e com (direita) recurso da realidade aumentada. Fonte: Pokémon GO.

A mecânica do aplicativo é didática e intuitiva, oferecendo inclusive a interface com o idioma em português do Brasil. O jogo se inicia com uma breve explicação sobre o cenário, objetivos e meios de alcançá-los. Após uma introdução, é dada a opção para se escolher um avatar¹² (é oferecida a escolha entre os gêneros masculino e feminino, mas com a

¹² “O termo vem do sânscrito e significa encarnação ou incorporação de um espírito numa forma material. Entre as lendas que contam a estória do avatar está a que o coloca como o meio material de comunicação entre os deuses e os terrestres. Assim, o avatar poderia existir em diversos mundos, já que a palavra não denota um corpo material como o nosso, mas a representação que carrega características divinas, independentes das limitações de tempo e espaço com as quais nos confrontamos diariamente. Essa peculiaridade faz com que o conceito hindu seja particularmente apropriado para denominar elementos do espaço digital que funcionam como representações

possibilidade de troca em qualquer momento do jogo), com um limitado acervo de características customizáveis – entre cor do cabelo e olhos, tom de pele, vestuário e acessórios. Vale destacar que os acessórios disponíveis para escolha são divididos em duas categorias: os *gratuitos*, que podem ser usados por qualquer jogador e, como as outras características, trocados a qualquer instante do jogo, e os *pagos*, que podem ser adquiridos através de Pokémoedas – o dinheiro do jogo, como veremos mais adiante.



Figura 04: O avatar do jogador e a tela indicando sua posição baseada no sistema de geolocalização. Fonte: Pokémon GO.

Definida a aparência do avatar, o jogo parte então para a primeira captura de Pokémon, que acontece em formato de tutorial, onde o processo é descrito passo a passo. Nessa etapa são oferecidas três opções de espécies para o jogador: um *Squirtle*, um *Bulbassaur* e um *Charmander* – mascotes bastante populares no universo do jogo e cujas evoluções ilustram as capas das primeiras versões da franquia: *Pocket Monsters Blue*, *Pocket Monsters Green* e *Pocket Monsters Red*. Nessa etapa há ainda um “truque”, descoberto e revelado pelos usuários: caso o jogador não queira capturar nenhuma das três espécies

dos usuários humanos, tanto que a palavra se popularizou no mundo ocidental com esse significado. Nesse sentido, o termo avatar inclui desde as mais simples representações dos usuários, tais como a seta que aparece na tela de acordo com a movimentação do mouse ou o apelido utilizado na interação através de texto até as representações mais complexas, como as imagens gráficas refinadas dos personagens em jogos de computador” (FRAGOSO, ROSÁRIO, 2008, p. 1-2).

disponíveis no tutorial, existe a possibilidade de se capturar um *Pikachu* – a espécie mais famosa da franquia – ainda no início, bastando que caminhe para longe dos Pokémon durante um tempo. Os mesmos irão reaparecer no mapa por quatro vezes, mas se ignorados nesse ínterim, na quinta aparição o trio irá surgir acompanhado de um *Pikachu*, bastando que o jogador toque em sua imagem para iniciar o processo de captura (EXTRA, 2016b). Desenrolada a ação, o jogador é apresentado ao sistema de catalogação das espécies (*Pokédex*), e fica então livre para explorar o cenário.

A ação de explorar o cenário torna-se a principal atividade (ou a mais estimulada pelos elementos do aplicativo) em Pokémon GO, consistindo numa “predileção ao pedestrianismo”. Baseado no sistema de geolocalização, o jogador desloca-se através do espaço concreto, enquanto seu avatar percorre o espaço equivalente dentro do mapa do jogo de forma simultânea (considerando-se a velocidade e estabilidade de sua conexão com a internet). O mapa exibe então a localização dos Pokémon mais próximos, bem como de instâncias importantes no cenário, que consistem nas Poképaradas (identificados por um cubo azul que “flutua” acima do local) e nos Ginásios (identificados por uma espécie de torre sob do time que a controla e a imagem de um Pokémon).

É importante destacar que o sistema do jogo proporciona uma série de recompensas ao jogador por cada Pokémon capturado. Além da óbvia catalogação de espécimes, o avatar do jogador também “evolui”: o jogador é recompensado com uma quantidade de pontos de experiência (PE), que varia conforme os objetivos alcançados. Sempre que captura um Pokémon, é fornecido um determinado valor em pontos de experiência, numeração que é utilizada para que o avatar avance de nível. Toda vez que o jogador acumula certo valor em pontos de experiência, ele avança de nível (todo avatar começa automaticamente no nível um) e recebe também certos itens, que variam entre Poké bolas, frutas e poções (utilizadas para recuperar a saúde de Pokémon usados em batalhas).

O sistema de níveis exerce uma série de funções dentro do jogo, que além de “quantificar” o avanço dos jogadores, interfere diretamente na incidência de Pokémon raros nos encontros. Logo, um avatar que esteja no nível 30, por exemplo, terá muito mais chances de encontrar Pokémon raros e provavelmente mais poderosos do que um avatar que possua apenas o nível 10. Dentre as formas conhecidas de se receber pontos de experiência dentro do jogo, estão: capturar Pokémon (capturar um Pokémon inédito dá mais pontos do que capturar Pokémon repetidos), evoluir um Pokémon (entraremos em maiores detalhes mais adiante), coletar itens em Poképaradas, chocar ovos de Pokémon e participar de Batalhas de *Reide*.



Figura 05: O jogo oferece uma série de recompensas (Pontos de Experiência, Doces e Poeira Estelar) aos jogadores que capturam Pokémon. Fonte: Pokémon GO.

Quando um jogador é bem sucedido em capturar um Pokémon, além dos pontos de experiência, ele recebe outros dois benefícios: poeira estelar e determinada quantidade de doces (geralmente três), um item especial com o qual o jogador pode evoluir e/ou fortalecer seus Pokémon. Os doces são sempre nomeados conforme o Pokémon que foi capturado (ou seja, se o jogador porventura captura um *Pikachu*, ele então será recompensado com doces *Pikachu*). Quando acumula certa quantidade de doces, o jogador pode usá-los para evoluir seus Pokémon, ou para fortalecê-los, podendo também “estocá-los” caso opte por fazer qualquer uma das ações em outro momento.

Se o jogador escolher fortalecer seu Pokémon, deve então gastar um determinado número de poeira estelar (que varia conforme a espécie de Pokémon) e também certo número de doces. Fortalecer um Pokémon é importante para aumentar seus pontos de combate (PC), estatística que influencia na eficiência do monstinho em batalha. Como exemplo, se o jogador optar por fortalecer um *Pikachu*, terá que “desembolsar” 2200 em poeira estelar e dois doces *Pikachu*.

Por outro lado, se o jogador quiser evoluir seu Pokémon, irá consumir apenas doces correspondentes à espécie, porém, geralmente numa quantidade bem superior ao usualmente gasto para fortalecer. O Pokémon da espécie *Trapinch*, por exemplo, consome 25 doces

Trapinch para evoluir para um *Vibrava*. Quando um Pokémon evolui, ele se metamorfoseia e adquire novas estatísticas. Geralmente ele aumenta de tamanho (salvo raras exceções), mas mantém traços de semelhança com o formato anterior. Ele tem seus pontos de combate severamente aumentados e também apresenta outros ataques que podem ser utilizados nas batalhas. Cabe destacar que o jogador que evolui um Pokémon, além de catalogar uma nova espécie na *Pokédex* (sim, evoluções, apesar de consideradas da mesma “família” do Pokémon de origem fornecem novas espécies no sistema de banco de dados do jogo) também recebe pontos de experiência. Evoluir Pokémon repetidos, assim como capturar, fornece menos pontos de experiência do que evoluir para espécies inéditas – ainda não catalogadas.

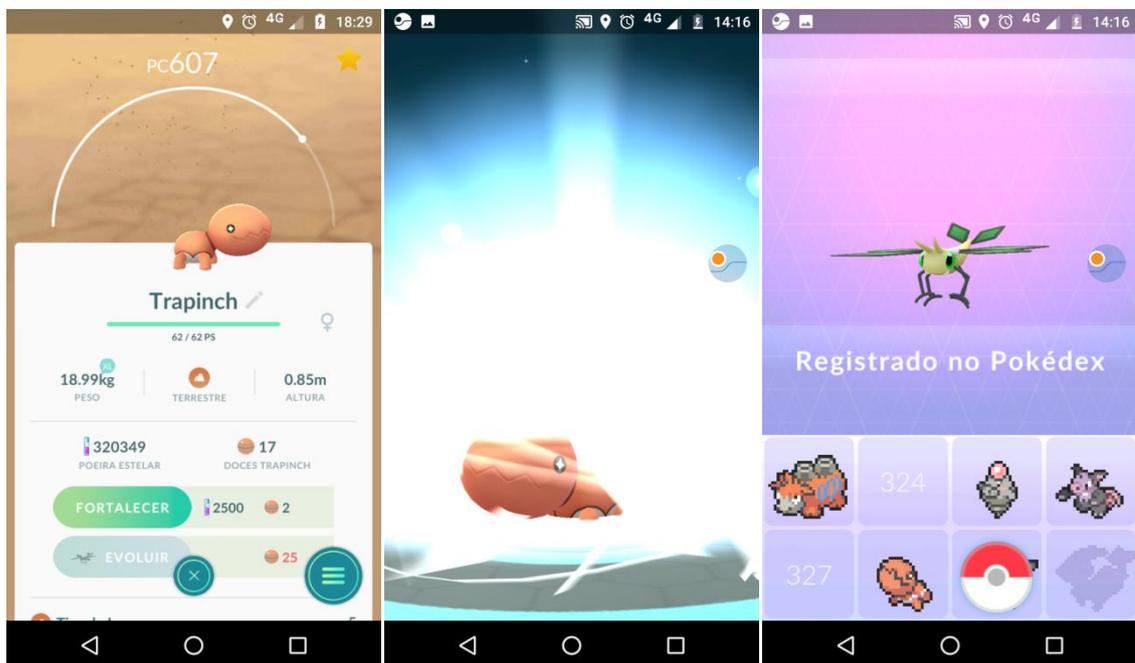


Figura 06: Exemplo de estágios na evolução de um Pokémon (de *Trapinch* para *Vibrava*). Fonte: Pokémon GO.

As Poképaradas, como mencionado anteriormente, são áreas identificadas por um cubo azul, que correspondem a postos de coleta de materiais importantes dentro do jogo para o cumprimento de seus objetivos. Geralmente ficam localizadas em áreas de grande circulação de pessoas ou de relevância específica na região onde se encontram, como pontos turísticos, estruturas arquitetônicas, marcos históricos, parques, ou mesmo estabelecimentos comerciais¹³. Entre os materiais passíveis de coleta, estão as Poké bolas, itens imprescindíveis na captura de Pokémon: consistem em cápsulas esféricas que são arremessadas nos Pokémon quando o jogador desliza os dedos na tela do smartphone. Se a captura é bem-sucedida, o Pokémon é então “sugado” para dentro da Poké bola (a criatura diminui de tamanho para ser

¹³ Para ter como exemplo, apenas no território dos EUA, o jogo firmou colaboração oficial com a rede de café expresso *Starbucks* e possui quase 13 mil pontos da franquia como locais de Poképaradas e ginásios (POKEMONGOLIVE, 2016).

comportada em seu interior), e o jogador consome o item independente de obter sucesso ou não. Como são limitadas, o hábito de realizar a coleta nas Poképaradas passa a ser constante no jogo (o usuário possui também a opção de comprá-las com Pokémoedas, caso não deseje deslocar-se até o local em específico).



Figura 07: As Poképaradas (à esquerda) e os Ginásios (à direita) e suas localizações no mapa do jogo. Fonte: Pokémon GO.

Além das Poké bolas (que variam em modelos – Grande bolas e Ultra bolas – e desempenho), podem ser coletados outros tipos de itens, como as Frutas (que também se apresentam em diversas variedades, podendo ser usadas para facilitar a captura de Pokémon, para minimizar a erraticidade de seus movimentos na tela durante a captura, ou mesmo para aumentar o número de doces que eles deixam ao serem capturados), e materiais para restaurar a saúde de Pokémon, como poções (reestabelecem a energia do Pokémon) e cristais (usados para “acordar” um Pokémon nocauteado em combate).



Figura 08: Coleta de itens durante as visitas às Poképaradas e ginásios. Fonte: Pokémon GO.

No caso dos ginásios, o padrão dos espaços também se dá de forma semelhante às Poképaradas, geralmente sendo escolhidos monumentos ou instalações de maior porte. Nessas instâncias são travadas as Batalhas Pokémon, espécie de rinhãs virtuais em que os jogadores colocam seus Pokémon para lutar entre si. Para participar dessa modalidade de competição, o usuário deve ter seu avatar evoluído como Treinador de Nível 5¹⁴, no mínimo, e obviamente, possuir Pokémon. Após escolher a equipe da qual deseja unir-se (o jogo não oferece a opção de mudá-la posteriormente), o jogador pode batalhar nos ginásios, que podem ser classificados de duas maneiras: ginásios amigos e ginásios inimigos. No primeiro dos dois casos, o ginásio é controlado pela equipe do jogador, e seu papel é o de defendê-lo de ataques dos membros das outras duas equipes rivais. Um ginásio amigo é reconhecido por apresentar uma insígnia da cor do Time que o jogador faz parte (azul para o Time *Mystic*, vermelha para o Time Valor e amarela para o Time Instinto). No caso de encontrar ginásios inimigos, o jogador pode assumir o papel de atacante, a fim de desbancar a equipe líder e assumir o seu controle na competição.

¹⁴A partir do nível 5 o jogador é convidado a participar de um dos três times de treinadores no jogo: *Time Valor*, *Time Instinto* e *Time Mystic*.



Figura 09: Pokémon defensores de ginásio e o sistema de Motivação (à esquerda) e Pokémon durante uma batalha em ginásio (centro e direita). Fonte: Pokémon GO.

Com a atualização ocorrida recentemente (29 de junho de 2017), a dinâmica nos ginásios foi drasticamente alterada: esses passaram a funcionar de maneira semelhante às Poképaradas, oferecendo a possibilidade de coleta de itens importantes e, além disso, a lógica das batalhas também sofreu modificações. Anteriormente à atualização, as equipes poderiam ser montadas com até dez Pokémon defendendo cada instância, número que foi diminuído para seis. Outra relevante alteração foi a limitação de apenas uma espécie de Pokémon por Ginásio, independente de qual jogador seja dono do monstrinho. Logo, diferentemente de como ocorria antes, não podem mais ser vistos ginásios defendidos por cinco *Snorlax* (um dos Pokémon mais populares por sua efetividade em batalhas), forçando as equipes a investir em Pokémon mais diversos. Foi implementado também um sistema de motivação, que mede o quão “determinados” os Pokémon estão para defender seus ginásios. O ícone de um coração passa a ser visto logo acima dos Pokémon designados para a defesa do local, funcionando como um medidor. Quanto mais o coração está “cheio” (preenchido em vermelho), mais motivada está a criatura. Esse índice decresce à medida que o tempo passa e também é reduzido com cada derrota sofrida pelo Pokémon. Se o coração ficar completamente “vazio”, o Pokémon é então removido do ginásio até que o jogador substitua-o por outro monstro com pelo menos um ponto em motivação.

Os jogadores que reservam Pokémon como guardiões podem monitorar o índice de motivação ao tocar no ícone do ginásio (o que exige que o jogador esteja próximo), e pode também recuperar esses valores usando itens especiais: as frutas. Sempre que os valores de

motivação estiverem baixos, existe a opção de “alimentar” o Pokémon para que voltem a crescer. Uma opção importante a ser destacada é a possibilidade de outros jogadores alimentarem os Pokémon de terceiros, contanto que façam parte do mesmo time. Ao tocar no ícone de um ginásio amigo, o jogador tem então acesso aos Pokémon defensores e decide então se usa suas frutas com eles ou não. A nova medida trouxe maiores possibilidades de cooperação entre os participantes dos times.

Além do prestígio como defensor de ginásios, o jogo oferece um sistema de recompensa para aqueles mais envolvidos com a dinâmica: para cada hora completa em que um Pokémon defende um ginásio, o jogador recebe uma Pokémoeda, o “dinheiro” no universo de Pokémon GO. Portanto, um jogador que possua cinco Pokémon defendendo um ginásio (podendo também designar Pokémon em mais de um ginásio simultaneamente), ao final de três horas completas, terá arrecadado 15 Pokémoedas, que são transferidas automaticamente para a conta do jogador quando os Pokémon são removidos do ginásio.

Outro acréscimo às funcionalidades dos ginásios, talvez a mais significativa até então, foi a implementação das Batalhas de *Reide*¹⁵, sistema que permite a cooperação de até nove jogadores numa batalha contra um Chefe de *Reide*, um Pokémon com estatísticas muito superiores aos monstros comuns. O chefe surge inicialmente no topo do ginásio no formato de um ovo com um contador de tempo que retrocede. Ao final da contagem, o Pokémon é revelado (o nível de poder do monstro varia de um a cinco) e fica então disponível para que os jogadores batalhem com ele.

Para participar dessa modalidade de batalha, o jogador deve cumprir dois requisitos mínimos: controlar um avatar com o nível mínimo de 20 e possuir um passe de *Reide*, item que pode ser coletado apenas uma vez ao dia nos ginásios. Se cumprir esses pré-requisitos, a opção de enfrentar o chefe fica disponível. Uma característica relevante da batalha de *Reide* é a de que o jogador tem apenas 176 segundos para derrotar o chefe. Caso não consiga até o fim da contagem, ele terá seu passe consumido e não receberá os espólios provenientes da vitória. Essa mecânica de tempo limitado incentiva os jogadores a cooperarem entre si formando equipes, uma vez que um maior número de Pokémon envolvidos na batalha resulta em maior celeridade para derrotar o chefe. Caso obtenha sucesso na batalha, o jogador é recompensado

¹⁵ Adaptação da expressão *raid*, que numa tradução livre seria algo como incursão, um ataque súbito. No universo dos MMORPGs (*Massively multiplayer online role-playing game* – jogo multijogadores massivo online), diz respeito a missões realizadas com a formação de equipes, onde estas enfrentam outros jogadores em competições, ou cooperam por um objetivo comum, como invadir uma instância, ou derrotar um Chefe mais poderoso no cenário do jogo.

com pontos de experiência e Poké bolas especiais – as Bolas Premium –, as únicas que possibilitam ao jogador capturar um Pokémon do tipo chefe.



Figura 10: O sistema de Batalha de *Reide* e um grupo enfrentando um Chefe de Ginásio. Fonte: Pokémon GO.

A ênfase no deslocamento de seus usuários pode ser observada em outras características para além dos encontros com Pokémon selvagens ao longo do mapa. Os sistemas de choca de ovos e de *Companheiro* (em que o Pokémon passa a acompanhar o avatar do personagem em seu perfil) são elementos exemplificadores desse destaque. O ovo é um item especial coletado nas Poképaradas capaz de rachar e revelar um Pokémon após seu usuário percorrer 2 km, 5 km ou 10 km (ovos verdes, amarelos e roxos, respectivamente), dependendo de sua categoria, contanto que esteja alocado em outro item especial chamado Incubadora. Quando o ovo é chocado, existe a possibilidade de um novo Pokémon surgir (é definido aleatoriamente, mas quanto maior a distância andada, maior a chance de um Pokémon raro aparecer), além de que a quantidade de experiência recebida varia conforme a distância percorrida (novamente, quanto maior a distância, maior o valor em experiência a ser recebido) e também a quantidade de doces ganhos.

O sistema de *Companheiro* também é outro exemplo do estímulo ao pedestrianismo. Nele, o jogador pode selecionar um Pokémon em específico e transformá-lo em seu companheiro. Assim, a imagem do Pokémon irá aparecer junto à imagem do avatar do

jogador (alguns Pokémon específicos, como a espécie *Pidgey* “sobem” no ombro do avatar, porém Pokémon maiores apenas surgem ao lado do personagem). Após percorrer 10 km com o Pokémon da espécie *Pikachu*, por exemplo, – outras espécies podem entrar no sistema *Companheiro* automaticamente – ele poderá ser incluído no perfil do treinador, além de oferecer recompensas em doces caso continuem deslocando-se juntos.

Além dos objetivos inerentes ao progresso no jogo, a *Niantic* elaborou outras ferramentas para garantir que o deslocamento dos usuários ocorra prioritariamente a pé. Como várias das ações necessitam que o jogador percorra determinadas distâncias, era comum que os mesmos se utilizassem de automóveis ou outros métodos para aumentar o ritmo de aquisição de itens ou de encontros com Pokémon selvagens (uma vez que quanto mais rápido se deslocam, maior a distância percorrida e maiores os progressos no jogo). A pressa dos usuários, somada à desatenção e negligência, culminou numa série de eventos e repercussões ao redor do mundo, o que levou a desenvolvedora do aplicativo a implantar um sistema que visa reduzir a velocidade de deslocamento dos jogadores. De forma simplificada, se o jogador move-se num ritmo superior ao estabelecido conforme os parâmetros do aplicativo (a plataforma calcula a distância superada e o tempo utilizado para tal através do sistema de geolocalização), seu progresso passa a não ser computado pelo jogo, e o mesmo recebe um alerta em sua tela com o aviso sobre o excesso de velocidade (*Você está se movendo rápido demais!*).

Como alternativa à necessidade constante de deslocamento, o jogo oferece uma espécie de “paliativo” aos seus usuários: a possibilidade de aquisição de itens e acessórios através de dinheiro real. Por meio da loja do jogo e através do sistema de pagamento do *Play Store* do Google, os jogadores de Pokémon GO podem comprar Pokémoedas, em “pacotes”, que variam conforme o montante: 100 Pokémoedas saem por R\$ 3,19, enquanto o volume de 14.500 moedas pode ser comprado por R\$ 389,99.



Figura 11: O sistema de compra de Pokémoedas e alguns dos itens possíveis de aquisição. Fonte: Pokémon GO.

Atualmente o aplicativo já atingiu a quantidade de 385 Pokémon disponíveis para captura (151 quando foi ao ar e outros 100 da segunda geração e mais 134 espécies da terceira), e conforme números liberados pela *Pokémon Company*, o jogo já ultrapassou a marca de 800 milhões de *downloads* no mundo todo (COLETTI, 2018).

2 CAÇANDO MONSTROS, SEGUINDO PISTAS: CARTOGRAFIA, TATEAMENTOS E ENCRUZILHADAS METODOLÓGICO-TEÓRICAS

A importância das escolhas relativas aos caminhos metodológicos na prática da pesquisa é notória. Nesse sentido, a dita etapa surge-nos como uma *encruzilhada*, porém, não empregada somente em sua acepção usual de caminho que se divide em dois (apenas) outros, ou de uma difícil decisão a ser tomada, analogamente à desconfortável proposição de “ou um, ou outro”. Partilhamos da ideia de que os delineamentos metodológicos implicam as trajetórias e o conhecimento produzido neste *caminhar*, bem como projetam a legitimidade e a acolhida no campo acadêmico para os saberes que daí venham a emergir. Logo, o rigor nos manejos da escolha metodológica, bem como a consonância entre as articulações feitas, aparecem como um reflexo da qualidade do conjunto do trabalho proposto.

Ao divergirmos da abordagem clássica da ciência – baseada numa política cognitiva representacional¹⁶, delineada no entorno da polarização sujeito-objeto como instâncias anteriores ao processo do conhecimento e que persegue leis e princípios invariantes, capazes de garantir a reprodução de resultados, além de uma observação isenta e fidedigna dos fenômenos (POZZANA, 2014, p. 47) – optamos por orientações sensíveis ao múltiplo, às variações, à processualidade¹⁷ que reveste e investe os fenômenos e objetos pertinentes ao viver.

Aproveitamo-nos, portanto, de nossa matriz epistemológica nas Ciências Humanas e Sociais que nos permite uma flexibilização em relação à rigidez das “ciências duras”, possibilitando-nos o desenvolvimento e uso de estratégias de pesquisa no contato com aquilo a ser investigado, com a matéria-prima da pesquisa (XAVIER, 2014, p. 33). Para nós, considerar essa flexibilização é permitir e fortalecer o compromisso com a expansão da vida em seus múltiplos aspectos, nos seus diversos devires, buscando contribuir, sempre que possível, para a sua abertura para a diferença. Aqui, partimos do entendimento que pesquisar é estar implicado com a realidade, muito menos em uma relação de produzir conhecimento *sobre* do que produzir conhecimento *com*. Para nós, o contato com a dimensão investigada

¹⁶ Daremos maior ênfase a esta definição mais adiante.

¹⁷ “A ideia de processamento no desenvolvimento de uma pesquisa está relacionada somente como uma coleta de dados e análise de informação. Assim, os dados são processados a partir de regras lógicas, que são, em última análise, regras do método (...) há uma propensão muito forte dos metodólogos a apregoar uma ‘maneira certa’ de fazer as coisas. Se por outro lado, compreendemos o processo como processualidade, ela está presente em cada momento da pesquisa. A processualidade se faz presente nos avanços e paradas, em campo, em letras e linhas, na escrita, em nós, ou seja, a partir do reconhecimento de que o tempo todo estamos em processo, em obra” (AGUIAR, 2010, p. 03).

não representa um entrave à constituição dos saberes, sendo, pelo contrário, um pressuposto para seu engendramento.

Ressaltamos, sobretudo, não se tratar de um afrouxamento em relação ao rigor nos procedimentos que envolvem a pragmática da pesquisa, muito menos no que se refere às conexões elaboradas a fim de constituir os diálogos com o objeto.

Precisamos salientar também certas reflexões em torno do método como categoria de suma pertinência no âmbito da pesquisa. Tomado inúmeras vezes ora num caráter estritamente formal, deslocado do objeto ou mesmo dos eixos epistemológicos/teóricos da investigação, ou ainda acionado meramente como uma ferramenta para coleta e análise de informações, novamente deslocado (ou “encaixado à força”) das outras categorias componentes da prática investigativa, o método assume-se ou como um “coringa”, sempre obscuro frente ao pesquisador, ou como uma função *à priori*, da ordem das regras e princípios a serem seguidos, mesmo que não ressoem com o corpo da pesquisa. Ao buscar divergir destas interpretações do método, passamos a assumi-lo como “as diferentes estratégias de aproximações demandadas pelo objeto e que resultam no desenho específico da investigação” (XAVIER, 2014, p. 34).

Cabe ainda ampliarmos os cuidados em relação ao emprego do método para além de suas contribuições mais pontuais no arranjo da investigação buscando caracterizá-lo, como sugere Braga (2011a), como uma lógica das tomadas de decisão na preparação e no desenvolvimento da pesquisa. Para o autor, é de interesse para o pesquisador que seja estimulada a percepção sobre a noção de metodologia estando relacionada a uma diversa gama de encaminhamentos, bem como de reflexões na elaboração do *passo a passo* do processo investigativo. Essa lógica deve perpassar os variados níveis e etapas da pesquisa, percebendo a imbricação das tomadas de decisões teórico-epistemológicas e práticas, descortinando o afastamento muitas vezes feito *à priori* entre essas duas ordens. Segundo o autor:

O abandono consensual de “metodologia” como aparato rígido, como “máquina formal” para processar neutramente a investigação poderia levar o estudante à perspectiva de que a aproximação do objeto pode ser menos rigorosa. Ao contrário – o abandono da injunção determinante do “a fazer” impõe maior atenção e cuidados quanto ao “em fazer”. Nessa perspectiva a metodologia é uma sabedoria na tomada de decisões em que o pesquisador se vê constantemente envolvido (BRAGA, 2011a, p. 07-08).

Esse “estar constantemente envolvido”, conforme Braga, não pressupõe um receituário a ser seguido cegamente, mas sim uma lógica que pode se processar em variadas etapas,

conforme o estado de reflexão do pesquisador, seja nas decisões em relação aos saberes estabelecidos, às práticas incorporadas ou à parte inventiva, a ser colocada à prova na realidade própria da pesquisa (BRAGA, 2011a, p. 09). Importante frisar ainda que as tomadas de decisões não se constituem numa sequência ou ponto de partida definidos, podendo dar-se em um ponto qualquer e seguindo em qualquer de suas direções, vindo manifestarem-se no olhar que guia os critérios do pesquisador, em suas reflexões sobre suas pistas e dados levantados, nas articulações realizadas entre componentes a serem sistematizados, nos procedimentos de interpretação, nas reflexões teóricas a respeito dos resultados porventura obtidos.

Retomamos aqui, com certa insistência, o “estar constantemente envolvido” a fim de delinearmos o nosso fazer metodológico como encarnado no exercício cartográfico¹⁸, do qual se propõe um “debate e um percurso metodológico que vai se formando na medida em que o pesquisador se defronta com o objeto observado” (AGUIAR, 2010, p. 11), considerando a constelação de processos que já estão em curso quando o pesquisador adentra o campo em busca de produzir conhecimento. Nesse sentido, damos destaque à noção de *estratégia*, que elegemos em consonância ao fazer metodológico que considera as incertezas e os fluxos contínuos do ato de viver.

A estratégia é um cenário de ação que se pode manifestar em função das informações, dos acontecimentos, dos imprevistos que sobrevenham no curso da ação. Dito de outro modo: a estratégia é a arte de trabalhar com a incerteza. A estratégia de pensamento é a arte de pensar com a incerteza. A estratégia de ação é a arte de atuar na incerteza (MORIN, 1996, p. 284).

Pensamos a definição de estratégia oferecida por Morin como basilar em nosso estatuto metodológico uma vez que entendemos a cartografia como um modo de pesquisar-viver (REGIS, FONSECA, 2012), permeável às incertezas provenientes da própria vida, que é (deve ser) tomada de assalto pelos deslocamentos dos acontecimentos, geralmente únicos e irreproduzíveis, alheios ao espectro de leis e postulados generalizantes determinados de antemão. Concordamos assim, com a pertinência da estratégia como arte de pensar, agir e atuar frente à incerteza.

Isso posto, prestamos justificativas em relação aos *tateamentos* que compõem o presente tópico: o termo é por nós acionado a fim de traduzir o desejo desta pesquisa, que é o de envolver-se, tocar e ser tocada pelas realidades em suas emergências. Apesar de a expressão corresponder também a uma espécie de cautela, ou mesmo ressalvas ante uma

¹⁸ Entraremos em maiores detalhes sobre o exercício cartográfico no subtópico 2.2 mais adiante.

situação ou atores, procuramos bem mais associá-la ao seu caráter de exploração de potencialidades de novos mundos que emergem dos encontros, conforme “se apaga a luz das certezas prontas e bem delineadas” (TONELI, ADRIÃO, CABRAL, 2015, p. 228). A pesquisa “tateante” é a que nos possibilita uma imersão em zonas ainda não definidas, não nomeadas, suscetíveis à inventividade e potentes de acontecimentos e novos universos de sentido pulsantes. Assim sendo:

Tatear implica modos de pesquisar cujo compromisso não está em representar uma realidade suposta, mas em se deixar atravessar por processo de invenção, deixar passar a potência de criar novas constelações de possibilidade. São tremores, paixões e exaustões que deslocam os órgãos de um pesquisador para fora de pretensas “neutralidades” que delimitam mundos imóveis e estáveis. Quando uma pesquisa tateia, ela se torna invariavelmente política. Não pela veiculação de discursos ideológicos específicos, mas ao possibilitar contaminações e conexões que expandam a vida para além daquilo que é previsível (TONELI, ADRIÃO, CABRAL, 2015, p. 228).

Por tatear diferentes possibilidades, outras formas de fazer variar, tratamos outra maneira de apresentar o momento, ou esboço teórico-metodológico da pesquisa. Ao invertermos a ordem dos termos na expressão *metodológico-teórico*, esperamos ampliar a diferença, causar estranhamento na comumente observada sujeição do método pelas teorias aplicadas no processo investigativo. Geralmente condicionado pela teoria que o antecipa e predetermina, o método é muitas vezes trazido “a reboque” pelo conjunto de autores e princípios que compõem a fundamentação teórica dos trabalhos. Aqui, não pretendemos uma simples inversão da sujeição entre as categorias (sob o risco de reproduzir a mesma lógica criticada), mas abrir espaços, criar fissuras para a relação entre elas, permitir outros olhares e a constituição de modalidades diversas na experiência da investigação.

Se insistimos na inversão dos termos que compõem nosso construto metodológico-teórico, é em parte porque nessa questão, acreditamos que “a ordem dos fatores altera, sim, o produto”. Se tomamos o método cartográfico como uma atividade orientada por uma diretriz de natureza *ético-estético-política* (PASSOS, KASTRUP, TEDESCO, 2014, p. 09), se defendemos sua compatibilidade com variadas técnicas, estratégias e dispositivos de pesquisas disponíveis, devemos manter também a atenção para quais teorias acionamos, e se estas representam ou não fechamentos e reduções dos níveis de produção de diferença, tão caros à cartografia. Portanto, o fazer metodológico cartográfico não condiciona as teorias, mas procura orientar as escolhas nas múltiplas direções do diferir.

Resgatamos agora a provocação inicial que delineaia nosso trabalho como pesquisa-encruzilhada. Tratamos então de ampliar os sentidos desta encruzilhada, que sendo um caminho, ou melhor, um *caminhar*, projeta-se, divide-se, espalha-se num emaranhado de ritmos, de vias, de *virtualidades* que visam alimentar o diferir. Tracejamos uma encruzilhada que se compõe de cruzamentos, de choques, de contatos, de afetos, dos pontos que se evidenciam no tocar de uma linha com outra, nas esquinas que são povoadas de sentidos moventes e de passagem. Evocamos também o caráter profano da encruzilhada, do lugar de pactos obscuros, do palco de “negócios sujos”, metáforas de nosso compromisso com “uma prática de pesquisa suja, distante da assepsia e da limpeza que o método científico positivista nos propõe” (COSTA, 2014, p. 71), que nos lança em caminhos errantes, nos permite vacilar frente às contaminações e variações próprias do movimento de pesquisar.

2.1 Por que (como) cartografar?

Instigados pelos desafios provenientes de se trabalhar *em/no movimento*, as processualidades, a multiplicidade e movência de singularidades que reverberam e (co)emergem *com* ele, buscamos pensar estratégias de observação, e, principalmente, de produção de conhecimento que nos permitam *andar/fazer com*, acompanhar estas processualidades em suas dinâmicas, dando margem às suas riquezas e incertezas (e também por isso tão ricas e plurais), afastando-nos da pretensão de extraí-las das realidades que com elas compõem a vida. Para tanto, apostamos no fazer cartográfico como um lugar de passagem, de aproximação e de fluxos (em seus múltiplos vetores e sentidos) no ato de produzir realidades e saberes *junto* à superfície própria sobre a qual nos debruçamos (ou melhor, nos entrelaçamos).

A tentação de irmos “direto ao ponto” sobre *o que é* cartografia, ou *o que é* esta prática de pesquisa atesta-nos o risco de corresponder às práticas científicas das quais temos a pretensão de divergir, pautadas também nas disjunções, reduções, e essencialismos. Mais do que ir direto ao ponto, percebemos a necessidade de percorrer *linhas*. Linhas de sentido, linhas de expressão, de intensidades. Ao invés de defini-la num conceito fechado, ou mesmo justificá-la em razão de *porquês*, pretendemos quebrá-los num montante de “*como?*”¹⁹, no

¹⁹ “trata-se antes de uma série de operações que efetuam uma atmosfera propícia à cartografia. Peque a pergunta ‘por quê?’ e quebre-a com um martelo em uma miríade de fagulhas até que cada pedacinho de ‘por quê?’ seja tão pequeno que já não pergunte a razão de algo, mas sim seu modo. Minore o ‘por quê?’ em ‘como?’. O como é um pequeno ‘por quê?’, tão apequenado em sua medida que já não mede nada além da singularidade daquele evento. Não serve para explicá-lo totalmente e tampouco para dar razão a outros acontecimentos passados ou

intuito de dar notabilidade a maneiras de pensar, ser, agir e experienciar o que a cartografia assume em nossa pesquisa, e nesse trajeto, oferecer pistas das escolhas tomadas. Se reduzimos o ato de cartografar a um receituário cujo perímetro já se encontra plenamente medido, ou a um conceito estabelecido, abrimos mão de sua potência para a *atualização*²⁰, dos seus devires, de sua capacidade de fazer *com* e *no* fugaz, e assim transformar-se, recriar-se, inclusive implodindo toda a inventividade que povoa a própria pesquisa em questão. Assim, cada um dos “*como?*” oferecidos fará passagem em uma ou mais linhas, por certas vezes cruzando-se, mantendo ligações com outro(s) já oferecido(s) ou a surgir.

2.1.1 Cartografia e o rompimento com modelos rígidos de produção de conhecimento

No interesse de partilhar alguns dos modos do fazer cartográfico, partimos então de uma provocação inicial, uma síntese, uma sequência de características que, quando “quebradas”, nos possibilitarão constituir uma série de linhas-ideia de como cartografar. Nas palavras de Aguiar (2010, p. 06), cartografia é “um método que busca desenvolver práticas de acompanhamento de processos e para isso se desvencilha de métodos rígidos que buscam representar o objeto retirando-o de seu fluxo e separando-o do sujeito”. Como a própria autora sugere, o enunciado está inscrito numa gama de possibilidades para uma pergunta complexa, servindo-nos principalmente como um rumo, uma abertura para o debate de seus modos de fazer.

Dessa sentença nos debruçaremos momentaneamente sobre esse desvencilhamento da cartografia. Ao problematizar a tendência à homogeneização presente no modelo de racionalidade moderna, a cartografia denuncia a inoperância que se assume na ciência régia frente ao desejo (visto por nós como uma necessidade) de se viabilizar a expansão da vida (REGIS, FONSECA, 2012, p. 272). Entendida por nós como uma maneira de produzir conhecimento que explora uma multiplicidade de frentes, a cartografia promove uma espécie de tangenciamento no que diz respeito à compreensão linear sob a qual se encarna o modo de fazer ciência calcado na tradição platônico-racionalista.

futuros. Outra medida desmedida que cai bem a este fazer cartográfico é não se livrar do fugaz. Os ‘porquês’ em geral gostam de se livrar do que é fugidio, pois apenas assim podem ansiar por sua eternidade: ultrapassar a ilusão da mudança para acessar a verdade e suas constantes. Já o ‘como’ ama o que muda, apaixonou-se pelos detalhes inúteis e de vida breve, pois não lhe interessam as grandezas para além do tempo e da imanência. Ao invés de leis abstratas o que realmente importa são as cores, odores, sabores, caprichos, texturas, velocidades e outras veleidades mundanas. Antes de buscar ultrapassar as aparências e sua superficialidade é exatamente na experimentação desta superfície que se faz a vida do cartógrafo” (COSTA, ANGELI, FONSECA, 2015, p. 46-47).

²⁰ Nos debruçaremos sobre este termo mais adiante.

Elegemos, portanto, duas vertentes que se relacionam e entrelaçam na constituição do modelo de conhecimento que propõe a busca por uma verdade absoluta e fidedigna, tendência essa que a cartografia pretende afastar-se. No cerne desse pensamento atrelado à verdades pressupostas e totalizantes, levantamos os legados de Platão e Descartes, indicando determinados eixos de suas ideias e pontos de distanciamento em nossa maneira de entender o ato de fazer pesquisa.

Podemos destacar o modelo platônico por uma via de cisão, bem como de valoração no que se refere ao seu fazer filosófico. Segundo Deleuze (2011), o projeto platônico aparece verdadeiramente quando voltamos ao método da divisão. Platão secciona o mundo em duas partes: de um lado (ou acima) as ideias e do outro as cópias. Para o filósofo grego, o campo das ideias representa as verdades superiores e fundamentais, as essências, eternas e inalteráveis. No domínio das cópias está o espaço maculado dos corpos e seus afetos, as aparências, instintos e paixões.

Notamos, portanto, duas motivações principais no pensamento platônico: a primeira, que remonta à cisão entre pensamento e corpo, ideia e imagem, essência e aparência, original e cópia, modelo e simulacro, inteligível e sensível; e a segunda motivação, responsável pela divergência valorativa entre as cópias e os simulacros, onde as primeiras são tomadas como *boas* cópias, alinhadas aos modelos, enquanto os simulacros são da ordem das *más* cópias, os falsos pretendentes (REGIS, FONSECA, 2012, p. 274). Para Deleuze:

O objetivo da divisão não é, pois, em absoluto, dividir um gênero em espécies, mas, mais profundamente, selecionar linhagens: distinguir os pretendentes, distinguir o puro e o impuro, o autêntico e o inautêntico. (...) o platonismo é a *Odisséia* filosófica; a dialética platônica não é uma dialética da contradição nem da contrariedade, mas uma dialética da rivalidade (*amphisbetesis*), uma dialética dos rivais ou dos pretendentes (DELEUZE, 2011, p. 260).

Ao estabelecer o ato de conhecer por meio de uma dialética da rivalidade, o pensamento platônico funda o modelo da representação, quando se atém na relação das cópias-ícones com seus modelos ou fundamentos. A cópia passa a representar um determinado modelo à medida que se assemelha a ele, que possui uma essência universal. Aquelas cópias que não se enquadram nessa similitude como o modelo pré-estabelecido, universal e inquestionavelmente ideal são os simulacros, ou as perversões da cópia.

Introduzida esta valoração (cópias boas/cópias más, cópias-ícone/simulacros) o pensamento platônico opera uma verticalização do conhecimento, hierarquizando categorias,

estabelecendo a superioridade de ideias e conceitos em detrimento de outros. Fica definido o ideal de transcendência que passa a regular a *episteme* ocidental.

O objetivo do filósofo platônico é atingir as alturas da Ideia, da essência, do inteligível, do Modelo. (...) Assim, a primeira característica que podemos apontar no platonismo é essa valorização da verticalidade, sobre cujo eixo vai se processar a chamada “dialética ascendente”, aquela que nos remeterá da particularidade sensível à universalidade das essências (GARCIA-ROZA, 1988, p. 10).

Nessa esteira o pensamento ocidental se vê norteado por diretrizes verticalizantes, numa divisão cuja essência aparece na ordem da profundidade (DELEUZE, 2011, p. 260), que possui no domínio da transcendência e da representação a expressão da verdadeira produção de saberes.

Como rota alternativa a essa maneira de conhecer, encontra-se também uma Filosofia da *horizontalidade*, que busca na superfície dos acontecimentos, nas conexões, na descontinuidade, no fugidio e no acidental encontrar maneiras de produzir e conhecer a realidade.

Ao “desencapar” o caráter fugidio, fragmentário e de pura intensidade das coisas, desprendido de totalizações e predefinições de verdades absolutas, a apreensão horizontal que recai sobre a superfície dos acontecimentos permite o enfrentamento de realidades sem estar submetida a dicotomias e universalismos – duas vertentes da transcendência platônica. Tomando o modo de fazer cartográfico como inspirado na Filosofia da multiplicidade de pensadores como Deleuze e Guattari, vislumbramos a imanência como forma-pensamento de se “passear” pelos esboços fugidios dos acontecimentos e experimentações.

Para tanto é necessário se trabalhar no plano da imanência a fim de possibilitar o desvencilhamento das condições *à priori*, do “já posto” das condições transcendentais. Para entender esse plano, fica necessária a supressão de todo plano de dualidade (céu-terra, imanente-transcendente), não almejar a separação entre sujeito e objeto, mas perceber a imanência como uma afirmação do *caos*, palco onde os problemas se sucedem e que apenas em seus movimentos podem ser apreendidos (GELAMO, 2008, p. 131-132).

Trabalhar na imanência, ou no caos fugidio da mesma, requer a criação de mapas que quando traçados sobre esse caos, possibilitam que o pesquisador-cartógrafo locomova-se por todo ele e pense-o. Trata-se de pensar no caos. Ausente de determinações, a imanência requer a implicação do cartógrafo numa espécie de *experimentação tateante* (DELEUZE, GUATTARI, 1997, p. 59). Logo, partilhamos da noção de que “o plano de imanência é o

lugar onde se cria um modo de vida, onde o pensamento é atacado, é o não pensado que precisa ser experimentado para ser pensado” (GELAMO, 2008, p. 134).

Outra das inquietações relacionadas ao pensamento platônico está na disjunção que se efetua da criação da novidade, um afastamento do devir, condicionando a aspiração de que para se conhecer a verdade deve-se processar uma redução da variabilidade da ideia, restringindo o pensamento à representação e à contemplação (REGIS, FONSECA, 2012, p. 276). O projeto platônico se assegura disso ao valorar os simulacros como perversões da cópia, submergindo-os.

o simulacro implica grandes dimensões, profundidades e distâncias que o observador não pode dominar. É porque não as domina que ele experimenta uma impressão de semelhança. O simulacro inclui em si o ponto de vista diferencial; o observador faz parte do próprio simulacro, que se transforma e se deforma com seu ponto de vista. Em suma, há no simulacro um devir-louco, um devir ilimitado. (...) um devir subversivo das profundidades, hábil a esquivar o igual, o limite, o Mesmo ou o Semelhante: sempre mais e menos ao mesmo tempo, mas nunca igual (DELEUZE, 2011, p.264).

Segundo Deleuze (2011) o objetivo do platonismo é fazer triunfar os ícones sobre os simulacros, reforçando o domínio da representação ao reprimir, impor limites ao devir dos simulacros. Na perspectiva platônica, fica relegado a um plano inferior, ou mesmo excluído, tudo o que carrega potência para embaralhar e/ou expandir os limites já demarcados de antemão.

A perspectiva da multiplicidade, onde se inscreve a cartografia, coloca a necessidade da *reversão do platonismo* por meio da exposição dos simulacros, de seu acolhimento, juntamente com todas as problematizações que encerram (REGIS, FONSECA, 2012, p. 276). Logo, é preciso incluir a *diferença* do simulacro, sua tendência à abertura e subversão, a potência positiva que encarna:

Para falar em simulacro, é preciso que as séries heterogêneas sejam realmente internalizadas no sistema, compreendidas ou complicadas no caos, é preciso que sua diferença seja *incluída*. (...) reverter o platonismo significa então: fazer subir os simulacros, afirmar seus direitos entre os ícones e as cópias. O problema não concerne mais à distinção Essência-Aparência ou Modelo-cópia. Esta distinção opera no mundo da representação, trata-se de introduzir a subversão neste mundo, “crepúsculo dos ídolos”. O simulacro não é uma cópia degradada, ele encerra uma potência positiva que nega tanto o *original como a cópia, tanto o modelo como a reprodução* (DELEUZE, 2011, p. 267).

A viagem dos simulacros à superfície, segundo o filósofo, realimentaria o sistema com o devir, em que o diferente ressoa como potência primeira. Por fugir da hierarquização, tudo o que existe são condensados de coexistências, um simultâneo de acontecimentos (DELEUZE, 2011, p. 268). Em certa medida, a afirmação dos simulacros coaduna com maneiras de pensar e também de viver dos filósofos pré-socráticos, de onde podemos destacar a corrente estoica de pensamento.

No mundo estoico não há lugar para cópias, pelo simples fato de que não há lugar para modelos. Da mesma forma, desfaz-se a divisão essência-aparência e tudo o mais que constitui o mundo platônico da representação. Os estoicos estão no lugar do simulacro, de um simulacro que nega tanto o modelo quanto a cópia, que rejeita o Original, que destrói toda a hierarquia, que escapa a todo fundamento (GARCIA-ROZA, 1988, p. 13).

O pensamento estoico, de onde a Filosofia da diferença apreende uma série de contribuições, entende a natureza como desalinhada de fundamentos morais e de leis externas, percebendo a mesma como subsistente nos corpos, em seus movimentos e misturas contínuos, produzindo encontros por afetação (REGIS, FONSECA, 2012, p. 279), em eventos fronteiriços, de invenção e de coemergência.

A esses movimentos fronteiriços, da ordem das afetações mútuas, de nascimentos, que por sua tendência evanescente, fragmentária e acidental se tornam tão caros ao pensamento cartográfico, podemos associar a passagem do poeta Manoel de Barros, quando diz: O ESCURO ENCOSTA NELES / PARA TER VAGA-LUMES (BARROS, 2013c, p.22).

É na fronteira, no seu limite, que o escuro encontra os vaga-lumes. É no ato de “escurecer” que o escuro inventa o vaga-lume, que reage, nasce, banha-se de escuro e escapa em seu devir-vaga-lume. E também num movimento simultâneo, imbricado, o vaga-lume “inventa” o escuro ao relativizar as noções de claridade e de escuridão com seu reluzir. É nesse encostar que ambos se inventam, nascem, se produzem. Coemergem.

Outra corrente de pensamento atrelada ao modelo científico engendrado no modo representativo de produzir conhecimento é aquele que tem como legado as contribuições de Descartes. O padrão de racionalidade construído pelo filósofo desenvolve um formato metodológico de produção de conhecimento calcado na obstinada procura de uma verdade universal. Logo, nessa perspectiva, “a representação é o lugar de morada da verdade, sendo o problema central o de saber se chegamos a ela pela via da razão ou pela via da experiência” (GARCIA-ROZA, 1988, p.09).

Herdeiro do pensamento grego e medieval, o modelo cartesiano reatualiza o platonismo (REGIS, FONSECA, 2012, p. 276), mantendo a lógica que se investe das ideias às coisas. Ao propor a consciência como o caminho para o encontro da verdade, fica estabelecido um “sujeito da verdade”, reforçando novamente a cisão entre exterior e interior, entre mente e corpo: a razão, de natureza inata, imutável e universal seria proveniente dos domínios da mente, enquanto os desejos e afetos, de forma secundária, teriam o corpo como reduto incontestável. Baseado nesse modo de pensar disjuntivo (MORIN, 2006), Descartes formula o paradigma essencial do pensamento ocidental desde o século XVII, onde o sujeito pensante (*ego cogitans*) e a coisa entendida (*res extensa*) encontram-se separados.

Dessa forma, estabelecendo a razão como palco primário do pensamento, o projeto cartesiano de ciência reinveste a matemática como alicerce da metafísica, que aliada à dúvida metódica, instaura diretrizes no fazer científico que considera, sobremaneira, dois requisitos como principais: 1- o conhecimento passa a estar diretamente relacionado à quantificação e 2- o método científico deve se organizar para reduzir a complexidade dos fenômenos estudados, para então definir encadeamentos ordenados ante as divisões estipuladas (REGIS, FONSECA, 2012, p. 276).

Esse cerceamento da realidade baseado no uso de noções de normalidade, na enumeração dos fenômenos repetíveis e no exorcizo daquilo que é desviante, da anomalia (REGIS, FONSECA, 2012, p. 276) condiz com o ideal de inteligibilidade tão caro ao modelo de produção de conhecimento vigente, preocupado principalmente em mensurar, categorizar e prever possibilidades de acontecimentos futuros. Nessa conjuntura, os sistemas teóricos (por se pautarem em processos de normalização que isolam o que não pode ser organizado, valorado e previsto) e as anomalias são irreconciliáveis.

Ao ensaiar uma crítica semelhante, Morin (2006) denuncia aquilo que chama de “inteligência cega e patologia da razão”, movimentos de inteligibilidade modernos que buscam eliminar diversos aspectos da complexidade a fim de instaurar um modelo de conhecer e produzir conhecimento isento, organizado e estável. Segundo o autor, o preço que se paga por tal movimento é o rachaçamento daquilo que é incerto, instável, ambíguo, irracionalizável. Assim, a cegueira se constitui no ato de isolar os objetos de seu meio ambiente, de creditar a secção entre o observador e a coisa observada, partindo a realidade em camadas estáveis e passíveis de observação, porém rígidas e mutiladas da heterogeneidade que compõem.

A patologia moderna da mente está na hipersimplificação que não deixa ver a complexidade do real. A patologia da ideia está no idealismo, onde a ideia oculta a realidade que ela tem por missão traduzir e assumir como a única real. A doença da teoria está no doutrinário e no dogmatismo, que fecham a teoria nela mesma e a enrijecem. A patologia da razão é a racionalização que encerra o real num sistema de ideias coerente, mas parcial e unilateral, e que não sabe que uma parte do real é irracionalizável, nem que a racionalidade tem por missão dialogar com o irracionalizável (MORIN, 2006, p. 15).

A essa tentativa de racionalização que isola o real em frações de um conjunto heterogêneo podemos associar também a pretensão do *dispositivo experimental* (especialmente para a prática científica moderna) de garantir a separação do sujeito e do objeto do conhecimento através da representação dos objetos num processo em que o cientista, por meio de seus procedimentos assépticos, é capaz de converter-se numa testemunha fidedigna dos fenômenos. O papel da distinção sujeito/objeto ergue-se então como uma garantia da validade dos saberes produzidos junto ao coletivo de seus pares.

Como argumentam Barros e Kastrup (2015, p. 55):

a ciência inventa um dispositivo capaz de, segundo seu ponto de vista, operar a triagem entre a invenção e o que “não passa de invenção”. A ciência moderna inventa práticas de produção do conhecimento capazes de fazer desaparecer sua origem inventiva sob o manto da descoberta científica. O dispositivo experimental, concebido para realizar a separação entre sujeito e objeto, surge como dispositivo político, operando a hierarquização das invenções, ou, antes, convertendo uma delas na única representação legítima do fenômeno em questão.

A prática com objetos “purificados” por meio de manejos controlados, o descolamento dos objetos de sua história e das conexões que o associam à realidade são atividades que dependem notoriamente do isolamento de variáveis, bem como da suposta neutralidade e isenção do cientista para assegurar a reprodução dos fenômenos no laboratório. Como um dispositivo também político, o dispositivo experimental opera – num jogo de forças cuja potência é desnivelada e legitimada (pelos ideais de quantificação, resultados “palpáveis” e capacidade de reprodutibilidade, etc.) – uma dobra do poder da invenção contra o caráter arbitrário da invenção (BARROS, KASTRUP, 2015, p. 54-55). Nessa atividade, o cientista torna “verdadeiramente verdadeiro” os seres inventados no próprio laboratório (STENGERS, 2000, p. 111, *apud*. BARROS, KASTRUP, 2015, p. 55). Podemos entender o ser que recebe esse tratamento, o ser *puro, isolado*, como uma invenção da ciência.

Outro dos rompimentos que a cartografia assume em relação aos modelos rígidos de pesquisa se dá em relação ao sentido tradicional de metodologia – imposta como palavra de

ordem e definida por regras previamente determinadas (PASSOS, KASTRUP, ESCÓSSIA, 2015, p. 10). Ao observar essa abordagem tradicional da palavra, incrustada na própria etimologia da mesma – *méta* (meta)-*hódos* (caminho), “percebemos que *hódos* (caminho) vem depois e inteiramente condicionado pela meta que o antecipa e o predetermina” (TEDESCO, SADE, CALIMAN, 2014, p. 94). Com a inversão da ordem de determinação entre os termos, a cartografia assume um caráter de implicação na realidade, que afasta a disjunção sujeito/objeto do conhecimento de seu modo de fazer, considerando a imbricação entre ambos que se dá no processo de experimentar o (no) caminho da pesquisa.

A cartografia propõe uma reversão metodológica: transformar o *méta-hódos* em *hodós-méta*. Essa reversão consiste numa aposta na experimentação do pensamento – um método não para ser aplicado, mas para ser experimentado e assumido como atitude (PASSOS, KASTRUP, ESCÓSSIA, 2015, p. 10-11).

Cabe ressaltar que a importância dada ao caminho da pesquisa que se experimenta, que se vive como uma atitude para o cartógrafo, não elimina ou mesmo diminui o rigor da prática, estando esse decisivo elemento muito mais ligado à investigação numa relação de compromisso e interesse do que numa ordem de exatidão (PASSOS, KASTRUP, ESCÓSSIA, 2015, p. 11). Nesse sentido, o pesquisador-cartógrafo vai se constituindo à medida que erra pelos caminhos, conforme percorre e vivencia territórios, sem saber previamente o que irá atravessá-lo, estando disponível e receptível aos acasos que irrompem durante o processo (COSTA, 2014, p.70-71). É nas estrias do caminho, nos seus intervalos, no *entre* que o fazer cartográfico floresce. É onde a verdade *vacila* no meio do caminho que o cartógrafo investe.

2.1.2 O fazer cartográfico é pensado na multiplicidade

Tomada emprestada inicialmente da geografia, o sentido de cartografia encontra-se ligado etimologicamente à ideia de *carta escrita*²¹, sendo pensada nesse campo científico como a “arte de traçar mapas geográficos ou topográficos” (DICIONARIOAURELIO.COM). Ao ser transposta para os campos da filosofia, política e subjetividade pelos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari, a cartografia passa a constituir um caminho para “pensar a realidade através de outros dispositivos que não os apresentados tradicionalmente pelos discursos científicos, valorizando aquilo que se passa nos intervalos e interstícios” (COSTA, 2014, p.

²¹ “Do Latim *charta* – Grego *chartes*, carta + *graph*, r. de *graphein*, escrever” (AGUIAR, 2010, p. 06)

70), percebendo a natureza destes espaços *entre* como formados e também criadores de realidades.

Logo, o termo passou a ser visto também pelo prisma que se institui como Filosofia da multiplicidade (AGUIAR, 2010), que, reforçamos, norteia a maneira de pensar proposta. Pensar segundo a multiplicidade remete a outra forma de fazer pesquisa e enfrentar as inconstâncias da realidade, que de maneira alguma é estanque.

Nessa multiplicidade realizar uma pesquisa e enfrentar seu caos não significa pensar historicamente no sentido de narrar os acontecimentos ou de adotar um método tal qual definido pelas ciências naturais para se chegar a um fim concreto ou a uma verdade absoluta, mas é pensar geograficamente, ou seja, o método de pesquisa como uma paisagem que muda a cada momento e de forma alguma é estático (AGUIAR, 2010, p. 02).

Dessa forma, propomos enumerar algumas das influências que corroboram para essa maneira de pensar dos filósofos. A dupla (especialmente Deleuze) carrega em sua esteira a presença de uma série de noções, caras à elaboração de um dos alicerces do seu pensamento, que é o *rizoma*. Dente essas noções decisivas, destacamos: as discussões do filósofo francês Henri Bergson sobre a *multiplicidade* e *temporalidade*, constituições do seu conceito de *Duração*; e em Foucault, remontam às suas metáforas geográficas e ao conceito de *dispositivo* - “como um conjunto multilinear de elementos moventes e heterogêneos” (AGUIAR, 2010, p. 02).

Trazemos, portanto, de forma sintética, um termo importante onde se constitui o pensamento rizomático dos autores: *multiplicidade* (que figura, como veremos mais adiante, como um dos princípios do rizoma). Fica explícita a relevância dada ao termo por Deleuze e Guattari, especialmente em sua visada como substantivo, que a traz como alternativa de escape à dualidade entre múltiplo e uno, propondo assim uma fuga a essa dialética para que se pense o múltiplo em estado puro (DELEUZE, GUATTARI, 2011, p. 59), distanciando-a de simples fragmentos de uma totalidade e colocando-a como elemento orgânico. Inspirados no pensamento de Bergson, que distingue a multiplicidade em numéricas ou extensas e multiplicidades qualitativas e de duração, a dupla de autores coloca também uma distinção: de um lado, as multiplicidades arborescentes, extensivas, totalitárias, passíveis de organização, da ordem do consciente ou pré-inconsciente, e do outro, multiplicidades rizomáticas...

Multiplicidades libidinais incoscientes, moleculares, intensivas, constituídas de partículas que não se dividem sem mudar de natureza, distâncias que não variam sem entrar em outra multiplicidade, que não param de fazer-se e

desfazer-se, comunicando, passando umas nas outras no interior de um limiar, ou além ou aquém (DELEUZE, GUATTARI, 2011, p. 60).

Essa noção de multiplicidade nos parece cara no que diz respeito à mudança de orientação que os autores projetam. Deslocar a linearidade das coisas e acontecimentos, suas hierarquizações e categorias estáticas para modos de pensar “horizontais”, “conectivos”, que considerem a erraticidade e a mudança presentes nos movimentos condiz com uma das chaves do pensamento múltiplo e geográfico: o *rizoma*. Conceito que contribui para criar uma imagem do pensamento múltiplo (AGUIAR, 2010, p. 08), a noção de rizoma acompanha seis características aproximativas enumeradas por seus autores, também chamadas de *princípios*:

1º Princípio de *conexão* – característica do rizoma em que qualquer ponto de sua constituição pode (e deve) se conectar a qualquer outro. É o que diferencia os sistemas arbóreos, que “fixam um ponto, uma ordem” (DELEUZE, GUATTARI, 2011, p. 22) dos sistemas rizomáticos, que se desenvolvem, se projetam e conectam em qualquer uma de suas direções, sem hierarquias entre suas linhas.

2º Princípio de *heterogeneidade* – característica que demonstra que “o rizoma não é de origem linguística” (AGUIAR, 2010, p. 09). Segundo os autores franceses, um sistema arbóreo funciona através de dicotomias, enquanto um sistema rizomático não opera somente por meio de traços linguísticos, trazendo também cadeias semióticas de toda diversidade, conectando modos de codificação diferentes entre si, cadeias econômicas, cadeias biológicas, etc. Assim, “um rizoma não cessaria de conectar cadeias semióticas, organizações de poder, ocorrências que remetem às artes, às ciências, às lutas sociais” (DELEUZE, GUATTARI, 2011, p. 22-23).

3º Princípio de *multiplicidade* – afirmação da multiplicidade quando substantivada. Acionada pelos autores, fica afirmado seu estatuto como múltiplo em estado de pureza, sem sujeições ao Uno ou Totalidade. Esse princípio considera a natureza movente das coisas (sujeito e objeto, etc.) (AGUIAR, 2010, p. 09).

As multiplicidades são rizomáticas e denunciam as pseudomultiplicidades arborescentes. Inexistência, pois, de unidade que serve de pivô no objeto ou que se divida no sujeito. (...) Uma multiplicidade não tem nem sujeito nem objeto, mas somente determinações, grandezas, dimensões que não podem crescer sem que mude de natureza (as leis de combinação crescem então com a multiplicidade) (DELEUZE, GUATTARI, 2011, p. 23).

4º Princípio da *ruptura assignificante* – compreende que “um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas

linhas e segundo outras linhas” (DELEUZE, GUATTARI, 2011, p. 25). As formas de um rizoma podem se expandir, podem se romper, mas sempre seguindo um ritmo incessante de reposição. As linhas de fuga em suas rupturas podem tanto irromper em explosões de heterogeneidade nas quais o rizoma pode atingir uma forma sob a qual não se pode atribuir ou submeter qualquer significante, como também uma dada ruptura pode corresponder ao reencontro de organizações que reestratificam o conjunto. Essas extensões e reestratificações estão diretamente ligadas aos processos de *desterritorialização* e *reterritorialização*.

5º Princípio de *cartografia* – a fuga que empreende o rizoma dos modelos estruturais ou gerativos. Os autores compõem a noção de mapa (que é parte do rizoma) como alternativa à lógica arbórea, que também é a lógica do decalque e da reprodução (DELEUZE, GUATTARI, 2011, p. 29). Para eles, rizoma implica em se traçar um mapa, que por sua vez:

Contribui para a conexão dos campos, para o desbloqueio do corpo sem órgãos, para sua abertura máxima sobre um plano de consistência. Ele faz parte do rizoma. O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. (...) uma mapa tem múltiplas entradas contrariamente ao decalque que volta sempre “ao mesmo”. Um mapa é uma questão de performance, enquanto que o decalque remete sempre a uma presumida “competência” (DELEUZE, GUATTARI, 2011, p. 30).

6º Princípio de *decalcomania* – característica da relação do mapa com o decalque. Os autores admitem o movimento criador, inventivo, como partindo do mapa, enquanto que aquilo que o decalque reproduz do mapa “são somente os impasses, os bloqueios, os germes de pivô ou os pontos de estruturação” (DELEUZE, GUATTARI, 2011, p. 32). No entanto, a importância do decalque surge pelo grau de comparação de processos que possibilita. Segundo os autores, o trabalho de religar os decalques ao mapa (relacionando as raízes ou árvores ao rizoma) é necessário, pois permite que se revejam os impasses sobre o mapa e então o traçado de linhas de fuga possíveis. Logo, o decalque permite uma espécie de revisão sobre o mapa, bem como sua expansão.

Apresentamos, portanto, de forma sintética, algumas características de um rizoma (DELEUZE, GUATTARI, 2011, p. 43-44): o rizoma é capaz de conectar um ponto com outro ponto qualquer, independente de seus traços de natureza; em sua dinâmica são colocados em jogo regimes de signos diferentes, não se excluindo aí estados de não signos; o rizoma não se reporta nem ao Uno, nem ao múltiplo: ele não é um múltiplo que deriva do Uno – não é composto de unidades, mas de dimensões de direções movediças; o rizoma constitui

multiplicidades lineares a n direções, sem sujeito ou objeto, sendo essas multiplicidades incapazes de mudar de direção sem metamorfosearem-se. O rizoma se opõe às estruturas definidas por posições circunscritas ou por oposições binárias – o rizoma é composto unicamente de linhas: “linhas de segmentaridade, de estratificação, como dimensões, mas também linhas de fuga ou de desterritorialização como dimensão máxima segundo a qual, em seguindo-a, a multiplicidade se metamorfoseia, mudando de natureza” (DELEUZE, GUATTARI, 2011, p.43); o rizoma constitui uma antigenealogia, uma memória curta, ou mesmo uma antimemória; o rizoma age por variação, expansão; o rizoma coloca em relação devires de incontáveis naturezas; um rizoma se constitui por *platôs*, esses últimos sendo: “toda multiplicidade conectável com outras hastes subterrâneas superficiais de maneira a formar e estender um rizoma” (DELEUZE, GUATTARI, 2011, p. 44).

Podemos descrever o rizoma como um sistema “em treliça” (GUATTARI, ROLNIK, 2007, p. 387), onde suas linhas se permitem derivar ao infinito, mantendo conexões *transversais* com qualquer outra linha ou ponto, sem que se possam determinar pontos de princípio ou fim, ou mesmo cerceamentos. Por trabalhar em/com sistemas que são rizomáticos, o cartógrafo abandona qualquer pretensão delimitadora de princípios ou fins, ele se vê no entre, nas linhas e cruzamentos de uma espécie de “cama de gato” de acontecimentos: a cartografia leva em consideração a tendência rizomática do pensamento e dos seres, que se modificam a todo instante (AGUIAR, 2010, p. 10).

2.1.3 A cartografia se faz (n)uma pragmática (ou de como se vive a cartografia)

Partilhamos da convicção de que a cartografia extravasa o consentimento que se reporta às metodologias tradicionalmente empregadas. A fim de corroborar com as linhas de entendimento que traçamos até aqui, pretendemos trazer o procedimento cartográfico muito mais como uma prática ou pragmática de pesquisa, estando, portanto, “ligada a um exercício ativo de operação sobre o mundo não somente da verificação, levantamento ou interpretação de dados” (COSTA, 2014, p. 67).

Com a noção de pragmática esperamos um distanciamento de interpretações que pensam as decisões metodológicas como ferramentas ou procedimentos desarticulados e que são simplesmente “operados” em determinada etapa do processo investigativo, geralmente quando se vê necessária a extração de informações e dados para posteriormente se proceder a uma análise. Aqui, o traçado cartográfico remete muito mais a um *ethos*, uma atitude, uma postura que se assume no *sentido* de “acompanhamento de percursos, implicação em

processos de produção, conexão de redes ou rizomas” (PASSOS, KASTRUP, ESCÓSSIA, 2015, p. 10). Nesse sentido, aproxima-se bem mais de uma performance, um pensamento-ação que permite encaminhamentos conforme a realidade é provocada, experienciada e produzida.

Desse modo, encaramos a cartografia como um tipo de conhecimento que se faz (e só assim) numa consonância construtiva com a heterogeneidade imanente ao ato de viver (REGIS, FONSECA, 2012, p. 280), que traz em si os movimentos e inconstâncias, uma forma nômade de produzir saberes sobre realidades também nômades. Sustentaremos então, a validade da cartografia como pragmática, como um “pesquisar-viver” inspirando-nos momentaneamente em duas *pistas*²²: *a cartografia como método de pesquisa-intervenção e cartografar é acompanhar processos*. Ressaltamos aqui o caráter didático dessa escolha em relação à pistas para essa etapa, por entendermos que ambas sintetizam parte do pensamento do pesquisador no que remete ao *acesso*, ao *contato* com os procedimentos adotados, como janelas que se abriram (ou melhor, que estão em processo de abertura) e ampliaram o olhar para as outras pistas, tornando sua incorporação mais gradual e fluida. Em tempo, tornando nosso ato de *devorá-las* mais palatável.

Ao reafirmar a reversão da constituição tradicional de método, assumimos a diretriz cartográfica de um *hódos-metá*, onde passamos a levar em consideração as diversas reverberações da prática investigativa tanto sobre o objeto da pesquisa, quanto sobre o pesquisador e seus resultados (PASSOS, BARROS, 2015). Considerar essa problemática nos remete à inseparabilidade entre o ato de conhecer e fazer, entre pesquisar e intervir. Esboçamos então, a ideia de que toda pesquisa é *intervenção*.

Esse traçado da cartografia nos conduz novamente à ideia de que a pesquisa não deve se ancorar na pressuposição de saberes anteriores à realidade (PASSOS, BARROS, 2015, p. 14). Só conseguimos apreender objeto, sujeito e conhecimento como coemergentes no processo da pesquisa quando nos livramos dessas amarras apriorísticas. Para o pesquisador-cartógrafo alcançar essa coemergência – ou plano de produção – é imprescindível o mergulho no plano de experiência onde se *agenciam* sujeito e objeto, a teoria e a prática. Intervir demanda mergulhar.

Mergulhados na experiência do pesquisar, não havendo nenhuma garantia ou ponto de referência exterior a esse plano, apoiamos a investigação no seu

²² Ratificamos a opinião dos organizadores do primeiro volume da obra *Pistas do Método da Cartografia* (2015) ao considerarem a apresentação das pistas não como uma hierarquização, mas à maneira de um rizoma, em que cada pista se remete às outras, dispondo conexões e mesmo incentivando a ordem da leitura conforme o critério do pesquisador.

modo de fazer: o *know how* da pesquisa. O ponto de apoio é a experiência entendida como um saber-fazer, isto é, um saber que vem, que emerge do fazer. Tal primado da experiência direciona o trabalho da pesquisa do saber-fazer ao fazer-saber, do saber na experiência à experiência do saber. Eis aí o “caminho” metodológico (PASSOS, BARROS, 2015, p. 18)

De uma maneira geral, aceitar esse conhecer e fazer como desdobramentos inseparáveis na prática do cartógrafo subscreve a negação de toda e qualquer pretensão à neutralidade, ou meso de sujeito e objeto cognoscentes anteriores à relação que compõem (PASSOS, BARROS, 2015, p. 30). Para além de articulações entre os elementos implicados, podemos falar em constituições, da ação de conhecer como engendradora de realidades de si e do mundo, que assumem consequências *políticas*. Posicionamos então, a prática do cartógrafo como política não em seu caráter vinculado ao poder e relações de soberania ou de dominação, mas voltada para sua dimensão como produtor de subjetividades, sua face produtora de sociedade, “seu caráter processual criador de mundos” (ROLNIK, 2014, p. 70). Na pesquisa-intervenção, o cartógrafo cria-se à medida que (re)cria mundos.

Na esteira desse raciocínio, aspiramos incorporar a entrada no plano da experiência como fundamental ao ato de conhecer/acompanhar/criar a realidade. Conhecer, aqui, é caminhar *junto*, construir o caminho e constituir-se nele (PASSOS, BARROS, 2015, p. 31). Não há outro caminho para o cartógrafo senão o mergulho na experiência, sua imersão sem pretensões assépticas ou fidedignas.

Nesse sentido, buscamos a pesquisa-intervenção como um mergulho na geografia dos afetos, no encontro de corpos, nas vibrações e nos movimentos (ROLNIK, 2014). Evocamos novamente nosso “poeta-*destradutor*” Manoel de Barros e tomamos como nosso seu excerto, de onde afirmamos um compromisso e um primado do cartógrafo: “só sei por emanções por aderências por incrustações” (BARROS, 2013a, p. 06). O polissíndeto empregado pelo poeta na preposição *por* demonstra sua ênfase, seu excesso no que diz respeito ao modo, ao *como se faz*, *como se realiza* seu saber. A pesquisa-intervenção está estritamente conectada aos *como*, aos modos de emanar e estar receptivo às emanções, ao aderir-se e a descobrir (descascar, descamar) superfícies propícias às aderências, a incrustar-se e deixar-se ser palco, terreno de incrustações. A ausência de intervalos, ou melhor, de pontuação – vírgulas – na fala de Barros dá o tom processual de seu saber. Um saber em movimento. São emanções-aderências-incrustações em constante deslocamento. Esse constante fazer-se não tem margens, apenas correntezas. O cartógrafo precisa mergulhar e nadar nessas correntezas que no ato de correr, nunca são as mesmas. Precisa *acompanhar*.

Chegamos ao segundo eixo, ou à segunda pista usada no esboço didático de nosso pesquisar-viver cartográfico. Reiteramos o caráter instrutivo dessa escolha, onde desejamos o afastamento de possíveis hierarquizações entre as pistas.

Por lidar com matérias que não são estanques e iminentemente relacionais, é importante que o pesquisador esteja em constante movimento – afetando e sendo afetado por aquilo que cartografa –, que cartografe sempre em processo (COSTA, 2014). Ao sustentarmos que esse modo de produzir conhecimento é inconsistente com a representação de objetos é necessária a compreensão da característica processual onde o cartógrafo investe. Nesse sentido, podemos dizer que lida com *objetos-processo* (BARROS, KASTRUP, 2015, p. 59).

Apresentar sua matéria-prima como objetos-processo remete especialmente à situação paradoxal em que o cartógrafo sempre se vê, isto é, sua investigação se dá sempre pelo meio, entre pulsações (BARROS, KASTRUP, 2015, p. 58). Quando o cartógrafo investe num dado território, geralmente existem processos já em andamento. Os acontecimentos não estacionam para que o cartógrafo possa arremeter-se em seu fluxo. O cartógrafo está constantemente a “pegar o bonde andando”.

Apesar de insistentemente desafiado por essa condição, o pesquisador-cartógrafo não teme o movimento, ele aceita a vida e suas incertezas (ROLNIK, 2014). Aquilo que para outras modalidades de produção de conhecimento – a exemplo dos modelos pautados no dispositivo experimental moderno – habita a pesquisa como momentos distintos e sucessivos (coleta de dados, análise, discussão, etc.), constitui, dentro do proceder cartográfico, passos que se confundem em suas sucessões. No manejo cartográfico “cada momento traz consigo o anterior e se prolonga nos momentos seguintes” (BARROS, KASTRUP, 2015, p. 59).

Se essa sucessão de eventos não preenche o interesse do cartógrafo quando seccionada, particionada, ou mesmo com determinados elementos “devidamente” isolados, como ele *investe* nessas matérias? Como ele as *entende*? Adentramos aqui numa dupla problemática: o cartógrafo não exatamente investe em suas matérias, ele *compõe com* elas. O pesquisador não almeja o “entendimento” relacionado a explicar ou revelar seus objetos-processo, ele dá *passagem* aos afetos e intensidades que se constituem em seu cartografar. Essas duas características da prática cartográfica estão profundamente intrincadas com o acompanhamento de processos.

Do entendimento que a processualidade delineia cada um dos momentos da pesquisa, resultando nos movimentos do cartógrafo enquanto transformador e produtor de mundos, mais uma vez a cartografia traz à baila a disjunção sujeito-objeto. O sujeito e o objeto emergem conjuntamente num plano afetivo (BARROS, KASTRUP, 2015, p. 73). Na

qualidade de pesquisar sem pretensões de isolar o objeto de suas articulações históricas e de suas ligações com o mundo, a cartografia propõe a relação do investigador com o emaranhado de heterogêneos que o rodeiam – onde se aproxima bastante da pesquisa etnográfica –, numa relação que se dá em *agenciamento*, cofuncionamento. Trata-se de composições de corpos envolvendo afecções mútuas (BARROS, KASTRUP, 2015, p. 57). É uma *questão de cartografia* compor e compor-se nessas afecções, onde o cartógrafo atravessa e é constante e simultaneamente atravessado durante o percurso.

Indivíduos ou grupos, somos atravessados por linhas, meridianos, geodésicas, trópicos, fusos que não seguem o mesmo ritmo e não tem a mesma natureza. (...) de todas essas linhas, algumas nos são impostas de fora, pelo menos em parte. Outras nascem um pouco por acaso, de um nada, nunca se saberá por quê. Outras devem ser inventadas, traçadas, sem nenhum modelo nem acaso: devemos inventar nossas linhas de fuga se somos capazes disso, e só podemos inventá-las traçando-as efetivamente na vida. (...) é uma questão de cartografia. Elas nos compõem, assim como compõem nosso mapa. Elas se transformam e podem mesmo penetrar uma na outra. Rizoma (DELEUZE, GUATTARI, 1996, p. 70-71).

Ao que é traçado efetivamente na vida, nos reportamos à criação de realidades que se dá em nível processual. No ato de acompanhar esses processos, o cartógrafo não questiona pela essência das coisas. O pesquisador se guia de outras formas: “no lugar de *o que é isso que vejo?* (pergunta que remete ao mundo das essências), um *como estou compondo com isto que vejo?*” (COSTA, 2014, p. 70). Ao cartografar, o pesquisador assume-se um compositor, ele “com/põe” na medida em que faz suas cartografias. Ele pensa, mas também constitui os movimentos enquanto esses acontecem. O cartógrafo deixa pegadas enquanto segue rastros pelos territórios que habita.

E sobre o entender do pesquisador-cartógrafo enquanto investigador de processos, frisamos que o ato nada tem a ver com explicar ou revelar seus objetos-processo. Para ele, o que existe são composições de linguagem usadas para expressar as intensidades com as quais se encontra: “o que há em cima, em baixo, e por todos os lados são intensidades buscando expressão” (ROLNIK, 2014, p. 66). O cartógrafo não se vê como um sujeito que explica algo, pois é movido muito mais por um desejo de constituir amálgamas de “corpo-e-lingua” (ROLNIK, 2014, p. 231), produzindo realidades, colocando seu corpo para sentir, viver, experimentar. Da língua, cabe ao cartógrafo testar seu paladar, provar os afetos, experimentar os sabores dos acontecimentos, mas não apenas isso: cabe a ele dar voz, dar passagem, dar expressão a esses movimentos. Coletivizá-los.

Embarcamos mais uma vez no trabalho de Manoel de Barros, na intenção de compartilhar aquilo que entendemos como “dar voz”, “dar passagem” aos afetos. O poeta transubstanciado em fotógrafo percorre territórios, cria mundos, serve de ponte para os afetos que presença-produz:

Difícil fotografar o silêncio.
 Entretanto tentei. Eu conto:
 Madrugada a minha aldeia estava morta.
 Não se ouvia um barulho, ninguém passava entre
 as casas.
 Eu estava saindo de uma festa.
 Eram quase quatro da manhã.
 Ia o Silêncio pela rua carregando um bêbado.
 Preparei minha máquina.
 O Silêncio era um carregador?
 Estava carregando o bêbado.
 Fotografei esse carregador.
 Tive outras visões naquela madrugada.
 Preparei minha máquina de novo.
 Tinha um perfume de jasmim no beiral de um sobrado.
 Fotografei o perfume.
 Vi uma lesma pregada na existência mais do que na
 Pedra.
 Fotografei a existência dela.
 Vi ainda um azul-perdão no olho de um mendigo.
 Fotografei o perdão.
 Olhei uma paisagem velha a desabar sobre uma casa.
 Fotografei o sobre.
 Foi difícil fotografar o sobre.
 Por fim eu enxerguei a *Nuvem de calça*.
 Representou pra mim que ela andava na aldeia de
 Braços com Maiakovski – seu criador.
 Fotografei a *Nuvem de calça* e o poeta.
 Ninguém outro poeta no mundo faria uma roupa
 Mais justa para cobrir a sua noiva.
 A foto saiu legal (BARROS, 2013b, 09-10).

Se o poeta encarrega-se de captar o *silêncio*, o *perfume* de jasmim, o *perdão* tingido de azul no olho de um mendigo, se ele fotografa o *sobre*, ou mesmo a *Nuvem de calça* e seu criador, é porque, apesar da dificuldade, ele se encontra receptivo. Em certa medida, o poeta “desexplica” o cenário por meio dos afetos que dá expressão. As fotografias de Manoel estão muito distantes de representar verdades anteriores ao seu olhar, ao seu *compor*. Suas fotografias inventam, multiplicam mundos. Essa é uma das funções do cartógrafo: estar receptivo aos processos, para compor com eles, dar-lhes morada e salvo conduto para se expressarem. Como o fotógrafo Manoel, resta ao pesquisador estar suficientemente poroso às microsensibilidades que se insinuam nas zonas fronteiriças de seu corpo, de seus saberes e

das intensidades fugidias dos acontecimentos (COSTA, 2014). Acompanhar processos é trabalhar em fronteiras desguarnecidas.

2.2 Estratégias de aproximação

Elegemos a imersão no território existencial do jogo Pokémon GO (ou o *habitar* desse território) como principal caminho de aproximação dos processos com os quais desejamos compor. Para tanto, nossa via de entrada vem se constituindo a partir das práticas na constelação de atividades que envolvem o universo do jogo, inicialmente se dando a partir dos afetos e impressões que surgem na autorreferenciação como jogador. Nesse sentido, tanto as práticas de experimentação solitárias quanto aquelas realizadas, porventura, com interações (batalhas Pokémon e batalhas de *reide*) passam também a compor o registro de campo, ou melhor, o diário do cartógrafo.

Frisamos também o momento dos registros de campo como imprescindíveis no que remete à coletivização dos afetos e linhas de expressão que buscam linguagem. Para tanto, fazemos uso de registros de campo no formato de *cartas-diário* que se constituem nos diários do cartógrafo dirigidos à orientadora do pesquisador através de emails. Esse formato foi assim eleito no intuito de facilitar a fluidez da escrita, elaborada numa linguagem muito menos ligada a formalismos e descrições assépticas do que às linhas de expressão, transgressões linguageiras e afecções que pedem passagem. As cartas podem ser localizadas no tópico Apêndice A deste trabalho.

Por tratar-se de um trabalho envolvendo seres humanos no Brasil, a pesquisa deve se constituir conforme as normas e procedimentos éticos relativos à Resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, segundo as diretrizes do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da instituição, e respeitando as exigências metodológicas da Plataforma Brasil, apresentando elementos como: análise crítica de riscos e benefícios aos envolvidos na pesquisa; descrição da forma de recrutamento e seus responsáveis; elaboração do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE); explicação dos procedimentos a que serão submetidos os sujeitos participantes, entre outros.

Estão sendo utilizados os seguintes materiais durante a prática investigativa:

- Smartphone Motorola Moto G 4 Plus, que além de ser o hardware suporte do jogo Pokémon GO é também utilizado nas atividades de registro imagético (*Print Screens* de informações na tela do aparelho e fotografias);

- Diários de campo no formato de cartas-diário para registro das impressões do pesquisador nas dinâmicas vivenciadas.

2.3 Elementos teórico-metodológicos

2.3.1 Subjetividade

As discussões sobre subjetividade convergem numa multiplicidade de conceituações e abordagens que refletem, umas mais diretamente que outras, as também múltiplas visões e estatutos relativos à condição humana, ou aos modelos de sujeito que estão fazendo referência. Tendo em vista a abrangência que o termo exhibe como um operador polissemântico e as diversas maneiras como é tomado pelos variados ramos do conhecimento, sendo caro especialmente às Ciências Humanas e Filosofia, percebemos como pertinente à nossa pesquisa situar sobre qual subjetividade estamos nos referindo, ou de qual lugar de fala estamos nos posicionando e dialogando com o conceito.

Como ressaltam Domènech *et al.* (2001), há o movimento de crítica e rejeição à noção de um sujeito universal, estável, uno, totalizado e totalizante, interiorizado e individualizado (DOMÈNECH *et al.*, 2001), que sob a rubrica de uma “crise do eu” se inscreve na ênfase em outras imagens, múltiplas e diversas das subjetividades – como subjetividade distribuída, socialmente construída, dialógica, descentrada, múltipla, nômade, situada, subjetividade inscrita na superfície do corpo, subjetividades produzidas pela linguagem, etc. (DOMÈNECH *et al.*, 2001) –, muitas dessas mostrando-se alternativas frente ao dualismo interior/exterior que permeia (em diversos graus de intensidade) o modelo transcendente do pensamento ocidental.

Com raízes na tradição filosófica ocidental, e inclusive na própria moral ou virtude de concepção cristã, que situa a alma com tudo aquilo que é interior ao sujeito (DOMÈNECH *et al.*, 2001), e posteriormente sendo apropriada pela Psicologia como conceito e objeto de sua ciência, numa condição de dimensão interior do sujeito, a subjetividade passa a ser legitimada como algo substancial, relativo à interioridade do ser, algo que lhe é próprio e despindo-a de seu caráter sócio-histórico e cultural (XAVIER, 2009).

A partir de outros ângulos, temos também modelos de compreensão das subjetividades ancorados não no sujeito psicológico, mas no sujeito social, na importância dada ao exterior no seu processo de constituição. Tendo como base a crítica feita por Domènech *et al.* (2001) aos modelos baseados no construcionismo social, que “ênfatizam o papel determinante do

linguístico, do discursivo e do significado na constituição de nossos mundo mentais” (DOMÈNECH *et al.*, 2001, p. 117), teríamos então um determinismo dos processos externos, principalmente nos eventos linguísticos, que estaria unificado e totalizado (DOMÈNECH *et al.*, 2001).

No intuito de pensar as questões das subjetividades num prisma alheio aos fixos e noções totalizantes, buscamos compreender este conceito a partir de propostas que o esboçam de forma múltipla, heterogênea, processual. Nesse sentido, nos aproximamos das ideias de teóricos como Deleuze e Guattari, que repensam as subjetividades como multiplicidades, no seu caráter não unívoco, nos seus engendramentos, permeados e povoados de instâncias que coexistem e competem a todo o momento em suas produções, incluindo-se também as relações fronteiriças entre interioridade e exterioridade dos sujeitos.

Os autores franceses elaboram suas críticas à subjetividade substancial por diversas frentes, sendo uma delas a que parte do rompimento com toda e qualquer sinonímia entre sujeito e subjetividade (XAVIER, 2009, p. 113). Essa identificação (que opera uma noção de sujeito recipiente de apreensões exteriores internalizáveis, evidenciando a disjunção entre interior e exterior) é desfocada, para que então, se tome como eixo problematizador não um sujeito estável e constituído, mas subjetividades. Como acentua Guattari (2012, p. 34):

Proporemos então operar um descentramento da questão do sujeito para a da subjetividade. O sujeito, tradicionalmente, foi concebido como essência última da individuação, como pura apreensão pré-reflexiva, unificador dos estados de consciência. Com a subjetividade, será dada, antes, ênfase à instância fundadora da intencionalidade. Trata-se de tomar a relação entre o sujeito e o objeto pelo meio, e de fazer passar ao primeiro plano a instância que se exprime.

Sob essa ótica, passamos a considerar não uma ideia fixa de sujeito, mas sim subjetividades práticas, sujeitos constituídos na experiência social (SOARES, MIRANDA, 2009), em trajetos, em conjunções que se dão nos mais diversos âmbitos, seja no seio familiar, profissional, na rua, no *corpo*. Pensar as subjetividades se torna também uma questão de fronteiras. Assim, partilhamos do pensamento de que:

A geração de subjetividades não consiste na demarcação dos limites de um eu, enclausurado e interior, mas na ideia de que ele é o efeito de uma função ou operação que sempre se produz na exterioridade desse eu. O sujeito já não é uma unidade-identidade, mas envoltura, pele, fronteira: sua interioridade transborda em contato com o exterior (DOMÈNECH, *et al.*, 2001, p. 114).

Esse descentramento sujeito/subjetividades coaduna com o *eixo horizontal* de pensamento aqui já citado. Uma vez que nos deslocamos do mundo das representações e essencialismos (coerentes com a esteira de pensamento platônica/hegeliana) para um mundo povoado de acontecimentos cotidianos e prosaicos através dos quais nos constituímos (SOARES, MIRANDA, 2009), podemos refletir sobre uma subjetividade que é simultaneamente *material* (ainda que incorpórea), *imane*nte (constituída no mundo e conjuntamente com as coisas que nele se inscrevem), *relacional*, *associacionista* e *interativa* (cujas irrupções se dão apenas nas interações entre matéria-sensível e matéria-vibrátil) (SOARES, MIRANDA, 2009). Assim:

Considerar a subjetividade sob o ângulo de sua materialidade é levar em conta seu caráter processual, parcial, imanente, pré-pessoal (na medida em que antecede a qualquer sujeito individuado, porque o constitui), polifônico no sentido bakhtiano do termo, coletivo e maquínico (SOARES, MIRANDA, 2009, p. 414).

Observamos a importância de se frisar esta compreensão polifônica e heterogênea da subjetividade (GUATTARI, 2012) a fim de evitar uma impressão demasiada determinista, uma vez que privilegiamos um eixo específico dentre aqueles que dizem respeito às questões das subjetividades: o da *produção*, mesmo, de subjetividades. Devemos evidenciar, portanto, que não é de nossa pretensão considerar a subjetividade, sob o ângulo de sua produção, voltada aos sistemas tradicionais de determinação infraestrutura material/superestrutura ideológica, conservando sim, que os diversos componentes que concorrem para o engendramento de subjetividade não se condicionam a partir de posições hierárquicas cristalizadas e postas em definitivo (GUATTARI, 2012), levando-nos a concordar com o que propõe Guattari:

Enfatizar cada vez mais a subjetividade enquanto produzida por instâncias individuais, coletivas e institucionais. (...) a subjetividade, de fato, é plural, polifônica – para retomar uma expressão de Mikhail Bakhtin. E ela não conhece nenhuma instância dominante de determinação que guie as outras instâncias segundo uma causalidade unívoca (GUATTARI, 2012, p. 11).

Assumimos então esta noção que substitui a lógica do ser, definido e fixo, por uma lógica de conjunção e que se propõe a partir das multiplicidades, das relações entre diversos elementos e suas linhas de fuga. Tomamos aqui emprestada a definição tecida por Guattari (por ele mesmo caracterizada de “provisória” e “englobante”) de subjetividade, como sendo: “o conjunto das condições que torna possível que instâncias individuais e/ou coletivas estejam

em posição de emergir como *território existencial* autorreferencial, em adjacência ou em relação de delimitação com uma alteridade ela mesma subjetiva” (GUATTARI, 2012, p. 19). Dessas condições, ressaltamos o caráter também múltiplo, e principalmente seu caráter como engendradoras, portanto, como *condições de produção*.

Ora, ao considerarmos a subjetividade como um fluxo contínuo de sensações, modos de existir, amar e comunicar, de imagens, sons, afetos, valores e formas de consumo literalmente fabricadas no entrecruzamento de instâncias sociais, técnicas, institucionais e individuais, estamos radicalizando as possibilidades dos engendramentos de subjetividades. No limite, é possível talvez considerar que todos os sujeitos e coletivos humanos, institucionalizados ou não, com maior ou menor grau de instrução e de conhecimento tecnológico, são produtores de subjetividades (SOARES, MIRANDA, 2009, p. 415-416).

Portanto, ao considerar esse caráter de produção, obviamente, se fazem necessárias algumas observações sobre essas *condições*, num eixo que nos leva a pensar o que (ou quem) as produz. Nesse sentido: “se estamos falando de produção, é forçoso também que falemos igualmente de máquinas e de agenciamentos coletivos” (SOARES, MIRANDA, 2009, p. 417).

A referência a uma subjetividade *maquínica* se faz, mais precisamente, à redefinição pela qual passa a relação entre homem e máquina, onde se apresentam subjetividades engendradas por sistemas maquínicos insurgentes (XAVIER, 2009). Assim, podemos considerar, dentro das questões da subjetividade, uma polifonia que não se mostra exclusiva de vozes humanas, mas incluindo-se também vozes maquínicas, que não necessariamente devem estar associadas à “máquina técnica”, como veremos adiante.

Outra consideração que se faz atraente nessa abordagem é o destaque dado aos complexos informacionais e comunicacionais como parte representativa destes processos, ao assumirem papéis preponderantes junto aos fatores subjetivos (GUATTARI, 2012). Ao destacar os *equipamentos coletivos de subjetivação*²³, Guattari (2012) provoca a respeito do alcance em relação a questão da subjetividade:

²³ Seria uma espécie de conjunto diverso de “máquinas iniciáticas, sociais, retóricas, embutidas nas instituições clínicas, religiosas, militares, corporativistas, etc.” (GUATTARI, 1996, p. 178), engendradoras de subjetividades, ou ainda máquinas concebidas para secretar subjetividades, a exemplos das máquinas monacais ou ainda as cortes. Guattari apresenta três vozes/vias fundamentais que estes equipamentos produziram e que possuem entrelaçamentos presentes na base dos processos de subjetivação das sociedades ocidentais da contemporaneidade. São eles: “1. as vozes de poder: que circunscrevem e cercam, de fora, os conjuntos humanos, seja por coerção direta e dominação panóptica dos corpos, seja pela captura imaginária das almas; 2. as vozes de saber: que se articulam de dentro da subjetividade às pragmáticas técnico-científicas e econômicas; 3. as vozes de auto-referência: que desenvolvem uma subjetividade processual autofundadora de suas próprias

Devem-se tomar as produções semióticas dos *mass media*, da informática, da telemática, da robótica etc... fora da subjetividade psicológica? Penso que não. Do mesmo modo que as máquinas sociais que podem ser classificadas na rubrica geral de Equipamentos Coletivos, as máquinas tecnológicas de informação e de comunicação operam no núcleo da subjetividade humana, não apenas no seio de suas memórias, da sua inteligência, mas também da sua sensibilidade, dos seus afetos, dos seus fantasmas inconscientes (GUATTARI, 2012, p. 14).

Uma ressalva é feita pelo autor no que remete à atualidade da *entrada em máquina* da subjetividade, argumentando não se tratar necessariamente de uma novidade absoluta, muito menos um fenômeno cuja emergência se dá exclusivamente no momento da contemporaneidade e com o advento das tecnologias atuais. Após pontuar que as máquinas nada mais são do que formas hiperdesenvolvidas e hiperconcentradas de certos aspectos da própria subjetividade humana, assegura ser possível retratar um histórico dos equipamentos coletivos de subjetivação, passando por exemplos como a “máquina Igreja católica” (GUATTARI, 1996) e a “máquina feudal” (DELEUZE, GUATTARI, 1995).

Também pertinente e passível de uma tentativa de explicitação (mesmo que de forma ainda superficial) é o termo *máquina* dentro do conjunto conceitual que acionamos. Analogamente ao *dispositivo*, percebe-se uma tendência à associação prévia ao seu caráter de aparato técnico/tecnológico. Num sentido divergente deste entendimento à priori vemos como necessário apreender aquilo que se refere ao maquinismo num conjunto que articula seus elementos técnicos, sociais, semióticos e axiológicos a fim de oferecer um conceito de máquina para além daquilo que deliberadamente consideramos como máquina técnica (GUATTARI, 2012). Aqui, para fins de acionamento alinhado com nossa proposição, convém-nos adotar o sentido de máquina ampliado por Guattari, do qual Broeckmann (2001) nos oferece uma síntese:

As máquinas podem ser corpos sociais, complexos industriais, formações psicológicas ou culturais, bem como complexos de desejos agenciando indivíduos, materiais, instrumentos, regras e convenções que, em conjunto, constituem-se máquina. As máquinas são junções de pedaços heterogêneos, a agregação que transforma as forças, articula e impulsiona seus elementos e os coloca em estado de contínua transformação (BROECKMANN, 2001, apud. SOARES, MIRANDA, 2009, p. 417).

A noção de máquina surge-nos como cara por acionar a dimensão híbrida das coisas, dos sujeitos, por ativar a potência do *entre*, uma vez que é nesse intervalo livre de disjunções

coordenadas, autoconsistencial (que há um tempo atrás eu havia relacionado à categoria de ‘grupo sujeito’), o que não a impede de instalar-se transversalmente às estratificações sociais e mentais”.

sujeito/objeto que as coisas se engancham, acoplam, se agenciam (SOARES, MIRANDA, 2009).

2.3.2 Virtual

De diferentes modos o conceito de virtual atravessa a discussão aqui proposta a partir do estudo do jogo Pokémon GO. Trabalhado de forma direta, ou na composição de expressões mais particulares por diversos pensadores (*realidade virtual, virtualização, mundos virtuais*, etc.), o termo se apresenta em diversas acepções, revelando camadas de sentidos, umas mais ou menos convergentes entre si do que outras.

Como expõe Lévy (2010), a palavra virtual pode ser compreendida em pelo menos três sentidos mais amplos, sendo um *técnico*, associado à informática, um sentido *corrente* e um terceiro sentido *filosófico*. A partir da compreensão de que as dinâmicas envolvidas na prática do jogo Pokémon GO incidem com aspectos do virtual – a premissa do aplicativo é a de integrar informações virtuais a visualizações no mundo “concreto” –, buscamos desenvolver uma discussão que nos permita compreender o jogo estudado e, por ventura, algumas de suas implicações.

Em sua definição técnica, o virtual liga-se às tecnologias digitais, aos ambientes em rede e aos usos que se operam dessas estruturas. No sentido corrente, o termo é comumente acionado para definir aquilo que se caracteriza por sua “irrealidade” – “enquanto a realidade pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível” (LÉVY, 2010, p. 49). Conforme Lévy, essa concepção possui uma parte de verdade, mas demonstra-se demasiada redutora para consistir numa teoria geral do virtual.

A palavra virtual é empregada com frequência para significar a pura e simples ausência de existência, a “realidade” supondo uma efetuação material, uma presença tangível. O real seria da ordem do “tenho”, enquanto o virtual seria da ordem do “terás”, ou da ilusão, o que permite geralmente o uso de uma ironia fácil para evocar as diversas formas de virtualização (LÉVY, 1996, p. 15).

Lévy (2010) esboça um escalonamento entre diversos sentidos de virtual que dispõe segundo graus de interação pessoal com situações simuladas, classificação essa que enumera desde os sentidos comum e filosófico do virtual, aos sentidos empregados de forma mais íntima com sistemas de informação, sendo esses últimos os que o autor emprega maior ênfase na definição de “sentidos fortes”.

Tabela 1: Os diferentes sentidos do virtual, do mais fraco ao mais forte.

	Definição	Exemplos
Virtual no sentido comum	Falso, ilusório, irreal, imaginário, possível.	
Virtual no sentido filosófico	Existe em potência e não em ato, existe sem estar no presente.	A árvore na semente (por oposição à atualidade de uma árvore que tenha crescido de fato). Uma palavra na língua (por oposição à atualidade de uma ocorrência de pronúncia).
Mundo virtual no sentido da possibilidade de cálculo computacional	Universo de possíveis calculáveis a partir de um modelo digital e de entrada fornecidas por um usuário.	Conjunto das mensagens que podem ser emitidas respectivamente por: - programas para edição de texto, desenho ou música, - sistemas de hipertexto, - bancos de dados, - sistemas especializados, - simulações interativas etc.
Mundo virtual no sentido do dispositivo informacional	A mensagem é um espaço de interação por proximidade dentro do qual o explorador pode controlar diretamente um representante por si mesmo.	- mapas dinâmicos de dados apresentando a informação em função do “ponto de vista”, da posição ou do histórico do explorador, - RPG em rede, - videogames, - simuladores de voo, - realidades virtuais etc.
Mundo virtual no sentido tecnológico estrito	Ilusão de interação sensório-motora com um modelo computacional.	Uso de óculos estereoscópicos, <i>datagloves</i> ou <i>datasuits</i> para visitas a monumentos reconstituídos, treinamento em cirurgias etc.

Fonte: LÉVY, P. Ciberultura. São Paulo: Editora 34, 3. ed., 2010, p. 76.

Apesar de a progressão apresentada por Lévy considerar de forma mais evidente (principalmente em seus níveis mais “fortes”) um estreitamento com as definições técnicas que se relacionam ao termo, podemos fomentar uma discussão em torno sua ponta mais “fraca”. A partir de uma abordagem etimológica simples²⁴, podemos nos aproximar de algumas questões que circundam o termo. A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, que, por sua vez deriva de *virtus*, que pode significar força ou potência (CRAIA, 2009, p. 113; LÉVY, 1996, p. 15).

Como sustenta Craia (2009), a abordagem etimológica, apesar de assertiva, ainda é insuficiente, constatando que a palavra *virtus* é composta pelo prefixo *vir*, que sugere o masculino, aquilo que penetra, que informa, aquilo que detém e comunica a forma. Para o autor, o objetivo dessa força que “informa” é uma das chaves para o problema do virtual na Filosofia medieval:

Para a filosofia do medieval, o virtual é aquilo que está em potência, que ainda não foi atualizado. Assim sendo, o virtual parece necessitar de uma passagem na qual, ao mesmo tempo, se completa e desaparece. Com efeito, quando o virtual (ou potencial) é atualizado, ele deixa, literalmente, de “ser aquilo que era”, para tornar-se outra coisa; sua natureza muda, o ser virtual se perde no surgimento do ser atual (CRAIA, 2009, p. 113).

É na qualidade do virtual de “desaparecer naquilo que ele promove”, segundo Craia (2009), que persiste o estatuto de negatividade, ou do quase-ser, atribuído ao termo principalmente pela Filosofia escolástica. Segundo o autor, mesmo não existindo de forma capital dentro da Filosofia medieval uma negação do virtual em relação ao seu próprio ser, é tendo como base uma hierarquização entre o par possível-real, e a identificação (herdada do aristotelismo) do virtual com o potencial, com a “pura potência”, que se desdobrou um obscurecimento da natureza do virtual.

Como argumenta Craia (2009), a oposição entre o par possível-real e a identificação do virtual com potência/potencial, são fatores responsáveis pela ênfase numa *negatividade* do virtual. A distinção lógica onde o possível é colocado exatamente como o real, porém, sem a dádiva da existência, recai paralelamente sobre o virtual, abastecendo uma abordagem

²⁴ A palavra virtual (...) é apontada na língua portuguesa, entre outras definições, como: *o que existe como faculdade, porém sem exercício ou efeito atual; que não existe como realidade, mas sim como potência ou faculdade; o que é suscetível de se realizar, potencial, possível; que equivale a outro, podendo fazer as vezes deste, em virtude ou atividade; o que está predeterminado, e contém todas as condições para sua realização*. Na acepção anglo-saxônica, um apanhado de definições da palavra virtual a define como: *algo que embora não exista estritamente, existe em efeito; algo que é tão próximo da verdade que para a maioria dos propósitos, pode ser considerado como tal; algo que existe em essência ou efeito, embora não seja formalmente reconhecido e admitido como tal; algo cuja existência só pode ser inferida por uma evidência indireta* (SOUZA, 2007).

limitante do termo, num movimento em que “grande parte do pensamento filosófico aceitou a ideia da ‘irrealidade’ do virtual”, coadunando com a ideia de “que ele é, também, um ‘mero’ possível, e não um ser atual e, portanto, não merecedor do estatuto do real pleno” (CRAIA, 2009, p. 114). A fim de evitarmos incidir nessa identificação simplificadora (possível/virtual), buscamos esclarecer um estatuto do virtual partindo inicialmente de sua distinção com o possível.

Ao se reportar ao processo que vai do possível à realização, o autor destaca algumas de suas características:

um possível pode vir a ser ‘realizado’, mas entanto possível, nada muda nele no processo de realização. O passo da possibilidade para a realidade ‘só acrescenta a existência concreta e individual’ ao possível, mas nada muda em sua determinação como mero possível: a chuva real não é mais que a chuva possível já realizada. Não existe criação na realização, pois nada de inovador é adicionado no processo, nem em termos de forma nem de ‘Ideia’ (CRAIA, 2009, p. 119 – 120).

Assim, podemos observar na passagem que o autor tece sobre o processo, que a realização do possível não implica criação, inventividade. Segundo ele, a atribuição de uma concretude ao possível – estando, portanto, realizado – resulta apenas na culminância de certa(s) exigência(s) anteriormente verificada(s) na potência do que estava previsto (e pré-determinado) num campo de possibilidades.

Deleuze (2000), alertando sobre os riscos que envolvem a confusão entre os termos, expõe o processo do possível:

Com efeito, o possível opõe-se ao real; o processo do possível é, pois uma “realização”. (...) cada vez que colocamos o problema em termos de possível e real, somos forçados a conceber a existência como um surgimento bruto, ato puro, salto que opera sempre atrás de nossas costas, submetido à lei do tudo ou nada. Que diferença pode haver entre o existente e o não existente, se o não existente já é possível, recolhido no conceito, tendo todas as características que o conceito lhe confere como possibilidades? A existência é a mesma que o conceito, mas fora do conceito (DELEUZE, 2000, p. 201).

Segundo Deleuze (2000), a diferença entre o possível e o real reside apenas na existência do segundo: inserido no espaço e no tempo, o real continua igual àquilo que já se encontrava pré-determinado no conceito. O possível reporta-se então, diretamente à identidade contida no conceito. Ser idêntico às *possibilidades* determinadas é a sua condição prévia.

Lévy (1996), também tece considerações sobre o termo, enfatizando sua diferença em relação ao real, que seria de natureza puramente lógica:

O possível já está todo constituído, mas permanece no limbo. O possível se realizará sem que nada mude em sua determinação nem em sua natureza. É um real fantasmático, latente. O possível é exatamente como o real: só lhe falta a existência. A realização de um possível não é criação, no sentido pleno do termo, pois a criação implica também a produção inovadora de uma ideia ou de uma forma. A diferença entre possível e real, é, portanto, puramente lógica (LÉVY, 1996, p. 15 – 16).

A distinção trazida por Lévy incide com as considerações de Deleuze no sentido de que ambos concordam na realização do possível como ato que caracteristicamente não é dotado de produção inovadora/multiplicidade da Ideia, respectivamente. O possível é estático e pleno no que diz respeito à forma, que se encontra não manifesta, estando adormecida. Ocultas no interior, as determinações do possível insistem (LÉVY, 1996).

Situadas algumas considerações sobre o possível, voltamo-nos ao virtual e àquilo que ele responde. Uma das chaves para a definição de seu estatuto e que também corrobora para extraí-lo da negatividade ontológica na qual foi encaixado é o processo conhecido como *atualização*.

Deleuze (2000) pensa a questão a partir da distinção entre os termos. Para o autor, o processo de atualização está para o virtual assim como o processo de realização está para o possível e é com base nessa relação que ele traça a diferença entre ambos: “o possível opõe-se ao real; o processo do possível é, pois, uma ‘realização’. O virtual, ao contrário, não se opõe ao real; ele possui uma plena realidade por si mesmo. Seu processo é a atualização” (DELEUZE, 2000, p. 201).

Sinteticamente, podemos definir a atualização como o processo que *responde* ao virtual (DELEUZE, 1996, 2000; LÉVY 1996, 2010). Trazida por Deleuze num conjunto de sinônimos que incluem também os termos “diferenciar, integrar, resolver” (DELEUZE, 2000, p. 201), a atualização responde a um problema, surge como uma solução local que *compõe* com outras soluções e/ou uma integração global. Enquanto a constatação de que o real limita-se à identidade e semelhança daquilo que está contido no possível – que Deleuze define como um pseudo-movimento, pelo facto de já ser previsto, de não apresentar-se como criação –, no virtual funda-se o movimento de diferenciação como criação (DELEUZE, 2000).

A atualização, a diferenciação, neste sentido, é sempre uma verdadeira criação. Ela não se faz por limitação de uma possibilidade preexistente. É contraditório falar de “potencial”, como fazem certos biólogos, e definir diferenciação pela simples limitação de um poder global, como se este potencial se confundisse com uma possibilidade lógica. Atualizar-se, para um potencial ou virtual, é sempre criar linhas divergentes que correspondam, sem semelhança, à multiplicidade virtual. O virtual tem a realidade de uma

tarefa a ser cumprida, assim como a realidade de um problema a ser resolvido; é o problema que orienta, condiciona, engendra soluções, mas estas não se assemelham às condições do problema (DELEUZE, 2000, p. 202).

Segundo Deleuze (2000), atualizar-se corresponde a diferenciar-se, conforme a natureza do virtual. Para o autor, cada diferenciação representa uma integração e uma solução local, que irá compor conjuntamente com outras integrações e soluções globais. Esboçando sua ideia a partir do organismo vivo como “mapa”, Deleuze coloca cada um de seus órgãos como soluções diferenciadas dadas a problemas estabelecidos na própria constituição do organismo como tal. Então, a título de exemplo, até que surgisse o “problema” luz, o olho não era uma possibilidade, não “pré-existia”, pois sem o problema, não existia o conceito olho e suas possibilidades. O olho, órgão diferenciado, porém integrado ao restante do organismo, deu-se por atualização²⁵.

Como acentua Lévy, a atualização presta-se como criação, invenção de uma forma resultante de configurações dinâmicas de forças e finalidades. Da atualização, emerge algo além, algo “mais que a dotação de realidade a um possível” (LÉVY, 1996, p. 17) – realização – ou a simples escolha de uma possibilidade dentro de um conjunto previamente determinado. Há, portanto, “uma produção de qualidades novas, uma transformação das ideias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual” (LÉVY, 1996, p. 17).

A partir de um exemplo ainda orgânico, porém menos biológico, Lévy (1996) coloca o caso de um programa informático e a interação entre humanos com uma relação dialética entre virtualidades e atualizações. Conforme se dá essa interação, um determinado grupo de programadores pode vir a trabalhar com o dito sistema informático segundo redefinições e resoluções diferentes perante o problema que confronta. Nesse complexo, a atualização do programa utilizado desencadeia um horizonte de diferenciações, “desqualifica certas competências, faz emergir outros funcionamentos, desencadeia conflitos, desbloqueia situações, instaura uma nova dinâmica de colaboração...” (LÉVY, 1996, p. 17). De acordo com o autor, ainda no exemplo da dinâmica informática de trabalho, o programa revela uma virtualidade de mudança perante o grupo, que podendo mover-se segundo tropismos e coerções, o atualiza em graus mais ou menos elevados de criação.

²⁵ É assim que, no vivente, o processo de atualização apresenta-se, ao mesmo tempo, como diferenciação local das partes, formação global de um meio interior, solução de um problema estabelecido no campo de constituição de um organismo. O organismo nada seria se não fosse a solução de um problema e, também, cada um de seus órgãos diferenciados, tal como o olho que resolve um “problema” de luz; mas nada nele, nenhum órgão, seria diferenciado sem o meio interior dotado de uma eficácia geral ou de um poder integrante de regulação (DELEUZE, 2000, p. 201).

De forma mais expressiva, Craia (2009) traz a *dramatização* como componente do processo de atualização. Para ele, a dramatização é necessária a fim de que o processo de atualização não se apresente meramente como a culminância das exigências de uma potência prévia. É na dramatização que a diferença se acrescenta perante o atual, “mas essa diferença não devém, necessariamente, da essência de uma potência, mas do campo problemático do virtual”, uma vez que, “atualizar um virtual pelo processo de dramatização é, na verdade, atualizar um nó de problemas, um horizonte problemático” (CRAIA, 2009, p. 120).

Exposta a qualidade do atual/atualização, voltamo-nos novamente para a distinção que nos guiou até esta etapa do caminho e um detalhe acerca desta que necessita ficar esclarecido. Entendidas algumas diferenças entre o possível e o virtual, não podemos incorrer no erro de confundir a semelhança desses com aquelas dos processos que lhes são associados. Como pontua Lévy (1996, p. 17), “o real assemelha-se ao possível; em troca, o atual em nada se assemelha ao virtual; *responde-lhe*”. Enquanto o real tem por definição assemelhar-se ao possível (dentro de todas as suas possibilidades), o atual responde ao virtual a partir da tendência criativa, podendo em seu devir, escapar a partir da emergência criativa do novo.

Cabe agora ressaltarmos algumas características mais pontuais do virtual, a fim de vislumbrar aquilo que Craia coloca como um estatuto afirmativo do termo. Diferenciado do possível, podemos concebê-lo não mais a partir de uma mera abstração, portanto partimos do pressuposto de sua *absoluta realidade* prevista na sua atualização, e de uma realidade não menos verdadeira, porém *desterritorializada*, prevista na virtualização.

Lévy (2010) traz contribuições para o estatuto afirmativo do virtual ao caracterizar a virtualização/entidade virtualizada. Segundo o autor, qualquer entidade desterritorializada é virtual, trazendo consigo a capacidade de proporcionar implicações concretas em variados momentos e locais, sem necessariamente estar fixada em um lugar ou tempo específicos (LÉVY, 2010, p. 49). A fim de reforçar seu discurso, o teórico invoca um exemplo de fora da esfera técnica: a *palavra*. Para ele, a palavra apresenta-se como uma entidade virtual, podendo um determinado vocábulo ser pronunciado num local ou em outro, num certo momento ou dia qualquer. No caso de ser ou não pronunciada, de ser ou não atualizada, nenhum indivíduo pode pôr a prova a existência dela, mesmo não podendo ser presente num dado local ou vinculada num momento particular. Porém, a palavra persiste existindo.

ainda que não possamos fixá-lo em nenhuma coordenada espaçotemporal, o virtual é real. Uma palavra existe de fato. O virtual existe sem estar presente. Acrescentemos que as atualizações de uma mesma entidade virtual podem ser bastante diferentes umas das outras, e que o atual nunca é completamente predeterminado pelo virtual. Assim, de um ponto de vista acústico e também

semântico, nenhuma atualização da palavra se parece exatamente com nenhuma outra, e há pronúncias (nascimentos de novas vozes) ou sentidos (invenções de novas frases) imprevisíveis que, no entanto, podem sempre aparecer. O virtual é uma fonte indefinida de atualizações (LÉVY, 2010, p. 50).

Esse desprendimento do aqui e agora (LÉVY, 1996, p. 19), a “não presença” do virtual, ressaltamos, não deve ser confundido com a negatividade que frequentemente lhe sujeita ao campo do irreal. Como enfatiza Lévy, “a virtualização é um dos principais vetores de criação da realidade” (LÉVY, 1996, p. 18), porém enquanto não necessariamente concreta, tateável, aquilo que é virtualizado passa a estabelecer sua consistência num campo de problematizações, percorre o caminho inverso do atual: passa de uma solução a um problema, fluidifica as distinções instituídas, abre caminhos e deflagra novas realidades, formas e dinâmicas.

Voltamos ao exemplo da virtualidade da palavra na língua e sua atualização quando pronunciada, e para tanto, escalamos Manoel de Barros em uma de suas transgressões linguageiras: “*Uma rã me pedra.* (a rã me corrompeu para pedra. Retirou meus limites de ser humano e me ampliou para coisa. A rã se tornou o sujeito pessoal da frase e me largou no chão a criar musgos para tapete de insetos e de frades.)” (BARROS, 2013d, p. 09). No excerto do poeta, mais do que alterar o estatuto da palavra pedra de substantivo para verbo, o autor a amplia, dá linguagem a todo um universo significante nessa “transfiguração mineral”. Barros *desterritorializa* a palavra ao atualizar o que “já estava lá” em virtualidade. O poeta abre o horizonte problemático da pedra.

Aproveitamos então para ressaltar a relação imbricada entre os processos de virtualização e atualização e os processos de *des-re-territorialização*. Antes, portanto, frisamos a natureza polissêmica da noção de território que acionamos, que escapa àquilo captado pelo viés jurídico como espaço físico circunscrito, abrindo-o para a noção de território como controle sobre fronteiras, que podem ser físicas, sociais, simbólicas, culturais, subjetivas, etc. (LEMOS, 2005, p. 04). Partimos, então, das questões de des-re-territorialização como essenciais ao homem: enquanto “aberto ao mundo”, nos constituímos e construímos o mundo na natureza. Criamos territórios e demarcamos processos no interior de suas fronteiras, assim como empreendemos desterritorializações, nos movimentando por essas fronteiras, inventando linhas de fuga, ressignificando aquilo que está inscrito e instituído (LEMOS, 2005). Nesse sentido, concordamos com a síntese que Guattari e Rolnik (2007, p. 388) oferecem:

Os seres existentes se organizam segundo territórios que os determinam e os articulam aos outros existentes e aos fluxos cósmicos. O território pode ser relativo tanto a um espaço vivido, quanto a um sistema percebido no seio do qual um sujeito se sente “em casa”. O território é sinônimo de apropriação, de subjetivação fechada sobre si mesma. Ele é o conjunto dos projetos e das representações nos quais vai desembocar, pragmaticamente, toda uma série de comportamentos, de investimentos, nos tempos e nos espaços sociais, culturais, estéticos, cognitivos.

De volta à atualização processada por Manoel de Barros na palavra pedra, acusamos os deslocamentos deflagrados em seus territórios (que nem o próprio autor pode ter a pretensão de prever), que circulam entre territórios simbólicos, estéticos, respingando inclusive na dimensão “concreta” da palavra – a fala, no “linguajar”, no abecedário de Barros (e que não é apenas seu). Ao ressignificar a palavra, processando-a numa linha de fuga, o poeta não apenas desterritorializa-a, como desencadeia um movimento que também envolve fluxos de reterritorializações. Recorremos à outra síntese antes de esboçar esses fluxos possíveis:

O território pode se desterritorializar, isto é, abrir-se, engajar-se em linhas de fuga e até sair de seu curso e se destruir. A espécie humana está mergulhada num imenso movimento de desterritorialização, no sentido de que seus territórios “originais” se desfazem ininterruptamente com a divisão social do trabalho, com a ação dos deuses universais que ultrapassam os quadros da tribo e da etnia, com os sistemas maquínicos que a levam a atravessar, cada vez mais rapidamente, as estratificações materiais e mentais. A reterritorialização consistirá numa tentativa de recomposição de um território engajado num processo desterritorializante (GUATTARI, ROLNIK, 2007, p. 388).

Explicamos brevemente esse fluxo des-re-territorializante *novamente* com a “pedra de Manoel”: ressignificada, a palavra tem seu território (simbólico, estético, linguístico, etc.) estendido nas linhas de fuga até atingir certo grau de reterritorialização – quando se vê (ou na tentativa de) engajado novamente num processo de recomposição. Os leitores do poeta, por exemplo, operam reterritorializações de sua obra, de suas atualizações linguageiras ao semantizá-las: “todo espaço, físico ou simbólico, apropriado por forças políticas, culturais ou subjetivas, se transforma em território” (LEMOS, 2005, p. 05).

Em tempo, podemos associar essas dinâmicas ao que Deleuze (1996) descreve como uma névoa de virtualidades rodeando o atual: “todo atual rodeia-se de círculos sempre renovados de virtualidades, cada um deles emitindo um outro, e todos rodeando e reagindo sobre o atual” (DELEUZE, 1996, p. 49). Nessa reação em cadeia, as reterritorializações (e suas ressignificações) implicadas na atualização de uma virtualidade reverberam em todo um

horizonte problemático, que pode tanto: a) prosseguir com outras desterritorializações, ampliando o território ainda mais (e podendo se abrir a novas desterritorializações e assim dar continuidade a outros ciclos); como: b) permitir apropriações num dado terreno – reterritorialização. São reações que desencadeiam fluxos.

Salientamos aqui a relevância da discussão sobre o virtual e os processos envolvidos e como ela atravessa o jogo Pokémon GO sob diversos aspectos. O aplicativo, que conclama abertamente o jogador para que “saia por aí para pegar Pokémon no mundo real” (PLAY.GOOGLE.COM/POKEMONGO), subscreve dinâmicas que perpassam territórios físicos e práticas “concretas” conjuntamente com virtualidades que remetem tanto às técnicas informáticas empregadas, quanto à abertura de caminhos, criação de realidades e fluxos de des-re-territorializações. Tomemos a seguinte passagem como ponto de articulação:

Se pensarmos em civilizações pré-modernas, o território físico é lugar de controle sobre os aspectos da vida material. Delimitar o seu território significa aqui controlar as condições materiais de existência (acesso a bens materiais e defesa contra inimigos). O processo de territorialização se dá aqui pelo apego à terra. São, no entanto, processos desterritorializantes como a religião e o mito que dão sentido a essa apropriação do território. A linguagem, a arte, a técnica, a religião são aqui mídias ativadoras de processos desterritorializantes, em um território físico muito bem delimitado (LEMOS, 2005, p. 05).

O que Pokémon GO nos oferece são eixos de problematização ao ressignificar apropriações de determinados territórios: imerso no jogo, a rua não é “apenas” mais um caminho ou percurso até um ponto qualquer: se torna território de *caça*. Os monumentos, os edifícios, lojas e pontos turísticos não são apenas locais de visitação objetivados, são ressignificados para pontos de coleta de itens (Poképaradas) ou de batalhas (ginásios). A dinâmica do jogo deflagra desterritorialização de lugares, mas não fica por aí: o jogo desterritorializa o *andar*. O ato da caminhada não remete somente ao deslocamento de corpos. O jogador caça enquanto passeia. Nesse sentido, as reterritorializações também ocorrem: a estátua do herói de Miguel de Cervantes²⁶ não é “só” um monumento. A lança do personagem apontada para o céu também se reporta ao caráter belicoso do ginásio que lá se hibridiza. Está em processo de reterritorialização, sendo apropriada e ressignificada em ginásio. Seu território se expandiu. É a partir de processos como esses que buscamos constituir conhecimento, considerando as implicações do virtual e suas reverberações, considerando para isso, territórios para além dos exemplos: territórios subjetivos, estéticos, etc.

²⁶ Refiro-me ao ginásio localizado no perímetro da estátua de Dom Quixote, dentro do campus Ministro Petrônio Portella da Universidade Federal do Piauí.

2.3.3 Corpo & Espaço

Por diferentes vias de entrada as questões relativas ao corpo e ao espaço se entrelaçam com as discussões aqui trazidas em relação ao jogo eletrônico Pokémon GO, muito em parte também, por ser característica dessas instâncias o potencial de levantar uma série de problemas situados, inclusive, numa estreita faixa de ligação com os desdobramentos da contemporaneidade²⁷. Permeadas em diversas intensidades pelas tecnologias, certas ações humanas podem suceder-se em meio a uma “cultura de conexão”, que têm à sua disposição um conjunto de elementos que concorrem para a dissolução de fronteiras, de distâncias entre os espaços, para o engendramento de outras formas de mobilidade, de acesso e circulação da informação e também no que tange ao deslocamento dos corpos (LEMOS, 2005).

Numa relação semelhante a que se problematiza a respeito da crítica e rejeição do sujeito universal, estável e uno (vimos alguns de seus aspectos no tópico *Subjetividade*), as discussões em torno do corpo também emergem dessa multiplicidade de ângulos pelos quais o sujeito é submetido ao olhar. Como situa Le Breton (2013), os próprios sujeitos raramente possuem uma imagem coerente de seus próprios corpos, bem como por outro lado, nenhuma teoria a respeito do corpo é investida de unanimidade irrepreensível.

Ao considerarmos este exemplo de percepção e de processos que envolvem o corpo, podemos provocar uma observação a partir de uma abordagem pontual: na conjunção das altas velocidades de fluxo e dos desconcertantes volumes de informação, no contexto de uma ubiquidade gerada pelos usos e potencialidades dos aparatos técnicos, e na miniaturização das máquinas informacionais (expressa por meio das tecnologias portáteis – e por conta disso também móveis – como telefones celulares e *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, etc.), se transcrevem também o desejo anterior do acesso generalizado, para além dos limites dos espaços geográficos e dos limites dos corpos.

Essa aceleração tanto dos espaços atravessados, quanto dos corpos em constante passagem (SANT’ANNA, 2001) nos alerta para um contraste que nos é pretendido observar. Num momento em que a telemática desenvolve-se como uma possível solução aos problemas espaciais, a mobilidade corporal se intensifica e aos sujeitos são permitidas diversas modalidades de interação para além do tête-à-tête (telefones celulares, aparelhos de videoconferência, SMS, aplicativos de mensagens instantâneas, etc.), percebe-se também um movimento de reavivação dos espaços, de estímulo às andanças e ao encontro dos corpos, engendrados, mesmo que em parte, a partir das tecnologias contemporâneas. Sant’Anna

²⁷ Problemas estes não entendidos aqui como exclusivos da contemporaneidade.

(2001), ao propor uma lógica idealizada onde a relação de dominação entre os homens e a técnica seria substituída por uma composição de ambos, numa espécie de mutualismo sem a degradação de nenhuma das partes envolvidas, vislumbra uma interação entre a proliferação de eventos e contatos imediatos por meio da telemática e também (simultaneamente) a intensificação dos demais contatos e a vitalização dos encontros entre os corpos e um “pedestrianismo” (SANT’ANNA, 2001, p. 54), que disponha os sujeitos nas ruas e que seja capaz de (re)inserir a cidade na *rede* de comunicações entre corpos e máquinas.

Numa perspectiva distinta da idealização de Sant’Anna, Virilio (2008) aponta para um conjunto de circunstâncias onde as antigas aglomerações desaparecem em face das intensas acelerações promovidas pelas telecomunicações: na transmissão instantânea de dados e na imediatez da ubiquidade telemática, o tempo é reduzido a frações e o espaço fica comprimido, pois pode ser “cruzado” sem a necessidade de um deslocamento real e a qualquer momento. Neste sentido, o povoamento do tempo teria como consequência o solapamento do povoamento do espaço (VIRILIO, 2008, p. 95), onde a noção de tempo real altera a perspectiva geométrica do espaço para uma perspectiva eletrônica, na qual o espaço se torna “transparente” e coloca os sujeitos e seus corpos numa realidade potencial de vizinhança imediata.

A partir de outro prisma, podemos observar eventos como o *Occupy Wall Street Movement*, a Primavera Árabe, as Jornadas de Junho de 2013, que receberam certo destaque por seus impactos nas realidades sociopolíticas locais e globais (cada um a sua maneira) e em parte, por suas propriedades de articulação entre caráter mobilizador de sujeitos nos centros urbanos e fomento dessa própria mobilização e ocupação dos espaços por meio de tecnologias contemporâneas, em especial aquelas que envolvem a ação nas redes sociais. Paralelas a estes eventos, observamos também atividades lúdicas como as do *Foursquare* – jogo em redes sociais baseado em geolocalização – (FALCÃO, AQUINO, 2013) e as práticas envolvendo o jogo Pokémon GO. No primeiro caso, conforme as análises de Falcão e Aquino (2013) ocorre que os usuários são estimulados a executar *check-in* em determinados pontos que são visitados a fim de serem recompensados com uma pontuação que varia conforme uma série de critérios (como frequência, permanência, variedade e ineditismo – se nunca esteve antes no lugar recebe mais pontos – etc.), além de fomentar determinadas modalidades de sociabilidade entre seus jogadores a partir de permutas e ações coletivas (certas atividades que apenas são “validadas” ao contabilizar um determinado número de *check-in* no mesmo local). No jogo Pokémon GO ocorre algo semelhante, onde há um convite aos usuários para percorrer espaços no intuito atingir determinadas metas (como vagar à procura de Pokémon;

ou ter de percorrer determinada quantidade de metros a fim de “chocar” ovos de Pokémon com a possibilidade de receber um monstro inédito), bem como competições e/ou cooperação entre os jogadores que se encontram em locais específicos (os Ginásios Pokémon).

No momento, uma das linhas que nos interessa é a que repousa onde os sujeitos “localizam” seus corpos e os possíveis contrastes aí implicados, bem como as multiplicidades em jogo. Se de um lado temos todo um suporte tecnológico que trabalha com base nas acelerações dos corpos e informações, na eliminação das barreiras físicas (que à primeira vista constituem os obstáculos ao contato e à circulação) e numa espécie de presença vicária, também temos um repertório de tecnologias e apropriações destas que convidam os sujeitos a inserirem-se nos espaços, a ocupar e ressignificar os lugares, a investirem seus corpos de peso, movimento e contato (não encarado aqui simplesmente como oposição às variadas modalidades de contatos imediatos, telemáticos, etc.).

Conforme argumenta Sant’Anna (2001), esse entendimento e busca de um corpo com as características do imaterial, do leve e do transparente possui raízes no imaginário ocidental, que coloca o espírito em oposição ao corpo físico, sendo capaz de superar os obstáculos e passar por todos os lugares sem qualquer dificuldade. Para ela, a antiga paixão pela alma e sua transcendência em relação aos pesares do corpo concreto foi transmutada na busca de um corpo transparente, imaterial e eterno, que seja capaz de mover-se em diversos espaços e ultrapassar quaisquer fronteiras (SANT’ANNA, 2001, p. 24).

Uma possibilidade dessa “transmutação” do corpo em sua imaterialidade pode ser tomada com a relação entre o sujeito e o *ciberespaço*, numa dinâmica que coloca em xeque, ou pelo menos problematiza, as noções predominantes de corpo, localização, realidade, etc. Margaret Wertheim (2001), ao debruçar-se sobre a natureza do ciberespaço e algumas de suas implicações, aponta para toda uma cadeia de relações aí desenvolvidas, que podemos estender para uma provocação a respeito do corpo:

Quando “vou ao” ciberespaço, meu corpo permanece em repouso na minha cadeira, mas “eu” – ou pelo menos algum aspecto de mim – sou transportado para uma outra arena, que possui sua própria lógica e geografia, e tenho profunda consciência disso enquanto estou lá. Sem dúvida é uma espécie de geografia diferente de tudo que experimento no mundo físico, mas ela não se torna menos real por não ser material. Permitam-me enfatizar esta ideia: o fato de algo não ser material não significa que é irreal, como a tão citada distinção entre “ciberespaço” e “espaço real” implica. Embora destituído de fisicalidade, o ciberespaço é um lugar real. *Eu estou lá* – seja qual for o significado final desta afirmação (WERTHEIM, 2001, p. 169).

Seja o corpo que foi “transportado” à realidade que se encontra e com a qual se relaciona, seja o corpo que “repousa” no assento, enquanto seu suposto “eu”²⁸ transcende em uma arena permeada por sua própria lógica e relações, não se trata de pensar ou criar oposições entre estas formas de presença, mas perceber suas nuances e as linhas de fuga que se atravessam em suas variadas modalidades, de dar passagem aos nós entre essas linhas, suas hibridações, considerando ainda que as tecnologias e os usos que delas são feitos se entrelaçam, não necessariamente competindo em detrimento umas das outras.

Lucia Santaella (2008) percorre caminhos em torno do corpo, especificamente do corpo “biocibernético”²⁹, salientando para as repercussões das tecnologias para além daquelas da vida social e cultural e como estas inscrevem mudanças no corpo humano. A autora ensaia uma classificação específica para estes corpos, que no momento nos interessa menos por suas características categóricas do que por sua capacidade de incitar e erguer bases para a discussão, considerando os possíveis níveis de intensidade entre suas interseções. Conforme sua classificação (que se dá em sete tipos e cinco subtipos) atentamos para o tipo *Corpo plugado* - “é o corpo dos ciborgues interfaceados no ciberespaço. São os usuários que se movem no ciberespaço enquanto seus corpos ficam plugados no computador para a entrada e saída de fluxos de informação” (SANTAELLA, 2008, p. 98) – e três de seus subtipos: *A imersão através de avatares* – “o corpo da cibercultura que, no ambiente virtual, pode selecionar e incorporar um avatar para se mover em ambientes bi ou tridimensionais, encontrar outros avatares, comunicar-se com eles” (SANTAELLA, 2008, p. 99) -, *A imersão híbrida* – “trata-se da imersão que, através de sistemas interativos, *designs* de interface, visualizações em 3D, mistura paisagens geográficas ou corpos carnais com paisagens e corpos *ciber*” (SANTAELLA, 2008, p. 99) e *Os ambientes virtuais* – o nível mais profundo de imersão, que ocorre nos ambientes virtuais, em seu sinônimo para realidade virtual (SANTAELLA, 2008, p. 99).

Convém ressaltar que a discussão em torno das noções cambiantes de corpo e de suas relações com as tecnologias e as subjetividades não surgem aqui para encerrar as diversas questões em torno do sujeito, e dos engendramentos das subjetividades. O corpo aparece não como um eixo central, mas sim como um elemento transversal nesta dinâmica, justamente por entendê-lo como um dos vários componentes que competem no jogo dos processos de

²⁸ Que conforme certas perspectivas (principalmente ocidentais) prossegue sendo associado a um “eu” interior, irrenunciável, e por isso mais autêntico, em oposição à exterioridade, que seria da ordem do material, do inerte, e por isso delegada a segundo plano (DOMÈNECH, 2001, p. 113).

²⁹ “chamo de “corpo biocibernético” o novo estatuto do corpo humano como fruto de sua crescente ramificação em variados sistemas de extensões tecnológicas até o limiar das perturbadoras previsões de sua simulação na vida artificial e de sua replicação resultante da decifração do genoma” (SANTAELLA, 2008, p. 98).

subjetivação. Como ressalta Santaella (2008, p. 24), procuramos tomar o corpo em seu aspecto de problema, de provocação, que “longe de ser um universal, está mais perto de ser uma multiplicidade virtual a ser observada sob vários ângulos”.

Conforme instiga Nikolas Rose (2001), podemos pensar o corpo menos em sua unificação, em sua materialidade e mesmo em seu “carnalismo” e debruçarmo-nos com mais ênfase nas ligações que se formam entre “superfícies, forças e energias particulares” (ROSE, 2001, p. 170), analisar os “regimes de corpos” que são produzidos, com atenção para seus fluxos, processos, conexões, que podem envolver as relações dos sujeitos com outros elementos e outros materiais em sua multiplicidade de dimensões. Nesta perspectiva, o corpo se insere:

não uma totalidade orgânica que é capaz de expressar globalmente a subjetividade, uma concentração das emoções, atitudes, crenças ou experiências do sujeito, mas um agenciamento de órgãos, processos, prazeres, paixões, atividades, comportamentos, ligados por tênues linhas e imprevisíveis redes a outros elementos, segmentos e agenciamentos (GROSZ, 1994, apud. ROSE, 2001, p. 170 – 171).

A proposição feita por Grosz apud Rose (2001) é entendida por nós como um dos *entrelaçamentos* segundo o qual podemos pensar de forma não-disjuntiva – a relação de *agenciamento* entre corpo e espaço considerando as experimentações em Pokémon GO. Entretanto, notamos a importância de inscrever algumas considerações sobre o espaço, novamente trazendo variados ângulos de entrada em suas nuances.

Numa análise do momento que denomina de *supermodernidade*, Marc Augé (2007) levanta três marcas de aceleração³⁰ que caracterizam esta etapa das atividades humanas, reservando particularmente seu olhar às transformações relativas ao espaço, que estaria configurado como uma figura de excesso (paradoxalmente correlativo ao encolhimento do planeta) como parte de uma era de mudanças de escala: a conquista espacial, os transportes super-velozes, as imagens transmitidas à distância instantânea ou simultaneamente (AUGÉ, 2007).

Segundo o etnólogo e antropólogo francês, esta aceleração proporcionada na supermodernidade trataria de ultrapassar e relativizar a organização tradicional do espaço,

³⁰ Augé elege três transformações aceleradas que deveriam atrair a atenção do olhar antropológico: o tempo, expresso principalmente pelas dificuldades em se pensar o tempo na supermodernidade em face da superabundância factual, da superabundância das informações e da multiplicação da sensação entre os sujeitos de que suas histórias “cruzam a história”; o espaço (comentado ao longo do trecho acima); e a figura do “eu”, expressa na abundância de histórias particulares explicitamente referidas pela história, na abundância e flutuação dos pontos de identificação coletiva e nas produções individuais de sentido (AUGÉ, 2007).

implicando numa superabundância espacial criadora de universos de sentido aos quais os sujeitos poderiam ou não identificar-se e assim esboçar valores e interpretações destas outras relações (AUGÉ, 2007).

A superabundância do espaço se expressa por meio das mudanças de escala, da multiplicação das referências energéticas e imaginárias, das acelerações dos meios de transporte e também em mudanças da ordem do concreto (concentrações urbanas, transferências de população), ponto onde o autor se concentra e demanda maior atenção em sua análise: na multiplicação do que ele caracteriza como “não-lugares” – em oposição à noção sociológica de lugar, localizada no tempo e no espaço – correspondentes a uma série de elementos, como as instalações necessárias à circulação acelerada de pessoas e bens, os próprios meios de transporte ou centros comerciais, ou também os campos de trânsito prolongado onde são alojados os refugiados (AUGÉ, 2007).

Para Augé (2007), um lugar que não se pode definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico irá definir um não-lugar, que como citado anteriormente, pode variar desde pontos de trânsito a ocupações provisórias, desde superfícies de passagem ou habitadas a tecnologias como máquinas automáticas a redes a cabo ou sem fio.

A fim de desvencilhar-se de proposições delimitadoras, Augé (2007) concebe um eixo de hibridação entre os lugares e os não-lugares, onde nunca existiriam em uma forma pura, mas nas relações que se constituem entre eles, oferecendo-se como polaridades fugidias: o lugar nunca é completamente apagado e o não-lugar nunca se realiza totalmente, antes disso, misturam-se, interpenetram-se, “a possibilidade do não-lugar nunca está ausente de qualquer lugar que seja. A volta ao lugar é o recurso de quem frequenta os não-lugares” (AUGÉ, 2007, p. 98).

Outra consideração pertinente em relação aos não-lugares refere-se à duas de suas realidades que comportam-se de maneira complementar: sua característica de espaços constituídos em relação a certos objetivos (transporte, trânsito, comércio, lazer, etc.) e a relação que os sujeitos mantêm com esses espaços, sua capacidade de mediar todo um conjunto de relações consigo e com os outros que só dizem respeito aos fins que se prestam, definindo-se também, pelas palavras ou textos que nos propõem, seja de maneira prescritiva, proibitiva ou informativa, ou ainda nos contratos prévios que estabelecem a relação – como o pressuposto de o passageiro comprar suas passagens, a apresentação dos documentos de identificação ou prestação de contas conforme as taxas que lhe são cobradas (AUGÉ, 2007).

Numa abordagem distinta e partir de uma lógica “circular de interconexão generalizada” Jean Chesneaux (1995) desenvolve sua ideia de espaço inserido num momento

em que a “Modernidade se precipita sobre nosso mundo, invadindo-nos para nossa salvação ou para a nossa desgraça” (CHESNEAUX, 1995, p. 11), ressaltando a interdependência que se coloca entre os países, os setores econômicos e as variadas facetas da vida social, compondo mais uma dinâmica cíclica do que uma sequência linear.

Para o historiador, a forma como se organizam no espaço as atividades e os mecanismos da sociedade neste momento é baseada numa relação de onipresença que se apresenta por meio das interconexões técnicas das redes de comunicação, na mundialização da economia e na constituição de um imaginário planetário (CHESNEAUX, 1995). Um exemplo que o autor usa para demonstrar esta prevalência da lógica circular sobre a organização das atividades e estruturas humanas é o que ele caracteriza como a situação de “fora do chão”. Nesta configuração, que se constitui como uma categoria geral da modernidade, ocorre uma dissociação do espaço para com o ambiente natural, social, histórico e cultural. Como afirma Chesneaux (1995, p. 20).

Ele [o espaço] cessa de se organizar como estrutura coerente e hierarquizada, fundada sobre as diversidades de distância, sobre os níveis de aproximação, sobre as orientações privilegiadas, sobre eixos preferenciais. O espaço se decompõe, dissolve-se em proveito de sistemas que giram sobre si mesmo segundo sua lógica particular, quer ela seja técnica, econômica quer da mídia. Cada elemento desses sistemas – por exemplo, uma retransmissão de TV – só existe em relação com o conjunto ao qual está integrado, não tendo necessidade de se inscrever no espaço real, ele está em situação de “fora do chão”.

Lojas “tax-free”, especialistas itinerantes de multi ou transnacionais, transportes aéreos, determinadas cidades (Brasília e Camberra, capital da Austrália, citadas pelo autor), são exemplos desta condição de “fora do chão”, principalmente por constituírem-se principalmente em suas relações com os sistemas que estão relacionados, não assumindo especificamente uma posição histórico-geográfica no espaço em que se encontram. Segundo Chesneaux (1995), suas posições no espaço concreto portam uma importância *secundária* em relação à lógica circular onde se dá a organização das atividades econômica, cultural, e cotidiana na modernidade.

Esta priorização da circularidade, do ângulo observado por Chesneaux, acaba por solapar os espaços como lugares de socialização e cujas definições eram atravessadas por uma pluralidade de funções, como servir de moradia, de troca, consumo, de relações humanas e de vida coletiva. Essa desorganização do espaço urbano, tendo como exemplo a rua, ocorre por meio da substituição das funções citadas por dinâmicas de uma natureza específica: o aparato urbano constitui-se apenas como fio condutor da circulação, do movimento e da passagem –

converte-se exclusivamente em vias de acesso, desvios, estacionamentos subterrâneos, transmuta-se em um lugar pelo qual apenas se passa (CHESNEAUX, 1995).

Neste contexto a cidade se desarticula frente às necessidades de circulação e se fraciona em zonas monofuncionais, distantes entre si no tempo e no espaço, resultando num ambiente despedaçado, desarticulado e banalizado, separada de suas propriedades topológicas com as quais os sujeitos se situavam e se orientavam (CHESNEAUX, 1995, p. 22).

Numa perspectiva mais preocupada com as relações entre as interfaces homem-máquina e as capacidades estruturais dos meios de comunicação de massa, Paul Virilio (2008) também realiza uma análise do espaço e suas possibilidades no cenário contemporâneo. Para tanto, o filósofo parte de uma concepção do espaço construído como um elemento participante de uma espécie de “topografia eletrônica”, que incidiria eventualmente numa renovação do setor urbano e nas relações entre os sujeitos com ele e entre si mesmos.

Virilio (2008) concebe os espaços como lugares de regulação essencial das trocas e das comunicações humanas, que concretizados na arquitetura, serviriam mais do que abrigos ou proteção, mas antes de tudo, como instrumentos de medida, seriam lugares onde estariam organizados o espaço e o tempo das sociedades.

Com a emergência das tecnologias avançadas de comunicação de massa e de deslocamento, a instantaneidade da ubiquidade nos processos de circulação de informações e interações, e o surgimento de um regime imagético de superexposição das representações telemáticas (instantâneas e instáveis), a noção do tempo se torna quebradiça, desmantelada, e junto com ela, as noções de espaço e velocidade, que suplantados por um *presente permanente* (uma vez que tudo é da ordem do *agora*, do *imediato*), e que culminaria com a abolição da dimensão física, incluindo-se aí as dimensões do urbano.

Confrontam-se aqui dois procedimentos: um deles bem material, constituído de elementos físicos, paredes, limiares e níveis, todos precisamente localizados; o outro, imaterial, do qual as representações, imagens e mensagens não possuem qualquer localização ou estabilidade, já que são vetores de uma expressão momentânea, instantânea, com tudo aquilo que esta condição pressupõe em termos de manipulação de sentido, de interpretações errôneas (VIRILIO, 2008, p. 17).

Em face destas transformações, Virilio denuncia uma “crise do inteiro”³¹, circunstância esta em que o pleno não mais existiria, onde seria colocada à prova a

³¹ Esta “crise do inteiro” apontada por Virilio (2008) está associada a uma crise da noção de dimensão, ligada à crise de um espaço contínuo e homogêneo, e por isso substancial – herdado da geometria arcaica -, solapado em benefício da relatividade de um espaço descontínuo e heterogêneo – acidental.

permanência dos espaços substanciais, homogêneos, em benefício de espaços acidentais, heterogêneos, compostos de frações, de uma espacialidade fraturada (VIRILIO, 2008, p. 19). Nesse sentido, apresenta também uma série de mutações relativas à noção de limitação: a limitação do espaço converte-se em comutação³², onde o que configurava separações radicais transforma-se em passagens, trocas, transferências entre meios e substâncias. O que anteriormente representava fronteira transmuta-se em via de acesso (VIRILIO, 2008).

Assim, a dimensão arquitetural e urbana, que Virilio (2008) concebe como vinculada aos meios de comunicação de massa e tecnologias da informação, é atravessada também pelo “espaço-tempo tecnológico”, diluindo-se as diferenças de posição nas estruturas da cidade. “Privado de limites objetivos, o elemento arquitetônico passa a estar à deriva, a flutuar em um éter eletrônico desprovido de dimensões espaciais, mas inscrito na temporalidade de uma difusão instantânea” (VIRILIO, 2008, p. 09 – 10).

Muniz Sodré (2009) também tece contribuições a respeito do espaço, em especial ligado à sua noção de lugar constituinte de padrões identitários, capaz de expressarem-se simbolicamente através da língua, formas de vida, dos mitos, vinculações passariam a compor a “força do lugar” (SODRÉ, 2009). Segundo ele, estas características presentes nos espaços sociais teriam a capacidade de vincular os sujeitos, integrá-los numa vida pública, comunitária.

Para o autor, estas constituições estariam sendo transformadas conforme o projeto moderno das vinculações substitui a vida comum e cívica por laços elaborados exclusivamente no domínio jurídico. Conforme articula seu pensamento, Sodré (2009) aponta este sintoma como desdobramento da “hipertecnologização contemporânea”, evidenciada principalmente nas redes cibernéticas: num movimento onde os sujeitos se definem e reconhecem-se funcionalmente a partir de uma lógica socioeconômica norteadora, estes tendem a recusar os lugares, deslocando-os e esvaziando-os do sentido comunitário e outrora vinculador. Segundo ele, “numa ordem social organicamente constituída por informação (mídia em tempo real, computadores, satélites, ambientes virtuais, etc.), o espaço é a própria informação, portanto um novo ‘solo’ para um novo *bios*” (SODRÉ, 2009, p. 195).

Como possibilidade a estas abordagens a respeito do espaço, suas percepções e usos, há também aquela que o ressignifica, reassumindo-o de outras maneiras nas dinâmicas humanas, mas nem por isso surgindo como substituta destes variados ângulos, uma vez que entendemos que estas modalidades coexistem e se entrelaçam nas diversas realidades

³² No sentido de permuta, de trocas ou ainda de interligação.

experienciadas. De forma semelhante, Ferrara (2013) propõe que o espaço é redescoberto e auto-assumido como público, situação esta proporcionada (mas nem por isso numa relação de determinação) a partir das conexões das redes digitais, tendo na figura das multidões nas ruas a ilustração da interatividade entre os homens em ação.

Em face aos desdobramentos do movimento “Passe Livre”, de 2013, a autora projeta o espaço público como ator que se expande através do corpo da multidão, sendo esta última uma rede não apenas digital, mas de ação que emerge e identifica esse espaço.

Chegamos ao século XXI e o espaço público não é mais uma possibilidade virtual, mas tem sua imagem transformada em virtude real que faz com que ele não se situe, pois está em todos os lugares, em todas as praças, em todos os espaços vagos, em todas as avenidas que têm suas horizontalidades transformadas em circularidades convergentes de vozes, gestos, palavras onde tudo pode acontecer da revolução ao vandalismo, da cidadania ao roubo, da participação à desordem. Ante a essa evidência, não sobra espaços para ingenuidades ufanistas, ao contrário e mais do que nunca, o espaço público é aquele disponível para a ação que vai da cidadania ao descontrole emotivo, ético e oportunista. Justamente nesse quadro e submetendo-se às circunstâncias políticas e ideológicas das quais não se pode livrar, o espaço público é, atualmente, a expressão mais genuinamente comunicativa da cidade (FERRARA, 2013, p. 47 – 48).

Ferrara (2013) reitera ainda a pertinência de que cabe aos sujeitos multiplicar a singularidade de cada corpo ou gesto, na forma de multidão, a fim de construir seus próprios espaços públicos de interação e moventes de identidades partilhadas. Nesse sentido, concordamos com a autora (1999) quando argumenta que é por meio do *uso* que os homens se apropriam do espaço, num processo em que o identificam e se identificam com ele, onde se dinamiza esse espaço e podem-se concretizar modos de ser e de viver.

Contudo, apontamos algumas ressalvas quanto ao *uso* do espaço proposto por Ferrara, que a autora caracteriza como estando ligado a uma “predicação” do ambiente, uma bagagem, uma espécie de memória, estando essa categoria intimamente ligada à permanência e à rotina. Segundo ela, “o modo de reconhecimento ambiental e a lembrança que dele conserva é, antes de tudo, uma predicação do ambiente. Esta predicação ambiental conservada, lembrada pelo usuário, substitui o próprio espaço e confere ao uso um caráter de permanência cotidiano e rotineiro” (FERRARA, 1999, p. 21). Salientamos a não discordância com o enunciado da autora de maneira integral, mas a intenção de ampliar a noção de *uso* que aí se faz. Em nosso intento, fica patente o caráter de *uso* ligado ao efêmero, ao passageiro, não numa relação de eliminação de seu caráter rotineiro e de permanência, mas de coexistência com o *uso* naquilo que traz como elemento deflagrador de transformações, de inventividade. Assim, partimos

também do *uso* que inventa lugares, que inventa sujeitos, que inventa corpos, numa correlação, coinvenção: a exemplo dos corpos dos capoeiristas que inventam a Roda de capoeira, que fazem emergir o Terreiro, que por sua vez, simultaneamente, inventa o capoeirista, inventa o corpo do sujeito que está a jogar capoeira.

Na esteira desse pensamento, buscamos traçar essa constituição a partir das considerações que Deleuze (2001) faz sobre o corpo, que além de ter sua noção ampliada, nos permite pensá-lo em seu aspecto relacional, em seu aspecto de *agenciamento*. Segundo o filósofo francês, “qualquer relação de forças constitui um corpo: químico, biológico, social, político” (DELEUZE, 2001, p. 62). Para pensá-lo, fazem-se necessárias que se inscrevam forças – plurais, múltiplas e desiguais (YONEZAWA, 2013) –, das quais não tratamos em separado no que se referem às questões do espaço, seus usos e (re)significações. Logo, endossamos a noção, por nós considerada frutífera, de corpo:

não se o trata mais (o corpo) enquanto matéria substancial que se distribui e se reconhece em todos nós como elemento do ‘mesmo’, nem como mera afirmação da diferença pela especificidade individual (diversidade) do conceito de cada corpo, seja ele humano, animal ou inanimado. (...) neste sentido, desterritorializamos a noção de corpo entendido como corpo específico de um sujeito ou indivíduo e, ainda, desfazemos a ideia de corpo enquanto corpo humano, o desligamos das partes ou peças que remeteriam a seu conjunto total: músculos, vísceras, olhos, pelos, etc. O corpo não pode ser definido por suas partes, mas por suas participações, ou seja, pelo entrelaçamento complicado das linhas que o fazem. Ele não pode ser entendido em sua totalidade formal e sim em sua molecularidade, isto é, seu potencial de reação (YONEZAWA, 2013, p. 15-16).

Assim, evocamos o caráter rizomático que imbrica corpo e espaço, seus viés relacional como elementos heterogêneos e porosos, constituintes de linhas que se cruzam, se embarçam e se compõem. Pensamos, portanto, o espaço como uma dessas linhas, na qual o corpo se faz ao participar, entendendo esse mesmo espaço como instância que não necessariamente é prévia a essa relação: ele também emerge a partir das reações entre as linhas. Resgatando a orientação cartográfica de nossas observações sobre essas categorias, aproveitamos para ressaltar: “um cartógrafo nasce numa *paisagem* que habita com um corpo que se articula com os diferentes fragmentos da cena, prolonga-se como extensão de cada segmento dessa paisagem que se constitui com ele” (SILVA, 2011, apud. POZZANA, 2014, p. 47).

3 “PARA DENUNCIAR OS MALES DA VERDADE E DO AMOR”: CARTAS-DIÁRIO E A INVENÇÃO DE UM *CORPO-MUNDO*

O título do presente capítulo faz menção ao lema³³ do trio de antagonistas do desenho animado Pokémon – Jesse, James e *Meowth* –, responsáveis por grande parte do conteúdo poético e também (numa proporção quase equivalente) pelas passagens mais *non-sense* da série. Além do papel de vilões (que por vezes é intercalado com o de anti-heróis), tentando roubar Pokémon ou simplesmente frustrar os objetivos dos mocinhos, os membros da infame *Equipe Rocket* protagonizam provavelmente as cenas mais díspares e de maior potencial de causar *estranhamento*: recitam versos carregados de considerável *impacto* semântico (em oposição à atmosfera geralmente *leve* da obra) em suas apresentações anteriores às suas malfetorias; vez ou outra surgem travestidos, embaralhando a noção normativa de gênero à primeira vista atrelada ao casal Jesse e James; oscilam, hora interpretando suas funções de antagonistas, hora sendo capazes de demonstrar afeto por seus Pokémon ou mesmo ajudando os heróis em dadas situações.

De maneira análoga às frestas que os personagens citados abrem numa possível *leitura* objetiva e concisa da série, criando lacunas, ambiguidades e em certo nível, *caos*, pensamos também explorar uma narratividade que fomente mais diferença do que semelhança, mais questionamentos do que certezas, que estabeleça pontos de fissuras frente as realidades prontamente apresentadas e tidas como estanques e lineares.

Nesse sentido, frisamos que nossa produção de dados ocorre conjuntamente à nossa entrada no campo, sendo narrada de forma autoral e construída conforme a interface da arte-ciência-filosofia (GUATTARI, 2012), tendo como vetor as afetações que o encontro com o campo engendra neste cartógrafo enquanto pesquisador. Em outras palavras, a construção de nossas cartas-diário ocorre no plano da experiência:

Para experimentar vista-se de não senso. Abandone a cronologia e habite o tempo que flui no movimento de pensar. Opte por seguir pelas passagens de novos sentidos e faça do absurdo a matéria do pensamento. Crie palavras para acolher os afetos que se produzem neste percurso. Deixe o método, a explicação e a interpretação desamparados. São essas questões que emergem quando se escolhe pesquisar com a orientação da experimentação sob a interferência da filosofia da diferença (LAZZAROTTO, 2015, p. 101).

³³ “Preparem-se para a encrenca!/ Encrenca em dobro!/ Para proteger o mundo da devastação!/ Para unir todas as pessoas de nossa nação!/ Para denunciar os males da verdade e do amor!/ Para estender o nosso poder às estrelas!/ Jesse!/ James!/ Equipe Rocket decolando na velocidade da luz!/ Renda-se agora ou preparem-se para lutar!”

Destacamos, portanto, o peso que a perspectiva da experimentação imprime por sobre nossa ferramenta de registro e coletivização dos afetos que coemergem em campo. Presente nessa abordagem também se encontram as questões relativas à porosidade que as vivências em campo nos cobram a fim de não esbarrar com engessamentos e posicionamentos capazes de reduzir o potencial da experiência. Faz-se necessária uma espécie de tentativa de “destreinar o olhar”, oferecer uma atenção aos processos em emergência que esteja desarticulada de pontos de vista recorrentes e proprietários. Nossa imersão no plano da experiência exige, portanto, a tarefa paradoxal de dissolver o ponto de vista do observador, sem, com isso, dissolver a observação em si (PASSOS, EIRADO, 2015). Logo, partilhamos do entendimento que:

O cartógrafo não só tem que trabalhar com a circularidade fundamental e reconhecer a coemergência “eu-mundo”, mas, sobretudo, ele precisa garantir a possibilidade de colocar em xeque tais pontos de vista proprietários e os territórios existenciais solidificados a eles relacionados. (...) O cartógrafo acompanha um processo que, se ele guia, faz tal como ao guia de cegos que não determina para onde o cego vai, mas segue também às cegas, tateante, acompanhando um processo que ele também não conhece de antemão. O cartógrafo não toma o eu como objeto, mas sim os processos de emergência do si como desestabilização dos pontos de vista que colapsam a experiência no (“interior”) eu (PASSOS, EIRADO, p. 122–123).

As constituições que levamos em consideração ao longo da produção de nossas cartas-diário buscam valorizar a *importância* que essa atividade tem para prática da cartografia (BARROS, KASTRUP, 2015). Entendemos que esse produto, mesmo que de certa forma consolidado na materialidade de um texto, não é uma matéria estanque: nossas cartas provocam *circularidade* no “ir e vir” que fazemos com/nelas: há nesse processo transformações de experiência em conhecimento e também de conhecimento em experiência.

Frisamos novamente a *estrutura* que demos aos nossos diários de campo: sob o formato de *cartas* dirigidas à nossa orientadora de pesquisa – Dra. Monalisa Pontes Xavier – oferecemos uma linguagem menos formal e que em certos momentos beira o coloquialismo. Outra característica dessa aproximação linguageira é a (tentativa de) diluição de barreiras à primeira vista impostas pela especificidade e por vezes por um tipo de proselitismo fomentado por muitos em relação ao texto acadêmico. O tom de *conversa* elaborado ao longo de nossos registros busca funcionar como um catalisador de inteligibilidade para os processos acompanhados, além de colaborar, juntamente com as falas e diálogos ressaltados para a manutenção e sustentação da alteridade de nosso texto (CLIFFORD, 2002, *apud.* BARROS, KASTRUP, 2015). Assim:

Longe de ser um momento burocrático, sua elaboração requer até mesmo um certo recolhimento, cujo objetivo é possibilitar um retorno à experiência do campo, para que se possa então falar de dentro da experiência e não de fora, ou seja, sobre a experiência. Há uma processualidade na própria escrita. Um processo aparentemente individual ganha uma dimensão claramente coletiva quando o texto traz à cena falas e diálogos que emergem nas sessões ou visitas ao campo. (...) O diário de campo é um elemento importante para a elaboração dos textos que apresentarão os resultados da pesquisa. A polifonia do texto é sempre um objetivo e também um desafio, comparecendo de diferentes modos (BARROS, KASTRUP, 2015, p. 70 – 71).

Aqui, aproveitamos para resguardar a escrita *poética* por nós adotada em inúmeros trechos do trabalho: são reflexos de nosso *recolhimento*, de nosso retorno à experiência por meio da palavra, transcrevendo e também engendrando afetos que nos pedem passagem. Em momentos mais e em outros menos, operamos agenciamentos entre multiplicidades de vozes, fossem elas de personagens, teóricos, poetas ou ainda o *eu lírico* deste cartógrafo. Esses amálgamas refletem o tom *heterogêneo* e *polifônico* de nossas cartas-diário: a *assinatura* pode até ser apenas uma, mas os *nomes* são múltiplos.

A outra de nossas ressalvas diz respeito ao contínuo “fazer-se” do cartógrafo: tanto nas experiências como na confecção de nosso material, são acionados dispositivos de formação, fomos (e seguimos sendo) provocados por afetos e diferentes maneiras de pensar, agir e comunicar; tocamos e somos tocados por microidentidades, micromundos; inventamos um *corpo-mundo* nesses processos e também na partilha dos mesmos em nossas narrativas dos acontecimentos (POZZANA, 2014). Analogamente ao trio de vilões anteriormente citado, despimo-nos da coerência, desmontamos o *já posto* e fazemos poesia para *inventarmo-nos*.

Carta-diário 01 – Olhar

31/05/2017

Cara Monalisa

Finalmente tive minha primeira experiência com Pokémon GO em realidade aumentada. Devo dizer que torna o jogo bem diferente. A ideia inicial era a de usar o aplicativo quando estivesse me deslocando pelo campus da UFPI (Universidade Federal do Piauí), mas num rompante de curiosidade resolvi jogar “despretensiosamente” na sala de estudos do Programa (PPGCOM – Programa de Pós Graduação em Comunicação). Não sei se você sabe, mas é muito mais provável encontrar um Pokémon para capturar quando o jogador está em movimento. Logo, não tive muitas esperanças que acontecesse algo estando eu ali, sentado na “salinha” – como batizamos o cômodo reservado principalmente à prática de leitura – *de bobeira*. Para minha surpresa, um monstrinho estava por perto, me rodeando. Senti-me transportado até uma data longínqua em minha infância. Foi uma sensação semelhante àquela de abrir um embrulho com um brinquedo até então desconhecido.

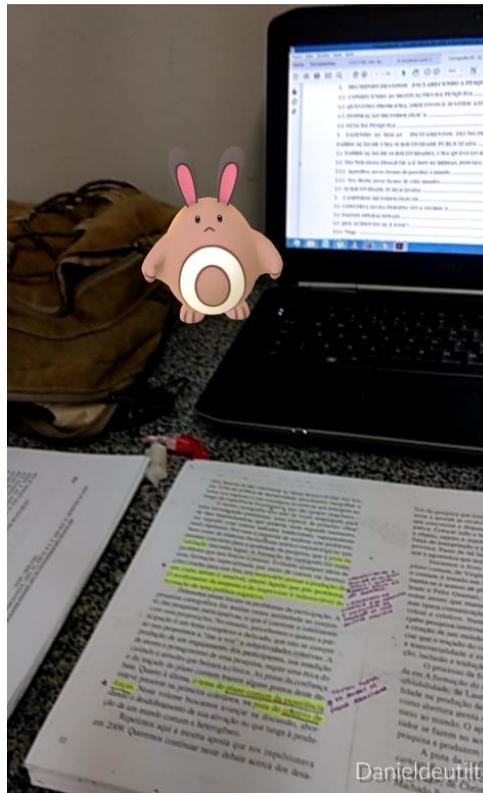


Figura 12: O primeiro Pokémon capturado. Fonte: Pokémon GO.

Ao tocar a tela do smartphone bem acima da imagem da criatura, a perspectiva do jogo mudou, e através da câmera do aparelho pude ver o monstrinho bem ali, ao lado do notebook que uso para escrever-lhe esta carta-diário. Grunhindo e balançando-se, o Pokémon anima-se

e de certa forma, dá vida ao solitário espaço sem janelas. Ainda sem prática com este outro jeito de jogar, frustrei-me nas primeiras tentativas de captura, pois que minha pontaria não era das melhores. Além de não acertar meu alvo com as Poké Bolas (que atiro no monstro com um deslizar de dedos sobre a tela) por pura imperícia, o “bichinho” com cara de esquilo (seu nome é *Sentret*) ainda ensaiou manobras desajeitadas pelo monitor, movimentos que dificultam minha performance.

Não demorou até que eu o capturasse. Meu primeiro Pokémon capturado usando a câmera! O aplicativo contabiliza meus espólios e uma série de informações surgem na tela (nome do Pokémon, quantidade de “doces” recebidos, pontos de experiências ganhos, etc.). Dou-me ao luxo de um certo gozo, análogo ao de um futebolista que acerta um gol de fora da área, porém sem companheiros ou mesmo adversários e torcida para testemunhar. Um triunfo privado, se assim posso dizer.

A experiência solitária me deixou curioso para outros testes em outros espaços. Como ainda tinha que me dirigir até a agência bancária localizada no próprio campus, aproveitei para dar uma “passeada” pelo jogo. No caminho até o banco realizei a captura de outros quatro Pokémon, todos “ordinários” em nossa região. O ritmo me deu certa confiança, e, sem medo de confessar, um sentimento de cobiça por novas espécimes. Ao entrar no prédio meditei sobre jogar ali ou não...

Como a fila até os caixas-automáticos estava considerável, resolvi por bem, aproveitar o tempo e ver se surgiam monstrinhos para adicioná-los à minha lista. Na hora senti algum receio, principalmente por conta dos outros usuários: como o jogo solicita que eu “aponte” meu aparelho na direção do alvo, que pode surgir em qualquer local, cogitei que poderiam me observar com aquela câmera e deduzir que se tratava de alguma má fé. Em tempos de desconfiança como o nosso, não é de se admirar que os outros clientes se sintam inseguros ou mesmo ameaçados com um aparelho celular a espreitar suas senhas ou operações.

Mesmo com essa “pulga atrás da orelha”, me permiti jogar um pouco. Pensei: “vou deixar a câmera o mais baixo possível, assim vão perceber que não estou visando os caixas”. Um Pokémon aparece “nas costas” de um cliente. Como me esqueci de desativar os efeitos sonoros do jogo, e meu aparelho estava com o volume na intensidade máxima, deu para ouvir os sons estranhos que a criatura emitia por toda a agência... rápida e desengonçadamente reduzi o volume e procedi com a captura. Errei uma, duas vezes. No terceiro arremesso obtive sucesso. Mais um Pokémon contabilizado! Meu pequeno triunfo foi logo substituído por uma sensação de “estar sendo observado”. Não sei se foi impressão minha, mas foi como sentir o “peso” do olhar de outra pessoa em minha nuca. Atrás de mim uma senhora se aproxima.

“Congelo” momentaneamente. Ela deve ter por volta de seus quarenta anos, traz uma bolsa em um dos braços e se dirige até mim com certa pressa.guardo ela me dizer algo, talvez uma reprimenda... mas ela “só” fica lá, parada. Esperando sua vez como todos os outros. Fecho o aplicativo e guardo meu aparelho no bolso. Com um toque de constrangimento evito olhar para trás, e assim procedo até o terminal, onde liquido alguns compromissos financeiros. Ufa! Tive certo alívio ao sair de lá!

Na volta da agência eu me deparo com outra fila, dessa vez muito maior: o extenso e desajeitado corredor de seres humanos dispostos em frente à entrada do Restaurante Universitário (vulgo RU). Opto por enfrentar o final da fila, pois a fome já apertava.

O trecho onde me pus a esperar corresponde ao litígio entre duas Poképaradas (“Escultura Abstrata” e “Biblioteca Comunitária Jornalista Carlos Castelo Branco), pois que aproveitei para coletar o maior número possível de itens. Como basta “arrastar” um dedo pela tela do aparelho para fazê-lo, sem a necessidade de posicionar a câmera, procedi na maior naturalidade possível. Foi então que alguns Pokémon começaram a surgir naquele momento, inclusive várias espécies que eu não possuía. Ponderei por instantes e resolvi aproveitar o tempo que seria desperdiçado na fila (por vezes chego a ficar até uma hora marchando ordeiramente por lá) para capturar o máximo de monstros que eu pudesse. Nessa etapa eu já não era mais o último da fila, já tendo inclusive a presença de um grupo relativamente grande de estudantes logo atrás de mim.

Retorno ao aplicativo, ávido por gastar minhas Poké Bolas, quando sou subitamente atravessado por um incômodo que por instantes não sei descrever. Mal aponto minha câmera para frente, na direção de um Pokémon novo (coincidentalmente posicionado “sobre” os estudantes adiante) e meu corpo estanca. Sinto algo de semelhante ao episódio da agência, porém mais forte, mais intenso. O olhar do outro me paralisou. “Ah! Então não foi por causa do banco. Não foi pela sensação de ser uma ameaça à privacidade e segurança financeira dos outros clientes”. Como o olhar do basilisco mitológico, o *suposto* olhar dos estudantes me fez vacilar. Parei.



Figura 13: Pokémon surgido durante a espera na fila do Restaurante. Fonte: Pokémon GO.

O que teria sido aquilo? Vergonha? De certa forma, sim! Uma espécie de embaraço tomou conta de mim. “Olha aquele cara. Naquela idade e com esses joguinhos”: imaginei um diálogo parecido às minhas costas. “Mas é minha pesquisa! Eu posso, certo?”. Nesse momento o sujeito do conhecimento se dissolveu frente a um olhar, que nem mesmo posso comprovar se foi endereçado a mim.

O fato é que minha disposição corporal denunciou-me. Enrijeci, levei o celular ao bolso sem nem ao menos fechar o aplicativo. O que teria sido aquilo? Ou melhor: *como* assim?! Eu não sou um pesquisador? Eu posso fazer isso, não é mesmo? É o que se espera de mim...

Não tornei a jogar Pokémon hoje.

Carta 02 – Ditto

02/06/2017

Monalisa

Uma sexta-feira até que movimentada na UFPI. Parece que hoje tem festa por aqui. Voltei a jogar Pokémon GO, infelizmente bastante limitado ao campus. Como o celular ainda não está segurado, não me “atrevi” a percorrer outros perímetros até então. A experiência de ter sido assaltado há alguns meses se mostra recente e presente. O menor sinal de passos se aproximando me coloca em alerta. Mas no campus é diferente: silhuetas não me fazem apressar as passadas. Acho que uma década de Universidade me tornou alheio à suspeitas dessa natureza por lá.

Percorrendo os corredores notei movimentos incomuns: funcionários estavam “descascando” panfletagens e cobrindo com tinta cinza os pixos e grafites do CCE (Centro de Ciências da Educação). O barulho das lixas e espátulas se misturava com o forte odor do pigmento sem vida que era usado. Penso que o lugar parece mais apagado que o de costume.

No caminho até a agência bancária (novamente...) entendo os motivos dos “reparos” de emergência no Centro: como o campus recebe o Salipi (Salão Internacional do Livro do Piauí) no espaço Rosa dos Ventos anualmente e o CCE fica próximo, a administração achou por bem “embelezar” (empalidecer) o local.

Faz um vento bem agradável nessa manhã e resolvi capturar alguns Pokémon. Vi muitas pessoas passando de um lado a outro. Apressadas. Em toda a parte há materiais para estantes, prateleiras, caixas com livros, cabos de força. Tive que ficar mais atento para não tropeçar ou esbarrar em alguém.

Encontro um Pokémon que ainda não possuía (*Pinsir*). Ele surge em meio ao movimento dos trabalhadores, que vão e voltam cuidando de seus afazeres. Parte do embaraço que senti noutro dia retorna, mas segui com a captura quase que normalmente. Algo me diz que “hoje tem evento. Pode tirar foto também”. As pessoas sabem que tem muita gente de olho no Salipi, inclusive a imprensa – vejo muitos estudantes de Jornalismo exercendo sua prática ali perto. Recordo de meu tempo de estagiário no Tribunal Regional Eleitoral... do peso da câmera fotográfica pendurada no pescoço... mas voltando...



Figura 14: *Pinsir* em meio aos transeuntes. Fonte: Pokémon GO.

Não sou tomado pela mesma intensidade de constrangimento como da outra vez. Acho que ver outras pessoas com celulares e câmeras fotográficas em mãos me deu segurança para prosseguir. Capturei o *Pinsir*, mas quase que esbarro num trio de mulheres que caminhavam juntas. Ali perto o funcionário de uma livraria distrai-se e deixa um balão escapar – desses no formato de personagens de desenhos infantis. O objeto inflável sobe e fica preso entre o teto do espaço e o céu azul. A esfera cor de rosa se balança sem poder subir mais. Se eu fosse aquele balão teria ficado muito frustrado.

Na volta da agência capturei um Pokémon de uma forma inédita para mim até então. Eu conto como: um *Pidgey* – uma das espécies mais “comuns” do jogo, talvez a mais ordinária – surge e despreziosamente o capturo. Para minha surpresa o Pokémon se transforma em outro – ou melhor, retoma sua forma original para um *Ditto*. O dito monstrinho (desculpe a ousadia do trocadilho) é de um tipo especial, capaz de metamorfosear-se em qualquer outra espécie. A criaturinha é descrita na Pokédex como um “Pokémon transformação”. Um Pokémon-devir? O fato é que minha simpatia pelo monstro aumentou. Justo quando percebi, já havia adotado-o no sistema de *companheiro*. A figurinha rosada e desengonçada de *Ditto* agora “segue” meu avatar por aí.

De uma forma um pouco estranha a UFPI não me pareceu mais tão acinzentada nessa manhã.



Figura 15: Ditto agora acompanha meu avatar durante as caminhadas. Fonte: Pokémon GO.

Carta 03 – Um passarinho me árvore

27/06/2017

Cara Mona

Faz tempo que não escrevo, não é mesmo? Essa terça-feira ensolarada marcou-me numa relação diferente com Pokémon GO. Aos poucos começo a notar sutis mudanças em minha maneira de ver o jogo e de ver-me. Como eu disse antes, estou criando-me jogador, tarefa que de início subestimei. Estive refletindo um pouco sobre essa coisa de emergir, de abraçar devires que surgem, dar-lhes vazão. Pois bem: como criar um mundo e manter-me “de fora”? Exercício inútil e impossível. Recordo do olhar que me “paralisou” e noto que foi uma coisa de corpo. Como anda meu *corpo-mundo*?

Sujeito do conhecimento. Pesquisador. Estudante. Homem de trinta anos. Homem. São algumas de minhas máscaras. Barreiras. Convenções. Normatizações: separam-me de algo que não posso me permitir estar, muito menos ver-me separado. Toda a racionalização que investi nessa prática caiu por terra com um olhar que nem ao menos pude ter certeza que “viu-me”. Cheguei a pensar em ironia: “nossa, tomado de assalto por uma coisa abstrata como um olhar”. Mas aquele olhar foi real. Afetou-me! Como opô-lo ao real, se me trespassou?

Se demorei tanto para notar ou mesmo dar importância a estes afetos é sinal de que minhas impressões ainda operam de forma muito disjuntiva. Preciso “desver” certas coisas. “Desaprender” muitas outras. Dar corpo (o meu) ao conhecimento. Não para evitar os choques ou embaraços. Mas para notá-los, seguir suas pegadas e dar-lhes linguagem. Coletivizá-los. Retorno agora ao meu relato: essa manhã “um passarinho me árvore”.



Figura 16: “Um passarinho me árvore”. Fonte: Pokémon GO.

Compus-me nessa paisagem num súbito desejo de estar perto. De estar.

Esse *Pidgey atualizou-me* em árvore? Sentado no banco em frente à *salinha* lembrei-me de um bem-te-vi que por vezes nos dá o ar da graça. Quando não está se alimentando de insetos ou tomando sol, ele canta ou resmunga em seu dialeto ave.

Quando me percebi pensando nesse pássaro, em como ele também é aquela paisagem, me permiti algumas fantasias que povoam as imagens dos austeros eremitas e princesas de contos de fadas: como seria se ele pousasse em minha mão para dar-me bom dia? Quem sabe ele até recita um ou dois versos com seu biquinho desafortado.

O Bem-te-vi não veio, mas sem dar-me conta, estava a abrir o jogo à procura de algum Pokémon que mantivesse qualquer semelhança com *meu* passarinho. Encontrei um *Pidgey*. O “mais comum dos comuns”, mas que naquele instante se fez o Pokémon que eu queria. Nem precisei lhe oferecer migalhas para que pousasse em meus dedos. Naquele momento não senti os tais olhos em minha nuca. Não ouvi as risadas dos grupos de estudantes. O homem de trinta anos não ruborizou-se. O homem. Será que durante aquele intervalo teria eu alcançado meu *devir-criança*?

Ao chegar em casa recordei repentinamente de uma passagem de Manoel de Barros, pronto que me pus a procurar entre meus livros e aqui lhe ofereço: “*Um passarinho me*

árvore. (o passarinho me transgrediu para árvore. Deixou-me aos ventos e às chuvas. Ele mesmo me bosteia de dia e me desperta nas manhãs.)”.

Coincidentemente (será?) o poeta Manoel de Barros descrevia sua poesia como um entendimento que brotava do corpo. Sua sensibilidade era corpo. Sua escrita era corpo. Tomo a liberdade de reproduzir um de seus conselhos: “poesia não é para compreender mas para incorporar/ entender é parede: procure ser uma árvore”.

Árvore.

Ainda me sinto distante da árvore de Manoel, mas os primeiros passos começam a ser dados. Inspirado, ensaio rabiscos:

Não tenho competências de árvore

Para cisco me sou melhor

Revirado entre folhas paus arames

Miúdo mesmo

Sob os passarinhos

(Me falta a paz arbórea?)

Carta 04 – Borboletas

04/07/2017

Monalisa

Essa carta-diário que te escrevo carrega a pressa em suas linhas. Os prazos se apertam e os dias avançam. Em tempo, te conto algo novo em minhas experiências “solo”: deixei tudo o que me ocupava (e por ocasião a redação de nossa dissertação) para capturar um Pokémon!

Isso mesmo. Literalmente abandonei livros, mochila, anotações para sair ao encalço de um *Butterfree*. Admito que o monstrinho foi um de meus favoritos na infância. Recordo-me brevemente de ter por ele certa afeição. Borboletas sempre me encantaram.

Atravessei os corredores do CCE e parti na direção da Biblioteca Central do campus, porém na metade do caminho o radar acusou que o Pokémon havia fugido. Já em frente ao prédio da biblioteca sentei-me nos degraus ao lado da passarela de acesso para aguardar o sinal de internet ficar mais estável. De súbito a silhueta do já citado Pokémon reaparece no radar e eu “início” sua captura. Quero dizer... em parte.



Figura 17: *Butterfree* surge para as rosas. Fonte: Pokémon GO.

/

Ao invés de capturá-lo logo de uma vez, aconteceu-me de registrar uma imagem sua na câmera. Ou melhor, me atraía muito a ideia de uma borboleta como aquela pousando em minhas flores azuis (minha tatuagem)...

Talvez um traço narcisista tenha desabrochado naquele momento, ou quem sabe um devir-flor à espera de sua borboleta.

Bem, ao final de toda a corrida não consegui capturar o Pokémon, que me escapou após o arremesso infrutífero de duas Poké Bolas.

Guardei uma imagem do episódio e voltei aos trabalhos.

Ao relatar o ocorrido a um amigo próximo, fui indagado: “e porque não capturou logo, se gosta tanto assim?”

“Que graça teria?”, devolvi a interrogação.

Carta 05 – “Poké Salinha”

28/08/2017

Mona

Enfim, venho com boas notícias: depois da última atualização mensal, fui oportunamente (coincidência?) premiado com uma Poképarada dentro do CCE, mais precisamente no ponto onde se localiza a Escola de Música Prof^a Adalgisa Paiva. Levou algum tempo até cair a ficha, pois quando na necessidade de Poké bolas ou frutas, tinha de caminhar até o CCHL (Centro de Ciências Humanas e Letras) ou até as imediações do Restaurante Universitário e Biblioteca Central... o que pouco ou nada compensava, pois a Poképarada precisa de pelo menos cinco minutos até poder ser usada de novo, e ficar “zanzando” nesses lugares acabava por ficar meio monótono.

Entre as vantagens dessa nova instância, posso listar as mais relevantes, como o AR CONDICIONADO da salinha, que funciona muito bem, diga-se de passagem. Além de geralmente poder contar com o Wi-fi da UFPI, posso realizar outras tarefas enquanto aproveito o jogo, tais como ler (nem tão concentrado assim...), navegar na internet e conversar com meu amigo na privacidade do cômodo sem me preocupar em esbarrar em algum transeunte ou tropeçar num canteiro. Já entre as óbvias desvantagens, constam a menor incidência de Pokémon selvagens em comparação à caçada em deslocamento, a falta de contagem de quilômetros percorridos (uma vez que estou parado), a ausência de interação com outros jogadores e a dependência exclusiva de uma única Poképarada.



Figura 18: A Poképarada da Escola de Música da UFPI (em lilás). Fonte: Pokémon GO/Acervo Pessoal.

Mesmo considerando as desvantagens, decido experimentar o dia inteiro para aproveitar o ponto recém-descoberto. Como a frustração pela escassez de Poké bolas durante caçadas anteriores (especialmente à noite) ainda está presente, aproveito para montar um bom estoque de itens e me concentro quase que inteiramente na tarefa (salvo um ou outro diálogo e os justificáveis arrebatamentos da internet e músicas favoritas da *playlist*). Ao final da tarde, contabilizo, por alto, 50 acessos à Poképarada, o que corresponde a aproximadamente quatro horas e dez minutos em tempo corrido (uma vez que cada reuso da instância necessita de um respaldo de cerca de cinco minutos). Eu poderia ter obtido um resultado mais expressivo, mas tive de reservar um intervalo para almoço – e consequente enfrentar a fila do Restaurante Universitário – além de pausas para obrigações higiênicas/fisiológicas e para visitas regulares ao cafezinho da “dona Fátima”, que não por acaso fica localizado na Poképarada do CCHL.



Figura 19: Moradores e visitantes da salinha (*Sperow*, *Pidgey* e *Hoothoot* da esquerda para a direita). Fonte: Pokémon GO.

Outra característica positiva que se incrustou na *salinha* foi o aumento do aparecimento de Pokémon selvagens – repito, menor do que se eu estivesse em movimento, mas maior do que antes da implementação da Parada –, que aqui acolá me tiram do torpor causado pelo monitor do notebook. Como configurei o jogo para vibrar assim que um Pokémon surge no mapa, fica quase impossível não perceber o estardalhaço que o smartphone faz em cima da bancada de mármore (às vezes até me assustando). Levando em consideração a relativamente pouca variedade de monstros que habitam o campus (de 10 a 15 espécies e suas evoluções mais comumente, sendo o grosso representado por *Ratata*, *Spinarak*, *Sentret*, *Murkrow*, *Pidgey*, *Hoothoot* e *Venonat*), noto que os monstros do tipo Voador preenchem

uma quota notável dessa incidência. Assim, ao capturá-los na *salinha*, percebo-os também como convenientes visitantes, parentes nem tão distantes dos *tsurus* que dobro e espalho pelo cômodo no intuito de deixá-lo um pouco menos impessoal.

Em tempo, compartilho contigo outras percepções: gosto de pensar na instância em questão não como a “Poképarada Escola de Música UFPI” – como está no jogo –, mas como a Poképarada “da *Salinha*”, o que oferece um tom mais próximo e de apropriação ao lugar. Também me agrada perceber a salinha e a vista que temos de sua entrada como um espaço atraente a outro tipo de visitantes, a exemplo dos passarinhos que por vezes flagramos cantando na árvore ao lado ou mesmo nos banquinhos de concreto que preenchem a área de convivência logo adiante (dessa vez consegui clicar o Bem-te-vi...). Esse “outro olhar” vem me permitindo diminuir a *aspepsia* e formalidade desse outrora quarto monocromático e frio, voltado exclusivamente para as leituras e trocas de confissões de pós-graduandos inseguros.



Figura 20: Duas vistas de fora da “Poké Salinha”. Fonte: Pokémon GO/Acervo Pessoal.

Carta 06 – Uma humilde vitória

25/10/2017

Monalisa

Ainda estou tomado de certa euforia enquanto lhe escrevo esta carta-diário. Como combinamos em nosso último encontro, comecei a me empenhar mais nas outras atividades em Pokémon GO além das capturas. Para tanto, tenho focado bastante em deixar Pokémon como guardiões nos ginásios já defendidos por outros jogadores do meu time (*Mystic*), e quando isso não é possível, eu mesmo ataco os ginásios de outros times para tomá-los. Além disso, hoje venho te informar do meu primeiro triunfo frente a um *chefe de Raide* (descrevo essa modalidade de batalha no Capítulo 1 da dissertação).

Antes de te falar sobre esse episódio, quero relatar alguns detalhes do caminho até aqui. Até então as batalhas dentro da plataforma pareciam práticas um tanto quanto distantes de mim. Recordo que na época da animação televisionada, eu adorava acompanhar os embates entre os Pokémon dos personagens, sendo as partes que mais me atraíam no enredo. As experiências no *Game Boy* também confirmaram minha predileção pelas batalhas envolvendo os monstrinhos, que evoluíam em nível de dificuldade conforme se avançava no jogo. Aí reside a grande diferença apreendida por mim em relação ao Pokémon GO: o jogo e seus jogadores não podem “esperar” por mim como nos outros títulos da franquia. O nível de dificuldade já está lá, portanto, resta a eu crescer até poder competir com mais equilíbrio. Como ainda estou intensificando minhas práticas (meu nível atual é o 25), careço da experiência necessária e de Pokémon fortes o bastante para batalhar de igual para igual, o que tenho de compensar com mais insistência e um uso bem maior de itens (como os cristais Reviver e poções para cura dos PS).

Apesar dessa diferença de experiência (Teresina possui inúmeros jogadores já no nível 40, por exemplo) tenho conseguido com sucesso tomar alguns ginásios, principalmente aqueles dentro do Campus da UFPI. A “rotina” dentro dessa atividade já me permite identificar vários aliados e também a reconhecer oponentes realmente duros.

Sobre as Batalhas de *Raide*, repito, alcancei minha primeira vitória sobre um *chefe* do Tipo Fogo chamado *Quilava*. Antes dele tive experiências frustrantes com outros dois *chefes*: o Pokémon do Tipo Venenoso *Muk* (incursão de nível 3) e o Tipo Terrestre/Pedra *Rhydon* (nível 4), sendo derrotado facilmente por ambos. Mesmo o nível de incursão de *Quilava* sendo o mais inferior (1), reconheço que senti uma considerável satisfação ao derrotá-lo. Foi uma *humilde* vitória, uma daquelas que soa como a abertura para outras maiores, tipo quando aprendo uma nova dobradura antes de partir para um *origami* mais complexo.

Quando me aproximo do ginásio, noto que está sendo protegido por seis Pokémon de jogadores do meu time, logo não posso invadi-lo. Percebo também que há um ovo de *chefe* com o marcador de tempo mostrando que está prestes a eclodir. Nessa etapa, não temos como saber qual Pokémon irá nascer, apenas seu nível de incursão. Dirijo-me até a agência bancária para resolver alguns assuntos, na esperança de que dê tempo de retornar até a batalha. Felizmente encontro pouca fila no caminho e volto rapidamente. *Quilava* já havia nascido, então faço uma pequena pesquisa em minha lista de monstrinhos para eleger aqueles mais indicados para enfrentá-lo: Pokémon do Tipo Água, Terrestre e Pedra, que além de representarem suas fraquezas, também são resistentes aos ataques do Tipo Fogo (monstros do Tipo Dragão também são resistentes, mas não possuo nenhum com habilidades dignas de batalha).

Faço uso do Passe de *Reide* que tenho (item que funciona como uma espécie de “chave” para participar da batalha, logo sendo consumido) e então se abre uma tela com a contagem de 180 segundos para que eu selecione e organize a ordem de meus Pokémon. Opto por começar a luta com os mais fortes do Tipo Água que tenho: dois *Vaporeon*, seguidos de um *Poliwrath* (Água/Luta), um *Kingdra* (Água/Dragão) e finalizando com um *Kingler* (Água) e um *Rhydon* (Terrestre/Pedra). Para minha surpresa, o embate dura pouco e elimino o adversário ainda com o primeiro monstro de minha equipe.



Figura 21: Os preparativos para a *Reide*, o chefe derrotado e capturado e o ginásio após a batalha. Fonte: Pokémon GO.

Imediatamente depois da peleja, recebo os espólios da vitória (vários itens incluindo frutas, cristais e poções, além de experiência, poeira estelar e 12 Poké bolas Premium) e sou convidado a participar de um desafio “bônus”, que consiste basicamente em tentar capturar o *chefe*. Como estou um pouco nervoso por ser a primeira vez a atingir essa etapa, acabo errando alguns lances, mas por fim consigo capturar o monstro, o que me alegra bastante. Fico de certa forma contagiado com este pequeno sucesso, sentindo que posso participar de outras batalhas como essa daqui para frente, contanto que tenha um pouco mais de paciência e também que continue evoluindo para conseguir Pokémon mais poderosos. Meu *devir-criança* dá saltos de alegria, que camufla com um sutil sorriso no canto da boca, olhando para os lados e pensando: “hehe, não tem ninguém para ver isso”. Felizmente eu sei o que aconteceu, e agora você também!

Carta 07 – Esqueletos e peixes e relógios

27/10/2017

Memento mori

remexi com um graveto
o miolo do vazio:
um suspiro saiu pra fora.
levantei a beirada de uma sombra
pra mode olhar por baixo:
uma cor ali dormia pesadamente.
descasquei o silêncio de um muro
fiz foi com a unha mesmo:
uma lesma escorreu até o telhado.
tremendo de calor
tibunguei no rio que mancava
mancava mancava mancava
era peixe era água era pedra
e nem era mais:
pois mancava mancava mancava mancava.
na saída olhei pro relógio
o tic-tac só fazia tac
segurei o ponteiro no dedo
até o tempo parar:
atrasei pra ontem.

Cara professora

Dediquei-me a essa composição depois das experiências de hoje. Numa curta volta pela cidade, deparei-me com outras faces de um cotidiano que para mim tem apresentado realidades escamoteáveis tais como as várias camadas de uma cebola. Num intervalo de duas horas fui atravessado por uma série de afetos que hora remetiam a perda, hora deslocavam-me para um passado qualquer, hora me alertavam para o fluxo dos movimentos e invenções das coisas. De passagem por três lugares que me chamaram a atenção, como se tivesse *tirado o dia* para isso, senti-me envolto num turbilhão de emoções e lembranças, evocadas não

exatamente pela demarcação ou estrutura espacial do lugar em si, mas por aquilo que *não estava lá*.

O primeiro movimento se deu quando percorria a Avenida Universitária, na saída do Campus da UFPI em direção ao Centro. Com o Pokémon GO ligado, aproveitei a reduzida velocidade do ônibus durante o balão para coletar itens nas Poképaradas ali perto. Ao tocar o ícone de uma delas especificamente, sou atingido por uma sensação que se aproxima daquela de quando estamos próximos de terminar um quebra-cabeça, e só então notamos a ausência de uma peça importante sobre a mesa. Uma espécie de *vazio*. A Poképarada é a do “Mural de Arte”, e é representada no jogo por um grafite do artista Arthur *Doomer*, no estilo que o caracteriza e denuncia facilmente. A arte, que estampa a simples complexidade do preto no branco, há tempos me chamava o olhar. As silhuetas semelhantes a esqueletos animados, que numa mistura de dança e marcha formam uma fila rítmica e belicosa, prendem a atenção de longe. Para mim, depois dos choques das primeiras encaradas de intriga e surpresa de anos antes, a figura tornou-se parte da paisagem, à moda de um edifício ou poste de energia. Meu olhar naturalizou-a. Até o momento que dei por seu *sumiço*.

O segundo movimento me foi ainda mais intenso: ao voltar, pela Avenida Nossa Senhora de Fátima, prossigo com as capturas possíveis (peguei um *Electabuzz* mais cedo!) e coletas nas Poképaradas disponíveis quando me deparo com uma imagem que me é tanto familiar quanto nostálgica: o *peixe* do *Panzer*. Depois de clicar no ícone em azul, reconheço na imagem o grafite de meu amigo pessoal que se descreve como um “aventureiro a artista”, conhecido em todo o estado e além por seu traço que combina formas geométricas e uma multidão de cores, e claro: por seus passarinhos!

A Poképarada em questão é a “Parada do Peixe”, ilustrada por um dos animais também característicos do grafiteiro. Recordo que antes do volume atual de grafites ou mesmo do pixo que observamos pela cidade, as gravuras de *Panzer* enfeitavam inúmeros pontos da capital, dando uma espécie de “vida nova” a estes locais. Em meio a um calor extenuante e uma série de outras intempéries e riscos (violência no trânsito, assaltos ou o puro e simples estresse urbano), fitar aquele *peixe* no ponto de ônibus trazia uma certa paz, não sei se pela natureza do animal ali representado ou se pela graciosidade do traço e casamento das cores usadas pelo artista. Para meu sobressalto, ao olhar para a direita acabo descobrindo que nem o grafite, nem a parada de ônibus e nem mesmo o antigo muro estão mais por lá!

Já o terceiro movimento não me atingiu exatamente por uma questão de familiaridade ou algo do tipo, mas principalmente pela ironia que preenche a mudança percebida: ainda na Nossa Senhora de Fátima, realizo outra coleta de itens, oportunamente feitas devido ao ritmo

lento do transporte coletivo por mim usado. Novamente numa Poképarada concentro minha atenção na imagem que ilustra o centro do ícone da instância, uma foto da extinta farmácia Big Ben, cujo símbolo é uma alusão ao famoso relógio londrino. Despercebido por mim até o momento, o ponto comercial corresponde agora a uma drogaria concorrente, estampando as cores azul e branco em sua fachada.



Figura 22: Os “esqueletos”, o peixe e o relógio que ainda existem em Pokémon GO. Fonte: Pokémon GO.

Volto agora às reflexões que me inspiraram as palavras que abrem essa carta, pois me foram *regurgitadas* numa tentativa de expressar afetos que em mim pulsaram. Já pensou em sentir o peso de uma cor, apalpar (ou ser afagado por) uma música ou voz conhecida, ou quem sabe tentar adivinhar os *pensamentos* de um lugar...? Seria “são” inventarmos nossos *corpos-mundo* como corredores para esses amálgamas de sentidos e também de sentimentos?

Admito que essas linhas de fuga muito me escapam ainda, mas por menor que esteja sendo essa lenta e significativa (co)emergência, é como se uma fina película tivesse sido extraída de meus olhos, como se meus ouvidos se despissem de abafadores invisíveis, como se minha pele se expandisse feito raízes a tatear e nutrir-me do ambiente ao redor. Se sinto um arrepio, não o interpreto apenas como um sinal fisiológico de “ah, estou ficando doente/vou gripar, certeza”. A *atmosfera* de uma casa pode me sussurrar um segredo. Uma *chuva* pode me transportar ao passeio de mãos dadas com o avô. Um *azul* pode me nublar os olhos e me afogar o peito. Porque não? O passageiro e/ou imaterial não exime sua(s) carga(s) de realidade(s).

Um aspecto que conecta as três imagens cujos encontros acabo de relatar é o seu caráter de “resistência” adquirido em sua *virtualização*. Para citar Lévy, este processo não se encerra num “mero” *upload*, numa simples *digitalização*, pois aí se deflagra uma verdadeira cadeia de problematizações.

Pensando agora, as reflexões que surgem me lembram oportunamente do episódio em que o prefeito de São Paulo, João Dória, desencadeou literalmente um “acinzentamento” por diversos locais do município, o que não excluiu túneis, muros, pixos e mesmo grafites. Apesar de pintado, o “*Retrato de Dória Gray*” (desculpe) não foi capaz de sobrepor os grafites PRESENTES em Pokémon GO, que resistem (existem) como marcas de uma história recente.

Em tempo, volto um pouco a fita para me reportar ao título *memento mori*, que seria algo como “lembre-se da morte”. A expressão me veio à mente junto à lembrança de um costume comum no período vitoriano britânico, que era o dos “retratos da morte”, em que famílias contratavam o dispendioso serviço de um fotógrafo, quase sempre munido de um arcaico daguerreótipo, para registrar, num último momento, a imagem de um ente querido falecido. Sendo uma prática cara, não seria de se estranhar que as pessoas não pudessem arcar com tal investimento ainda em vida, restando assim o intervalo entre o óbito e o sepultamento como uma derradeira chance de se preservar a imagem de alguém importante. E aqui reside uma curiosidade tanto mórbida quanto paradoxal: por se tratar de um procedimento que dependia de uma captação de longa exposição, o cadáver devidamente preparado para a foto permanecia imóvel, enquanto seus parentes posando em sua companhia ainda carregavam o fardo das pulsações e da respiração, o que era interpretado como pequenos movimentos pelo primitivo obturador da engenhoca. Como resultado, tinham mortos mais *nítidos* que os vivos. As figuras desencarnadas ficavam perfeitamente visíveis, com contornos e detalhes bem definidos, enquanto aqueles ainda animados pelo sopro da vida apareciam desbotados, desfocados e mesmo borrados, feito *spectros* a guiar o morto.

Com essa comparação estranha, penso que talvez aquilo que é passageiro, ou que de certa forma “já passou” possa nos parecer ainda vívido, nítido, presente, evocável. Quem sabe?

Carta 08 – Fantasmas

01/11/2017

Cara Monalisa,

Hoje é o penúltimo dia do evento de *Halloween* em Pokémon GO. Além dos bônus em doces (o dobro do normal), também há uma versão do Pikachu com chapéu de bruxa, mas para mim, a melhor parte se dá pelo aumento da incidência de Pokémon do tipo fantasma. Recordo-me de ter certa afeição por eles já na época da animação televisionada em minha infância. É um tipo meio melancólico de Pokémon (apesar de apresentados como brincalhões e baderneiros no desenho), aparecendo relativamente poucas vezes.

No caminho para a UFPI, o radar do jogo detectou um Pokémon dessa natureza: um *Gengar*. Evoluí um desses recentemente (que corresponde à terceira forma evoluída a partir de um *Gastly*), mas a expectativa de capturar outro me anima, principalmente pela quantidade de doces possível (20 numa captura comum e até 40, caso utilize uma fruta Caxí).

Conforme o mapa, o Pokémon estaria na Poképarada “Pintura Lagarto”, um grafite do respectivo animal pintado numa das colunas da Ponte da Amizade – localizada na Avenida Maranhão, ligando Teresina-PI à cidade de Timon-MA. Acabei por me frustrar por conta da velocidade com a qual o ônibus passou pelo local, impossibilitando a captura. Apesar disso, o que realmente me chamou a atenção de forma mais pungente foi a sensação que se seguiu após um breve olhar à Poke Parada: ao observar a base da ponte, pude fitar um sujeito que ali repousava.

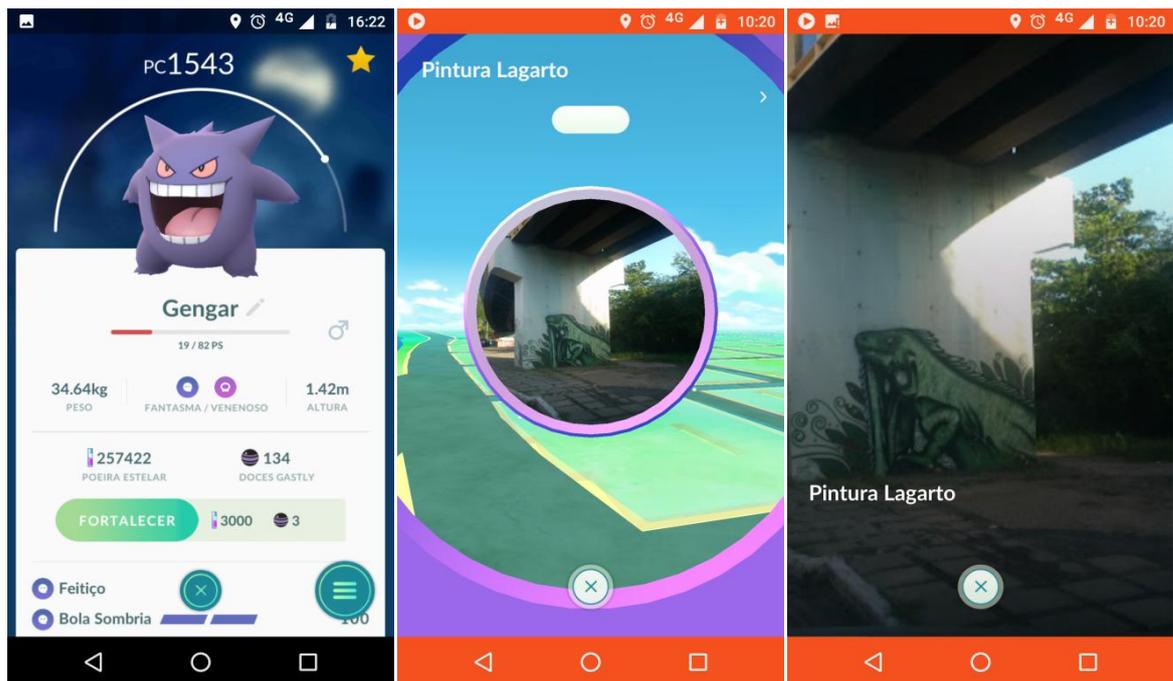


Figura 23: *Gengar*, a Poképarada Pintura Lagarto e sua respectiva vista na avenida. Fonte: Pokémon GO.

Como a ponte “se derrama” sobre a avenida, compõe uma espécie de cobertura sobre o chão, oferecendo proteção contra os raios solares e outras intempéries. Recordo-me que o lugar costumava ser bastante utilizado como abrigo provisório, principalmente por andarilhos e moradores de rua. Pela distância não pude identificar muito da aparência da pessoa ali deitada, apenas que se tratava de um homem e que parecia vestir trajes muito sujos e deteriorados.

Após a cena, fiquei perguntando-me há quanto tempo não reparo em situações como essa. Foi preciso uma eventual frustração para voltar meu olhar? O quanto estou adestrado para ignorar essas visões? O quanto já *naturalizei* o infortúnio do outro? A reflexão me leva a uma ironia cruel: estava a *caçar um fantasma*, metáfora triste e intensa que me ocorreu para o homem ali prostrado.

Como disse anteriormente, amanhã se encerra o evento no jogo, mas em alguns lugares é *Halloween* todo dia.

Carta 09 – 12 dias “sem” ele x Irmão x Tripinha

16/11/2017 a 27/11/2017

Professora

Essa carta comprime um período de exatos 12 dias em suas linhas. Resolvi preenchê-la com uma espécie de retrospectiva relativa ao tempo que passei visitando meu irmão gêmeo no interior. Ele se chama Danilo (lá em casa todos os quatro filhos têm o nome iniciado com a letra D...) e é professor de artes visuais na cidade de São João do Arraial, a 211 km de Teresina. Há cerca de um ano e meio ele foi convocado para exercer a licenciatura por lá, e desde então eu procuro passar um tempo com ele sempre que dá. A casa que ele alugou para morar fica bem na entrada do município, perto da prefeitura, da praça e da igreja, fato que me animou de início... e apenas!

Antes de tomar a estrada para lá, fui prevenido que deveria trocar o chip do meu smartphone, uma vez que a cidade depende exclusivamente de uma solitária operadora de telefonia... aí peguei o que minha mãe usa para trocar telefonemas com Danilo. Mesmo sem um plano específico para consumo de dados resolvi arriscar, calculando que as atividades envolvendo Pokémon GO não seriam assim tão pesadas para a franquia oferecida. No caminho até lá logrei algumas capturas até onde o sinal de internet permitia, mas já na entrada de São João do Arraial minha casa caiu: com o jogo aberto, pude observar meu avatar solitário pelo vasto mapa do local. Nada de Poképaradas, nada de ginásios...

Assim como a maioria das cidades pequenas, São João do Arraial não foi favorecida com a inclusão de Poképaradas e ginásios, muito provavelmente pelo fato dessas instâncias serem criadas tendo como base as áreas de interesse no outro jogo da *Niantic*, o *Ingress* (falo sobre esse aplicativo no Capítulo 1). Posso deduzir que no município poucas ou nenhuma pessoa tiveram acesso/interesse ao predecessor de Pokémon GO, o que inviabilizou a coleta de informações sobre os respectivos pontos (Pokémon GO cruzou os dados obtidos por geolocalização com os dados fornecidos por jogadores do *Ingress* para estabelecer seus pontos de interesse).

De toda forma, me percebi

isolado

... um tanto frustrado e num primeiro momento com uma sensação de impotência e inércia quanto aos processos e afetos que aparentemente estariam *cessados*. Repito: *num primeiro momento*. Pouca ou nenhuma reflexão foi necessária para me “reposicionar” em nossa

empreitada cartográfica. Mesmo excluído de uma parcela considerável das dinâmicas do jogo (captura, batalhas, coleta de itens...), eu permanecia permeável aos afetos ali de passagem, prova disso foram a inquietação e o incômodo que me arrebataram durante certo tempo.

Obviamente que meu interesse principal na viagem era fazer companhia ao meu irmão, intenção essa que em nada impedia o mergulho na experiência do jogo. Adiciono a isso a peculiaridade de que ambos somos despidos de quaisquer habilidades automobilísticas (Danilo inclusive já se acidentou gravemente pilotando uma motocicleta), sendo, portanto, obrigados a nos deslocar a pés, o que nem de longe consistiu um sacrifício: como disse antes, a maioria dos lugares de nosso interesse se encontravam a pouca distância, e ademais, a cidade oferece um tempo bastante ameno se comparado ao da capital mais ao Sul (especialmente no finalzinho da tarde, quando um vento com cheiro de chuva varre suas ruas).

Concentrei-me então no trabalho de “chocar” meus ovos de Pokémon (também descrevo essa atividade no primeiro capítulo da dissertação), o que exige basicamente que eu caminhe com o jogo ligado. Aproveito essa deixa para te explicar uma curiosidade sobre a cidade: Arraial, como chamam os íntimos, é um município com baixíssima incidência de violência e crimes como furto ou roubo. Além de ainda conservar certo “ar pacato” das cidades menores e periféricas, parte disso se deve ao *Cocal*: moeda local e de circulação interna criada para estimular a renda dos habitantes e a sua movimentação e manutenção dentro de seu perímetro e nos bolsos de seus moradores. Com os Cocais circulando estritamente na cidade e povoados lá circunscritos, o lugar ficou conhecido também pelo reduzido índice de assaltos aos estabelecimentos comerciais e ao Posto dos Correios (possíveis quadrilhas teriam grande dificuldade em utilizar os valores em outros municípios e maiores problemas ainda caso tentassem trocá-los por lá, uma vez que quase todos se conhecem...).

Essa característica me deixa bastante confortável para andar por aí sem qualquer receio de expor meu smartphone e ao invés de direcionar meu olhar para possíveis “ameaças ao patrimônio individual” (o meu, no caso), exercito certa descontração em minhas pálpebras. A expressão geralmente focada e enrugada pela tensão, como que uma câmera de vigilância a mover suas lentes em busca de alvos, é substituída por um semblante mais aberto, relaxado, mais amplo. Enquanto caminhamos lado a lado pela rua principal da cidade na noite em que cheguei, noto rostos de surpresa a nos fitar com a seguinte interrogação implícita: “dois professores Danilo?”. Nós conhecemos muito bem esse olhar, e até conseguimos adivinhar as exclamações que se seguem, situações que nos arrancam risos e que geralmente precedem as apresentações. Alvinho, o cão branco e *sem raça definida* da vizinha de meu irmão faz nossa

escolta até o *Espetinho do Naldo*, um restaurante próximo cujo nome é bem pontual quanto ao que comercializa.

Ao chegar, somos calorosamente recepcionados pelo dono do rústico estabelecimento, que brinca com nossa semelhança. Um garoto que o ajuda com os pedidos se dirige a meu irmão com uma intimidade digna das crianças extrovertidas, oferecendo-lhe uma bebida sem qualquer titubear. Quando enfim me percebe, arregala os olhos e grita: “olha professor, seu irmão!”. Novamente contamos uma breve história sobre nosso nascimento e somos então servidos. Ao depositar os pratos sobre a mesa, o garoto toma nota de minha distração com o jogo e faz a seguinte afirmação: “esse é o jogo que vai matar nós!”. Não consigo disfarçar a curiosidade que o comentário me causa e imagino uma série de circunstâncias que influenciaram as palavras do menino, como um atropelamento ao atravessar a rua sem a devida atenção ou uma imersão tão absurda no aplicativo capaz de privar seu usuário das mais simples necessidades fisiológicas até levá-lo à inanição...

Atravessando o salão de cimento cru e encardido por um misto de fuligem e gordura, o garoto concilia passos apressados com movimentos e manuseio de ferramentas curtos e precisos, relato de uma notória memória muscular que entrega sua prática diária no recinto. Ao se aproximar novamente de nossa mesa com a comida fumegante, ele declara também ser um jogador de Pokémon GO, e dessa vez quem arregala os olhos sou eu. O infante revela jogar periodicamente, e quando reconheço não ter encontrado um Pokémon sequer na cidade, ele me corrige de forma simples e direta: “peguei um monte ali na Prefeitura”.



Figura 24: A fachada do prédio da Prefeitura de São João do Arraial, onde eu supostamente deveria encontrar Pokémon. Fonte: Acervo pessoal.

Esqueço a refeição na mesa e imediatamente atravesso o canteiro que divide as vias da rua principal seguindo na direção do iluminado prédio da Prefeitura, localizado a poucos metros dali. Meu avatar acompanha o deslocamento, porém nenhum monstinho se revela durante os minutos que de forma semelhante a uma sentinela marcho de uma ponta a outra da instalação. Descrente, retorno esperançoso que meu prato não tenha esfriado até a temperatura ambiente e o menino me pergunta sorrindo: “pegou quantos?”. Devolvo o sorriso com um “nenhum!” estampado na boca, que ele prontamente rebate: “o ‘senhor’ deu foi azar mesmo”.

Terminamos o jantar e convenço meu irmão a voltarmos para casa pelo lado da Prefeitura, ação que confirma minhas suspeitas anteriores. Não que eu estivesse pensando que o garoto mentiria para mim, mas imagino que ele poderia ter se referido à primeira cena do jogo assim que é instalado, quando o usuário é apresentado ao sistema de captura e de cara lhe surgem três Pokémon (um *Bulbassaur*, um *Charmander* e um *Squirtle*) independentemente do nível de incidência do local.

Na manhã seguinte (sexta-feira, 17) inicio pequenas atividades que coadunam com a tarefa de chocar os ovos. Faço algumas compras num mercadinho do outro lado da rua e vou até uma frutaria no intuito de renovar a geladeira da casa de meu irmão. Como ele mora sozinho, não costuma armazenar muitos alimentos perecíveis, então assumo a obrigação. O ovo que estou carregando na *incubadora* é um da cor *verde*, portanto, deve chocar quando completar a marca de dois quilômetros percorridos.

O sábado (18) mostrou-se mais movimentado que o de costume para Danilo. Uma das escolas em que ele leciona estava com um time inscrito num torneio local de futsal, evento que praticamente intimou todos os professores a colaborarem com a organização. Meu irmão foi um dos encarregados de monitorar os estudantes durante a permanência no ginásio (de esportes...) e eu o acompanhei na atividade.

Caminhamos até lá sem qualquer pressa, situação que muito me recordou nossas idas à *locadora de vídeo-game* durante a infância. Sempre jogávamos juntos, e durante o trajeto nós praticamente corríamos, ansiosos pela diversão e apreensivos com uma possível lotação no estabelecimento. Quase 20 anos depois, andamos mais devagar, contemplamos com mais atenção o cenário, conversamos sem perder o fôlego nas passadas. Percebo uma conexão que não partilhamos tão facilmente no ritmo apressado e motorizado da cidade e enquanto ele divide comigo situações cômicas envolvendo seus alunos, o ovo finalmente choca: dele nasce um *Nidoran*.

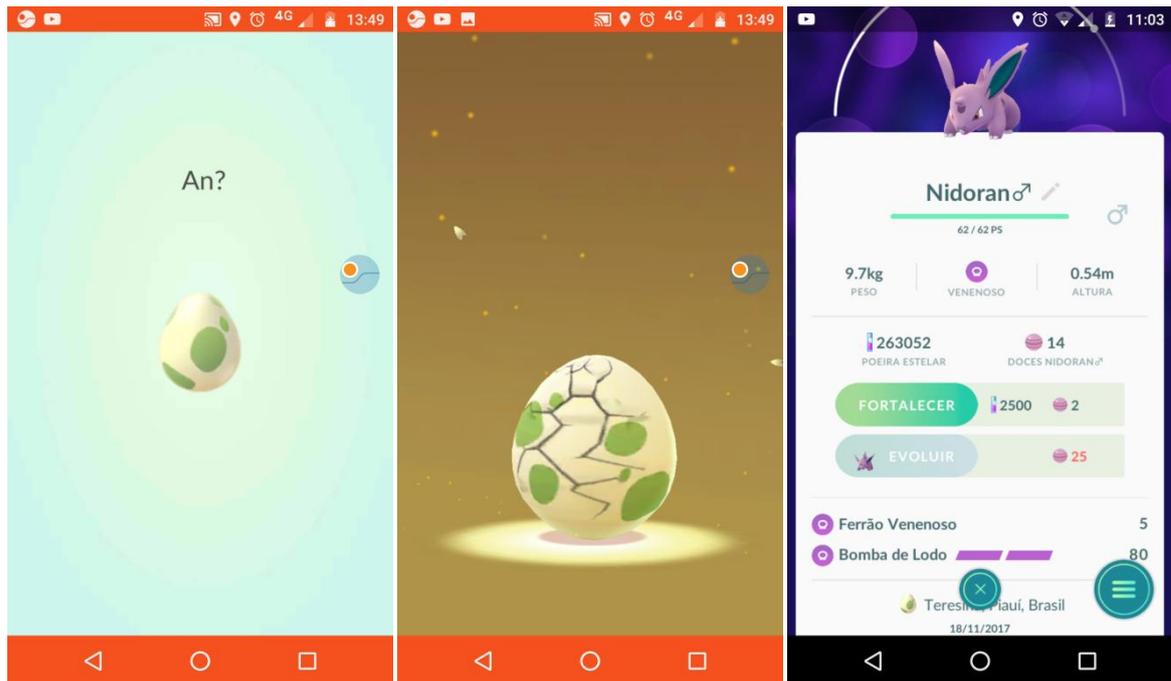


Figura 25: O passo a passo do nascimento de um *Nidoran* através do ovo. Fonte: Pokémon GO.

Três dias depois (21) tive uma experiência intensa e emocionante, que mesmo sem relação direta com o jogo, ficou permeada com uma sutil referência: realizei uma captura (resgate)! Vou te dizer como: Danilo e eu fomos até uma pousada/restaurante chamada *Sabores do Nordeste*, mais comumente reconhecida pelos populares da cidade simplesmente pelo nome de sua proprietária, “*Toinha*”. O interesse principal da noite era apreciar alguns pratos típicos (alguns deles até taxados de *undergrounds*), uma vez que não estávamos com muita vontade de cozinhar no momento.

Chegamos ao estabelecimento tendo o ocaso como plano de fundo, o que deixou o lugar com uma atmosfera um tanto quanto melancólica. Dirigimos-nos aos fundos da pousada, onde costumamos ficar sempre que estamos por lá. Consiste basicamente no “quintal” do prédio, com uma enorme área cimentada, salvo nos trechos onde mangueiras e palmeiras oferecem seus frutos e sombra quando de dia. Temos preferência por essa parte principalmente por ficar ao ar livre, ser relativamente mais fresca e menos povoada. Por outro lado, a escolha oferece um contratempo quase que inversamente proporcional às vantagens: o assédio dos mosquitos se faz ver, ouvir e sentir. Danilo, já calejado de outras batalhas, tomou a precaução de ir vestido numa calça jeans e um par de botas, enquanto que eu carregava apenas uma bermuda leve e minhas simplórias “havaianas” do Snoopy. A arbitrariedade me custou um bocado de paciência e rendeu várias picadas irritadas e coceirentas na superfície indefesa de minhas pernas.

Solicitamos à *Toinha* uma porção de “manjubinhas”, um peixinho do mar do tamanho de um dedo, semi-translúcido, que geralmente é frito na gordura (no caso, em azeite de coco babaçu) e servido crocante, acompanhado de farofa e vinagrete. Assim que recebemos o prato, um dos moradores da pousada se aproxima: uma cadelinha branca já com marcas de idade avançada e que foi acolhida há alguns anos pela dona do lugar. O animal fareja a comida e sem grandes pretensões fica a poucos metros de nós, ação que não passa despercebida, visto que entre uma conversa e outra, atiramos um exemplar tostado de nosso alimento em sua direção, que é prontamente devorado. Ao fim de algumas doações, ela se deita juntinho a meus pés e nos faz companhia. Imediatamente recorro da fruta Frambo, item usado em Pokémon GO, que quando oferecido a um monstrinho, aumenta seu percentual de captura.

Sem percebermos, parece que acionamos algum “alarme” para os cães ali próximos. Como a área aberta da pousada é conectada com a entrada e a garagem por dois corredores, e ambos ficam acessíveis aos visitantes, notamos a chegada de outros animais. Um deles, um cão negro, esguio e com porte de corredor não demonstra timidez alguma ao subir numa das pias externas e derrubar a lixeira, procurando restos de alimentos. Ele parece mais arisco e não dá muitos sinais de empatia, permanecendo distante. Outro macho de sua espécie vem até nós sem qualquer receio, roçando em nossas pernas com o focinho e a lateral do rosto. Pelo estado brilhante de seu pelo, sua inquestionável nutrição e docilidade, cogitamos fortemente a possibilidade de ser um animal de alguma residência próxima, desses que os tutores libertam provisoriamente para “dar uma volta” pela vizinhança. Bem ao fundo notamos mais uma figurinha quadrúpede, acanhada, desbotada e quase apagada em sua pequenez, mas deixo para te falar dela mais adiante.

Com o final da porção de manjubinhas, decidimos por outro prato, considerado por muitos como *intragável*, ou mesmo de *mau gosto* e *imundo*: optamos por uma guarnição de tripa frita! Distante de uma unanimidade até mesmo dentro da cultura gustativa nordestina considero o prato a base de vísceras suínas numa categoria semelhante à da *panelada*, *sarapatel*, *buchada*, etc. Para mim, é cozinha de “raiz” e nada mais. A porção chega rapidamente, e com ela, os intrusos de quatro patas.

Talvez pelo aroma mais pungente da escolha, até o cão preto, que antes se manteve afastado, se aproxima de nossa mesa. A cadela idosa criada pela *Toinha* dá as boas-vindas aos forasteiros e confirma o clima de paz entre eles. Começo a comer junto a Danilo e decidimos por dividir a comida com os animais, ainda que com certo receio de desencadear alguma disputa violenta entre eles, fato que não se consumou. Em meio às conversas nos pegamos a

fitar o cãozinho sentado sozinho próximo ao corredor da garagem. Pela distância conseguimos notar seu porte diminuto e a óbvia expressão da dureza que a vida vem lhe oferecendo. Meus olhos se cruzam com os de Danilo num mudo diálogo onde nos fazemos entender perfeitamente. Começo a chamar inutilmente o cãozinho com assobios e sinais com as mãos, oferecendo-lhe parte do que comemos. Isso faz apenas com que os outros fiquem eufóricos, interpretando a atitude como que direcionada a eles. Levanto-me e esboço uma aproximação, ação que é correspondida com uma “cauda entre as pernas” e uma fuga apressada.

Retorno à companhia de meu irmão e terminamos a refeição, o que não passa despercebido aos intrusos, que logo perdem o interesse. Acertamos as questões financeiras e nos levantamos em direção à saída logo adiante. Danilo me encara novamente e se vira para *Toinha*: “aquele pequenininho ali tem dono?”. A proprietária dá uma risada e responde com uma interrogação: “aquele pedacinho de cachorro ali?”. Confirmamos e ela nos admite o óbvio: não tem ninguém! Sem necessidade, pedimos sua permissão para levá-lo conosco, o que lhe arranca outra gargalhada.

Prevenido pela fuga anterior, digo a Danilo que dê a volta pela garagem, enquanto eu faço a abordagem no corredor. Ele segue minhas instruções e avanço no encaço do animal. Dessa vez ele tenta correr, mas acredito que meu movimento, agora mais confiante, roubou-lhe o ímpeto. Interpreto que tenha ficado paralisado de medo. Agora mais perto, noto sua assustadora magreza, sua pelugem sem cor e carcomida pela sarna, o volume circunférico dos parasitas em sua corcova e orelhas. Para completar seu aspecto sofrido, seus olhos transmitem uma tristeza profunda, que é complementada pelas marcas de pelo negro em sua face, como que caminhos que as lágrimas percorrem ao brotar e escorrer com a força da gravidade.

Assim que o toco, vejo meu irmão ao fundo do corredor. O cão solta um ganido como que de dor. Desespero, imagino. Agarro-o pelo tronco e sinto sua inexpressiva musculatura tremer. Tento acalmá-lo com um afago e digo para Danilo procurar uma corda com a *Toinha* para facilitar o trajeto até a casa. Ele retorna com um pedaço de um cordão de plástico, material que uso para improvisar uma coleira, certificando-me de não apertar seu pescoço. Ensaio um passeio casual de um cão com seu tutor, mas ele responde aos puxões no cordão como uma mula empacada. Decido então por carregá-lo nos braços, à moda de um recém-nascido. Sua leveza me dá um embrulho no estômago de preocupação. O animal assustado abre a boca e investe em algo que nem consigo chamar de mordida: seus dentes encontram a pele de meu braço sem convicção alguma, causando-me nada mais que uma leve pressão. Não é apenas fraqueza, deve ser *medo* de uma provável represália violenta...

Meu irmão parece mais tranquilo, apesar de sua expressão de preocupação e ansiedade. Mesmo assim, tanto ele quanto eu deixamos transparecer um sentimento de “dever cumprido”. Ao longo do caminho de volta deliberamos sobre as primeiras ações, como o tratamento para os carrapatos, sarna, vitaminas, vermífugos, banhos e o NOME. Depois de uma breve pausa, batizo-o de *Tripinha* por dois motivos: sua condição desnutrida e diminuta, para a qual a víscera corresponde numa analogia um tanto cruel e também pelo prato que estávamos a dividir quando ele apareceu. “*Tripinha*, é... vai ser esse mesmo!”, confirma Danilo. Ainda na estrada, é a vez dele soltar outra comparação: “depois tu diz que não tem Pokémon pra capturar na minha cidade”.



Figura 26: *Tripinha*, o pequeno “Pokémon” que capturamos em Arraial. Fonte: Acervo pessoal.

Carta 10 – Monólogo da relativa grandeza

29/11/2017

(...) Soprou-o de leve, ele encolheu-se e vergou o corpo para o lado do sopro, como faz uma pessoa na ventania. O louva-a-deus estava no meio de uma tempestade de vento, dessas que derrubam árvores e arrancam telhados e podem até levantar uma pessoa do chão. Doril era a força que mandava a tempestade e que podia pará-la quando quisesse. Então ele era Deus? Será que as nossas tempestades também são brincadeira? Será que quem manda elas olha para nós como Doril estava olhando para o louva-a-deus? Será que somos pequenos para ele como um gafanhoto é pequeno para nós, ou menores ainda? De que tamanho, comparando – do de formiga? De piolho de galinha? Qual será o nosso tamanho mesmo, verdadeiro?

Doril pensou, comparando as coisas em volta. Seria engraçado se as pessoas fossem criaturinhas miudinhas, vivendo num mundo miudinho, alumiado por um sol do tamanho de uma rodela de confete...

Diana lambendo os dedos e enxugando no vestido. Qual seria o tamanho certo dela? Um palmo de cabeça, um palmo de peito, palmo e meio de barriga, palmo e meio até o joelho, palmo e meio até o pé... uns seis palmos e meio. Palmo de quem? Gafanhoto pode ter seis palmos e meio também – mas de gafanhoto. Formiga pode ter seis palmos e meio – de formiga. E os bichinhos que existem mas a gente não vê, não pode ter bichos que esses que a gente não vê não veem? Onde é que o tamanho dos bichos começa, e onde acaba? Qual é o maior, e qual o menor? Bonito se nós também somos invisíveis para outros bichos muito grandes, tão grandes que os nossos olhos não abarcam? E se a Terra é um bicho grandegrandegrande e nós somos pulgas dele? Mas não pode! Como é que vamos ser invisíveis, se qualquer pessoa tem mais de um metro de tamanho?

(...) – Você não sabe qual é o meu tamanho.

Ela olhou-o desconfiada, com medo de dizer uma coisa e cair em alguma armadilha, Doril estava sempre arranjando novidades para atrapalhá-la.

– Você nem sabe qual é o seu tamanho – insistiu ele.

– Então não sei? Já medi e marquei com um carvão atrás da porta da sala. Pode olhar lá, se quiser.

Ele sorriu da esperada ingenuidade.

– Isso não quer dizer nada. Você não sabe o tamanho da marca.

– Sei. Mamãe mediu com a fita de costura. Diz que tem um metro e vinte e tantos.

– Em metro de anão. Ou metro invisível.

Ela olhou-o assustada, desconfiada; e não achando o que responder, desconversou:

– Ih, Doril! Você está bobo hoje!

– Boba é você, que não sabe de nada.

Ela esperou, ele explicou:

– Você não sabe que nós somos invisíveis, de tão pequenos?

– Sei disso não. Invisível é micuim, que a gente sente mas não vê.

– Pois é. Nós somos como micuins.

Diana olhou depressa para ela mesma, depois para Doril.

– Como é que eu vejo eu, vejo você, vejo minha mãe?

– E você pensa que micuim não vê micuim?

(...) – Como você é tapada, Diana. Tudo no mundo é muito pequeno. O mundo é muito pequeno – Olhou em volta procurando uma ilustração. – Está vendo aquela jaca? Sabe o tamanho dela?

– Sei sim. Regula com uma melancia.

– Pronto. Não sabe. É do tamanho de cajá.

Diana olhou a jaca já madura, em ponto de cair, qualquer dia caía.

– Ah, não pode, Doril. Comparar jaca com cajá?

– Mas é porque você não sabe que cajá não é cajá.

– O que é então?

– É bago de arroz.

Diana olhou em volta aflita, procurando uma prova de que Doril estava errado.

– E coqueiro o que é?

– Coqueiro é pé de salsa.

– E eu?

- Você é formiga de dois pés.
- Se sou formiga, como é que eu pulo rego d'água?
- Que rego d'água?
- Esse nosso aí.

Doril sacudiu a cabeça, sorrindo.

- Aquilo não é rego d'água. É um risquinho no chão, da grossura de um fio de linha.
 - E... E aquele morro lá longe?
 - Não é morro. Você pensa que é morro porque você é formiga. Aquilo é um montinho de terra que cabe num carrinho de mão.
- Diana olhou-se de alto a baixo, achou-se grande para ser formiga.
- Onde você aprendeu isso?
- Ela precisava da garantia de uma autoridade para aceitar a nova ideia.
- Em parte nenhuma. Eu descobri (VEIGA, 2008, p. 47-51).

Monalisa

O texto que acabo de te oferecer consiste em algumas partes do conto *Diálogo da Relativa Grandeza*, do escritor goiano José J. Veiga, do qual sou muito caro, especialmente por me ter sido apresentado por meu *gêmeo*, Danilo. Li uma de suas obras quando ainda estava por São João do Arraial, momento que reservei para degustá-la sem pressa alguma. Trouxe esse trecho até você por conta das relações que constituí no processo de *inventar-me* junto às experiências em Pokémon GO. *Polifônico*, tenho também “um bocado” da *voz* de *Doril* em mim. Meus dez palmos de *formiga de dois pés* ressoam com sensações e relativismos que talvez me fossem *latentes*, porém, ignorados. Tentarei agora compartilhá-los contigo numa breve retrospectiva até as minhas mais recentes percepções.

Há algum tempo tratei de expandir minhas atividades para além de lugares circunscritos à rotina acadêmica. Entre essas outras investidas, vou me concentrar aqui naquelas onde estabeleço uma conexão com o jogo através do ato de me deslocar, e para ser mais preciso, a conexão com o jogo a partir do *não-lugar augeniano* constituído nos *meios de transporte*.

À época de quando tinha o smartphone LG K-10, quando instalei o jogo pela primeira vez, tive uma experiência muito breve no ônibus coletivo, durante a volta para casa, na linha conhecida como *Rodoviária Circular* (velha companheira de boa parte dos universitários de Teresina). Na circunstância joguei muito timidamente, ainda preocupado com possíveis enxaquecas, daquelas que tanto meu irmão quanto eu tínhamos quando insistíamos em ler durante os trajetos até a escola (ou voltando). Mesmo não sentindo lá um grande mal-estar, acabei abortando a atividade precocemente: ofereci-me para segurar uma sacola de compras de uma mulher, e pela proximidade que este “contrato” de boas maneiras nos forçou (geralmente quem cede seus pertences opta por ficar perto de quem passa a portá-los), me senti incomodado com seu olhar (essa experiência foi anterior à primeira carta que

compartilhei contigo). Acho importante lembrar esse episódio, pois não me pareceu algo relevante no momento, mas que ao revisá-lo sob a rede de conhecimentos e afetos (principalmente) na qual me vejo imbricado, abre-se toda uma outra perspectiva sobre o acontecimento em questão.

Alguns meses depois (30-06-2017) começo a explorar meus “roles” noturnos: quando das idas e voltas a eventos e/ou festas, passo a aproveitar os percursos para jogar Pokémon GO. Boa parte desses momentos foram compartilhados com um grande amigo, que irei tratar aqui por *Agente K* (que também é uma alusão ao personagem de Tommy Lee Jones em *MIB*, que faz questão de sempre conduzir o enorme carro preto da dupla). Ele por inúmeras vezes encarnou o motorista da rodada (uma vez que sou desprovido de habilidades automobilísticas), fato que me obrigou a adaptar-me ao seu ritmo de direção.

Visto que não existia um *acordo* entre nós a respeito de minhas atividades com Pokémon GO, citar esse exemplo se torna importante, pois muitas vezes tanto outros jogadores quanto eu podemos nos ver em situações semelhantes, onde aqueles responsáveis pelo transporte desconhecem ou desconsideram nossos possíveis interesses quando em movimento.

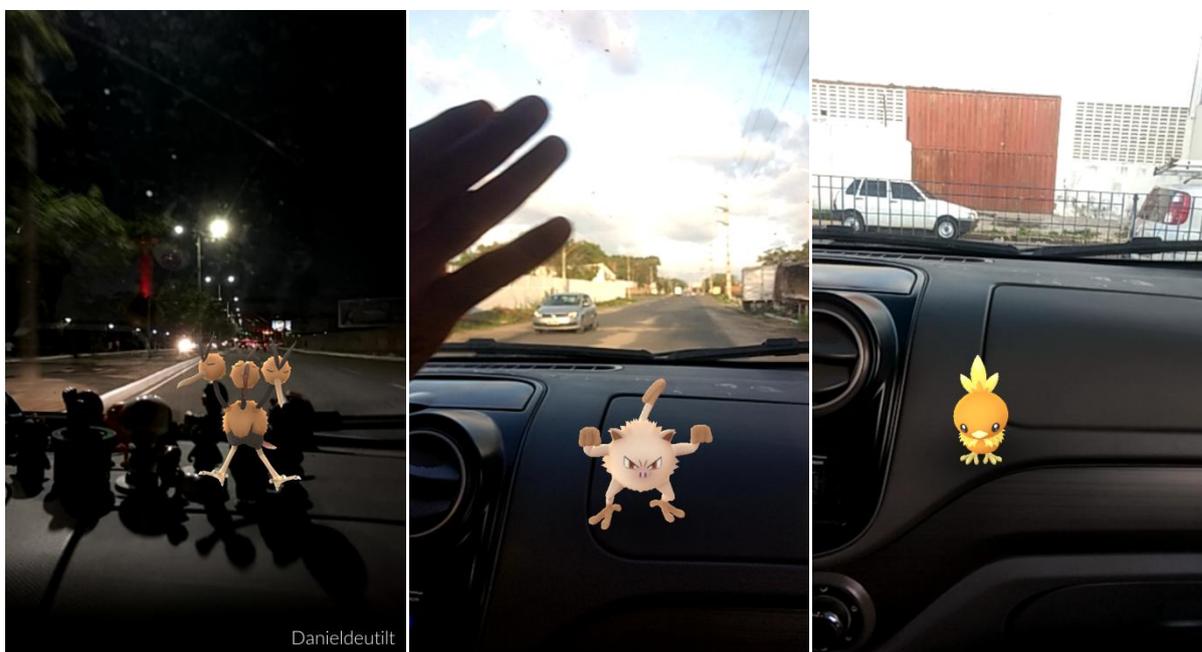


Figura 27: Cheias de pressa, assim eram as caçadas com o *Agente K*. Fonte: Pokémon GO.

As caçadas com o *Agente K* geralmente se davam aos finais de semana, quando ele estava parcialmente livre de suas obrigações trabalhistas. O percurso que nos ocupou em pelo menos metade das vezes foi aquele entre a Zona Sul e Zona Leste (obviamente levando suas variações em consideração). Sendo um ótimo motorista, o *Agente K* acumula também a

característica de ser um condutor muito prático. Logo, torna-se raro que se desloque em baixas velocidades sem necessidade. Em outras palavras: era um problema ter acesso às Poképaradas, ginásios ou mesmo aos Pokémon devido à velocidade máxima permitida para que os sensores do smartphone pudessem registrar e acessar as instâncias e monstros durante o caminho. Dando um exemplo mais pontual, eu até conseguia visualizar uma Poképarada em minha tela, mas no momento de girar o fotodisco do lugar, o jogo não era capaz de computar a ação (imprescindível à coleta de itens) devido à velocidade excessiva.

Já com o outro aparelho, que além de contar com o sensor de velocidade também possui o *giroscópio* (me vi obrigado a adquirir o smartphone justamente por este recurso, responsável pela integração da câmera para o efeito de Realidade Aumentada), pude constituir-me na *emergência* de outras vivências com o jogo (num constante processo, ainda distante de cessar...), particularmente em momentos mais específicos, uma vez que não é sempre que utilizo o já citado efeito, pois dificulta muito mais os arremessos de Poké bolas (o que influencia diretamente nas chances de captura de Pokémon). Em minhas experiências no *transporte coletivo*, não fiz um uso abusivo da Realidade Aumentada, preferindo aproveitá-la em circunstâncias de *co-invenção*, de destaque a espaços, situações incomuns e de *atores* que se evidenciaram em sua capacidade de *afetar-me*... Concentro-me agora em te atualizar sobre algumas consequências, percepções e atravessamentos presentes nessas aventuras...

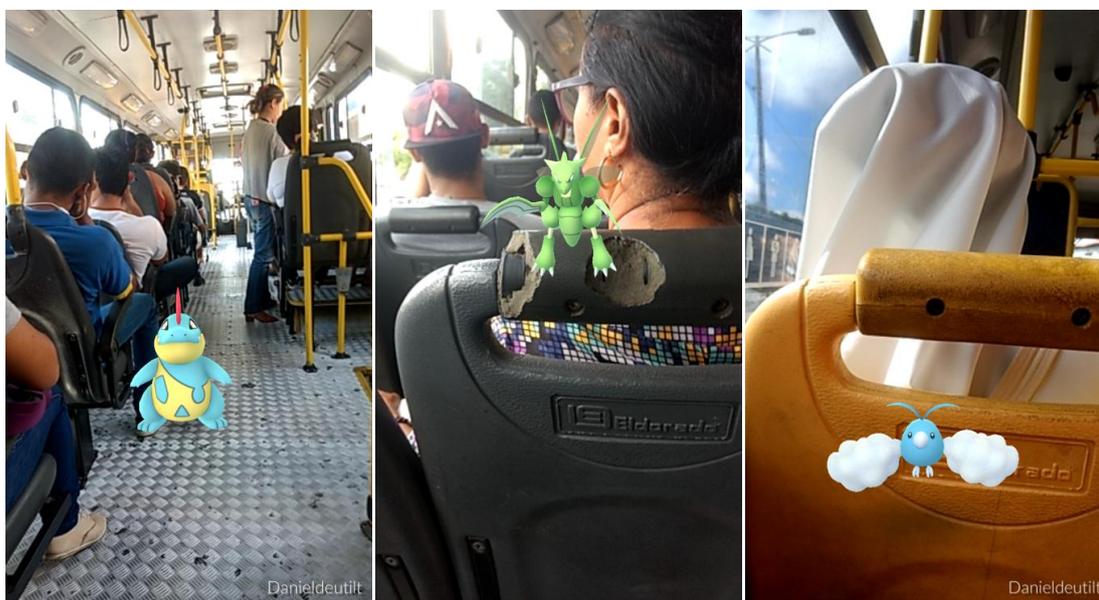


Figura 28: Algumas das composições que me permiti ao longo das viagens. Fonte: Pokémon GO.

Talvez uma das primeiras e mais perceptíveis disrupções vividas por mim nesse *processo* foi aquela reservada ao meu *olhar*, à minha capacidade de manter-me sensível às coisas ao meu redor. Acostumado a dedicar-me quase que apenas a uma espécie

contemplação ativa das *paisagens* e seus *atores*, o mais comum era que eu colocasse meus fones de ouvido e ficasse “sozinho” em meus pensamentos, mesmo que dentro de uma condução lotada. Um de meus hábitos mais costumeiros até então consistia em *fitar* praticamente todas as *figuras* que entravam pelo ônibus. Mesmo focado na janela mais próxima a mim, acompanhando o deslocar do veículo e a distorção que fazia nos objetos e pessoas mais próximos da pista, minha visão periférica mantinha-se apurada para quaisquer movimentos junto à catraca onde o “cobrador” executa sua função mais que evidente. Se meu campo de visão não estivesse obstruído, lá estava eu a virar vagorosamente meu rosto e a observar rapidamente a pessoa que por ali se projetava. Uma olhadela rápida ao rosto, seguida de uma passada pela indumentária e possíveis objetos em mãos, e depois outro giro de pescoço sutil de volta às janelas. Salvo personalidades muito diferentes da rotina – alguns pedintes, comediantes, tipos extravagantes (para meus parâmetros...) ou atraentes (para meus...), pregadores, etc. –, seria raro que eu me demorasse mais que alguns instantes nessa leitura. Ao tornar Pokémon GO quase que uma constante junto à tarefa de deslocar-me, passei a notar variadas mudanças tanto na maneira de portar-me, quanto em meu *universo* de sentidos e sensibilidades.

Quem sabe por força da necessidade de encarar a tela do smartphone, comecei a perceber-me notavelmente mais “cabisbaixo”. De início foi uma mudança que me incomodou deveras. Costumava considerar como uma espécie de *fraqueza*, de *desatenção*... algo como um mau-hábito em desajuste com a *sobrevivência* e *autopreservação*, a ação de ficar distraído em demasia com aparelhos eletrônicos em situações que não aquelas reservadas ao conforto e segurança do lar ou de espaços mesmo que *tacitamente* tomados como seguros (shoppings, universidade, prédios públicos, etc.). Muito provavelmente esse *preconceito* se desenvolveu concomitantemente à constante sensação de insegurança e à inevitável obrigação de manter-me *alerta* como uma paranoica sentinela de um “cofre do tesouro”. Reforço a ideia de *preconceito* pelo fato de não estender o mesmo *julgamento* aos indivíduos que reconheço estarem lendo livros ou as famosas “xerox” à caminho de seminários ou provas. Quem sabe possa também ser o reflexo de um *choque de gerações* ainda mal resolvido por minha pessoa... o fato é que me pegava inquieto e com pouca paciência para o jogo das primeiras vezes, o que foi mudando assim que adotei algumas *estratégias* e também por conta de uma série de vantagens que passei a notar.

Dentre as práticas que fui assumindo com o jogo, uma delas foi a escolha do assento, obviamente que atrelada à disponibilidade de lugares na condução. A prioridade se fazia conforme o horário da viagem, onde eu praticamente excluía a possibilidade de sentar-me do

“lado do Sol”, preferindo ficar junto às janelas do “lado da sombra” ou mesmo na poltrona mais ao fundo e ao meio de sua espinha. Um dos obstáculos à atividade se constituía na incidência dos raios solares sobre a tela do aparelho, que tanto me atrapalhavam, quanto me constrangiam: além do excesso de luminosidade impedir uma visibilidade de qualidade à tela, fazia com que a mesma funcionasse como um *espelho*, direcionando esses feixes a qualquer lugar para onde o *display* estivesse inclinado, fossem as paredes do automóvel ou os rostos de seus usuários. Por já ter sido “vítima” de um descuido como esse, eu sempre cogitava estar executando a mesma *gafe*, e me *autocensurava* previamente assim que percebia qualquer excesso de luz na direção de meu aparelho, alterando a posição deste ou mesmo desligando-o e guardando-o no bolso.

Além do cuidado com o Sol, me *policia*va quanto à altura e exposição que reservava ao aparelho. Por ter assistido alguns roubos à celular durante viagens de ônibus, eu mantinha o aparelho a certa altura de meu tronco, minimizando a sua área de visibilidade. Uma das ressalvas era quanto à proximidade das janelas e em relação à qual mão segurá-lo: se a janela estivesse à minha esquerda, eu dava prioridade a segurá-lo com a mão direita. Caso fosse uma janela à direita, fazia uso de minha mão esquerda preferencialmente. A meu ver, essa estratégia também reduzia a possibilidade de abordagens mal-intencionadas por meio das aberturas das janelas (como havia visto em alguns vídeos de internet, e quem sabe por isso tenha ficado “impressionado”).

Em relação às vantagens no *uso* das viagens para jogar, as principais se encontram na variedade de *Poképaradas*, ginásios e Pokémon ao longo do caminho, e também pela possibilidade de *computar* uma parcela dos quilômetros percorridos para as tarefas de *chocar ovos* e *andar com o companheiro* (discorro sobre ambas no primeiro capítulo da dissertação). Como o ônibus se desloca numa extensa variedade de velocidades, em certos momentos onde o motorista necessita desacelerar ou manter um ritmo mais lento (tráfego pesado ou mesmo congestionamentos, trechos danificados, chegada e partidas de pontos de embarque, etc.), há a chance de somar as distâncias superadas àquelas que o jogo considera permitidas para as duas tarefas acima. Em outras palavras, mesmo com um percurso de 20 quilômetros, talvez se somem apenas dois ou três (às vezes nem isso) quilômetros à contagem que o jogo faz.



Figura 29: *Porygon*, um dos Pokémon que fui capaz de evoluir (para *Porygon 2*) com o sistema de *companheiro* melhor aproveitado durante as viagens de ônibus. Fonte: Pokémon GO.

Trocando em miúdos, com o simples ato de viajar com o Pokémon GO ligado, tenho a chance de somar uma parcela da distância percorrida aos meus progressos. De uma forma prática, vou compartilhar contigo o caso de meu *Porygon*. O Pokémon foi por mim conseguido ao chocar um *ovo lilás* (de 10 quilômetros), recebendo como bônus 19 doces do monstinho em questão. Como ele necessita de 50 doces para evoluir, ficavam me faltando outros 31. Pelo fato de os Pokémon que surgem dos *ovos* serem aleatórios (dentro de suas “categorias” – verde, amarelo e lilás), minhas únicas alternativas para aperfeiçoar *Porygon* para sua segunda forma consistiam em: a) chocar uma série de *ovos lilás* (em condições ditas normais a única cor que pode gerar essa espécie) e acumular os doces que vêm de bônus e b) “adotá-lo” no sistema de *companheiro* para assim receber doces conforme me desloco (numa ordem de um doce a cada três quilômetros). Não preciso nem fazer suspense sobre por qual método me decidi: o monstro descrito na *Pokédex* como “Pokémon Virtual” passou a acompanhar meu avatar e assim pude acumular seus 50 doces após ter 90.3 quilômetros computados entre as voltas de ônibus e peregrinações (que andaram bem longe desse número, certamente).

A partir desse exemplo, chego aqui a algumas maneiras de *ser* e de *agir* que notadamente *emergiram* em mim, ao menos *naquele universo existencial* do ônibus coletivo. Percebi-me *praticando* aquele *espaço* de uma forma que beira o *contraditório*: vi-me intimamente a *torcer* pela vagareza do transporte. Em cada curva ou reta da pista, ensaiava

um “cruzar de dedos” mental na esperança de que o motorista viesse a desacelerar ou mesmo parar o veículo. Se notava uma Poképarada ou ginásio próximo a um semáforo, o pensamento era todo que o sinal fechasse nossa passagem. O mesmo para as instâncias vizinhas a cruzamentos e faixas de pedestre: “que esse ônibus pare um pouco aqui para que eu colete esses itens ou deixe um de meus Pokémon como guardião”. Eu literalmente *desejava* que o automóvel diminuísse seu ritmo a despeito dos interesses dos outros passageiros ou mesmo meus próprios compromissos. Ali, era como se o tempo tivesse se *encurtado* e a todo custo eu precisasse *estendê-lo, esticá-lo* o bastante para realizar minhas tarefas no jogo. Comecei então a qualificar minhas viagens não exatamente pelo tempo que duravam, mas a partir de uma espécie de resultado das conquistas que eu alcançava em Pokémon GO: uma viagem *boa* não era mais aquela que eu cumpria numa duração razoável e mesmo gozando de certo conforto (ex: um automóvel com ar-condicionado e com assento disponível), mas sim aquela onde eu obtia mais sucesso em capturar monstros, coletar itens e dominar ginásios.

Apesar disso, reconheço que também era *atravessado* por um tipo de *remorso* frente a tais pensamentos. Percebi-me como um sujeito *egoísta*, que mesmo não exercendo qualquer influência (será?) sobre a perícia do motorista ou sobre os variados elementos do trânsito (outros condutores, estado da pista, semáforos, passageiros solicitando paradas, etc.), estava ali, colocando um interesse pessoal à frente de toda uma série de necessidades e obrigações, muitas delas imprescindíveis àqueles anônimos.

Outro *nó* que passei a problematizar foi aquele responsável por essa introdução com o texto concernente às ideias do pequeno *Doril*. Em suas divagações, ele põe à prova nossas noções tão normatizadas da grandeza das coisas. O infante começa a relativizar seu tamanho e o de tudo aquilo que o cerca. Incluí nessa conjectura a própria *Terra*. A partir de uma “brincadeira” com um *minúsculo* (ainda se pode dizer isso dele?) louva-a-deus, o menino inicia um percurso de *desconstrução* de saberes. Com uma espécie de *ingenuidade*, que pode ser tão cara aos *processos de invenção*, *Doril amplia seu universo*, cria fissuras em sua inteligibilidade, *metamorfosea-se em formiga de dois pés* para relativizar as estruturas do *mundo vivido*. É como se *Doril desterritorializasse* o tamanho das coisas, *inventando outro olhar* para elas e para si mesmo. *Emerge* ali um *devir-formiga*.

A alegoria de José J. Veiga me é muito útil para expressar esse *outro olhar*. Invento-me nesse *devir-formiga*, relativizando também minhas noções ao abrir minha percepção através do *universo existencial* no qual *co-emerjo* através do jogo. Acompanhando meu avatar com os olhos, vejo aquele *simulacro* de gente percorrer quarteirões inteiros na velocidade de alguns passos. Se ali sou *formiga de dois pés*, os já citados quarteirões não passam de

bloquinhos de Lego. Isso em tamanho de *formiga!* O Poty, que cruza de uma perna só, mais parece um *tapete azul*, de tão estreito que é. Iniciei tal *desconstrução brincando* com monstros, que tal como o louva-a-deus de *Doril*, me abriu nesse *formigueiro* de ideias.

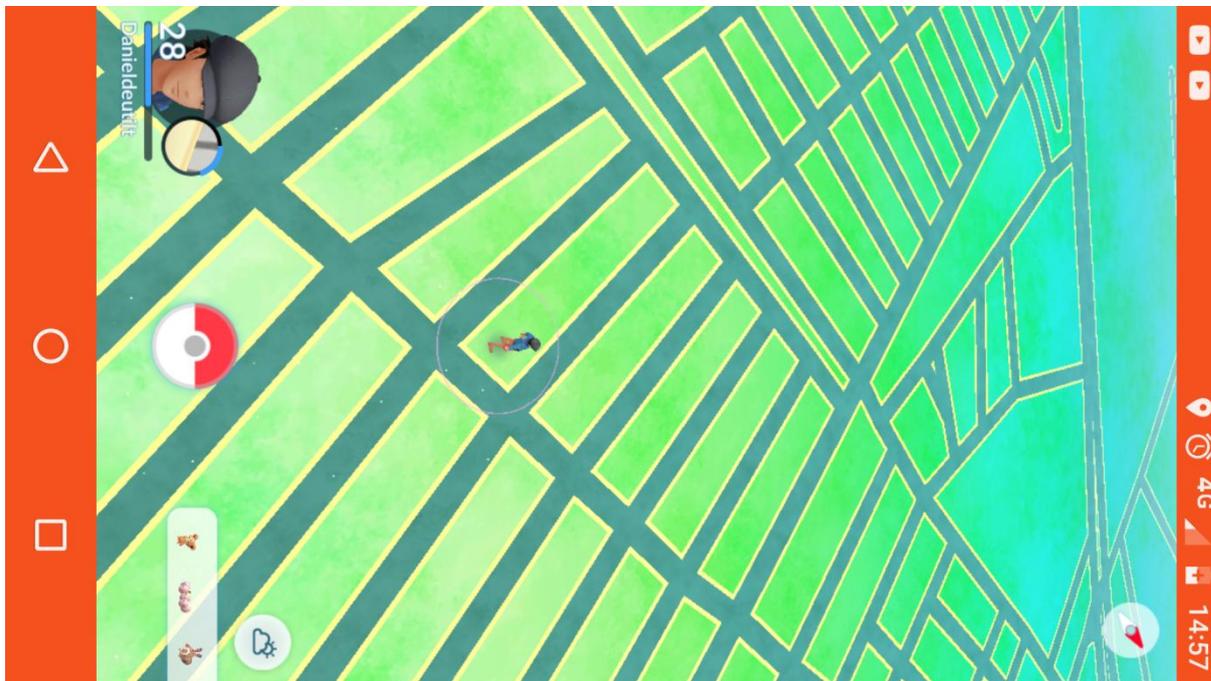


Figura 30: O universo que se abre, atravessado pelas experiências em Pokémon GO. Fonte: Pokémon GO.

Carta 11 – “O sertão vai virar mar...”

30/11/2017

Cara Monalisa

Vou te segredar uma coisa que só eu consegui *ver*: hoje Teresina amanheceu profundamente mudada! Suas estruturas foram abaladas, seu desenho, passado a limpo num estranho esboço! As águas do Parnaíba vazaram por sobre o asfalto paralelo a elas; em determinado trecho, o terreno duro avançou em meio ao leito do rio como a ponta de uma flecha a sangrar-lhe; avenidas, quarteirões inteiros desapareceram como que sorratamente abduzidos, deixando clareiras enormes em uma tela ainda imaculada pela tinta...

Tal “hecatombe” não se trata de um fenômeno atmosférico ou geológico de natureza concreta, tampouco uma alucinação deste que vos fala: essa manhã o mapa do Pokémon GO *deu tilt, bugou* – em outras palavras, uma falha, um problema além de minhas capacidades técnicas de interpretação comprometeu seu arranjo, acarretando, entre outros *desajustes*, na sobreposição de espaços, no sumiço de outros, no deslocamento de estruturas em formas inusitadas. Para mim, foi quase impossível não recordar das enchentes de 2008, quando o considerável volume de chuvas culminou no alagamento de inúmeros bairros da capital, além da assombrosa *hemorragia* do Parnaíba sobre a Avenida Maranhão. Sem a necessidade de fechar os olhos, revisito a cena ainda bem viva e te apresento numa das formas como foi registrada na época:



Figura 31: Parte da avenida Maranhão alagada em 2008. Disponível em: <https://www.portalaz.com.br/noticia/geral/127156/retrospectiva-2008-reveja-os-fatos-que-marcaram-o-ano>. Acesso em: 18 mar. 2018.

Em ordem, te repasso meus sobressaltos: o primeiro deles, ao percorrer a já citada avenida. Com o jogo aberto, acompanho o progresso de meu avatar enquanto capturo os Pokémon disponíveis e acesso Poképaradas e ginásios em busca de itens. Pouco depois do ginásio Púlpito da Praça – localizado na Praça da Costa e Silva –, onde por vezes tenho a sorte de deixar Pokémon como guardiões, observo no mapa uma estranha forma quadriculada como que projetada acima das ruas, avenidas e até mesmo do rio ao lado, como um gigantesco bloco de terra que ali fora colocado por uma também gigantesca mão a montar paisagens de brinquedo. Por mais surreal que a imagem me parecesse, me flagrei olhando através da janela do ônibus para conferir com meus próprios olhos a normalidade do lugar, a fim de contrariar a miragem que no monitor de meu smartphone eu fitava.

Alguns quilômetros mais ao Norte percebo outra anomalia: dessa vez é a água que avança sobre a terra no mapa do jogo. Duas enormes lâminas de água (em azul, como é representada no aplicativo) pairam bem acima das ruas à direita do Parnaíba. Como duas lagoas ou piscinas geometricamente definidas, elas me hipnotizam, forçando meu olhar até o outro lado, novamente como uma obrigação de me convencer da irreabilidade que ali se ilustra. Junto as duas bizarras configurações cartográficas e então é que emerge na memória a célebre passagem/profecia atribuída à Antônio Conselheiro: “o sertão vai virar mar e o mar vai virar sertão”. E não é que virou?



Figura 32: “O sertão virou mar e o mar virou sertão”. Fonte: Pokémon GO.

Um “par” de minutos depois, me deparo com mais uma “inconsistência” no espaço, outra “falha na *Matrix*”. Na Avenida Centenário, uns bons metros depois do Aeroporto, noto pelo mapa do Pokémon GO meu avatar se mover sobre um terreno descampado, nu. As analogias que me vêm em mente são ainda mais absurdas que as profecias do *louco beato*. A terra teria engolido esse enorme trecho com suas ruas, casas e habitantes? Ou um feixe de luz teria suspenso a tudo e a todos durante a noite, levando-os para outros confins do universo? A imaginação voa alto e como uma aeronave em pane logo se arremete ao chão, quando meus olhos encaram a concretude dos prédios, asfalto e transeuntes bem ao meu lado. Faço questão de registrar uma imagem bem sobre o ponto que meu avatar passeia.

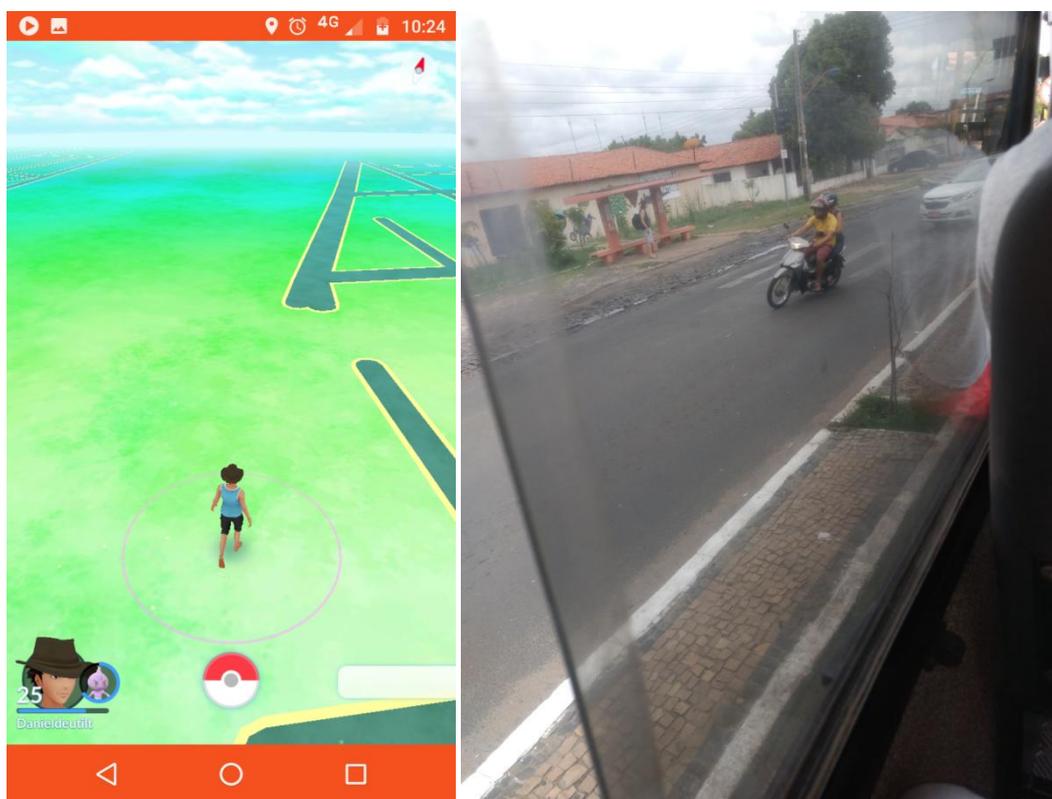


Figura 33: Caçando sobre o “vazio”. Fonte: Pokémon GO/Acervo pessoal.

Carta 12 – Apanhando na chuva

15/12/2017

Monalisa

Hoje faz uma sexta-feira chuvosa e melancólica aqui na UFPI. Além do tempo fechado, esse clima de final de período somado ao fato de ser o último dia da semana contribui para esse ar “lúgubre” no Campus. Apesar de a atmosfera ser propícia ao descanso, chego cedo à Universidade para realizar alguns testes, especialmente para comprovar as novidades prometidas em relação ao *Clima Dinâmico* (falei sobre isso na carta passada).

Percebi que nem sempre o sistema do jogo acompanha precisamente as mudanças atmosféricas, lembrando bastante a precisão das previsões oferecidas pelo *Google* e *Facebook*, ou seja, ele erra algumas vezes. O que não é o caso de hoje: como chove desde cedo, acho que ficou fácil para o Pokémon GO “mandar uma dentro”. Conforme a descrição, o clima chuvoso favorece três tipos de Pokémon: Água, Elétrico e Inseto. Mesmo assim a incidência destes tipos não foi percebida por mim como maior nessa área de captura.

Aproveito para dar um tempo na “salinha” e coletar alguns itens na Poképarada da Escola de Música. A comodidade de poder carregar o smartphone na tomada enquanto jogo (mesmo que num perímetro limitado) é mais do que o bastante para me atrair por uma ou duas horas – agora que aprendi “as manhas” para jogar e ouvir música ao mesmo tempo, as rotinas solitárias parecem menos monótonas. Distraio-me no revezamento entre a coleta de itens/captura de Pokémon e a navegação pela internet e redes sociais até que o jogo me avisa sobre uma batalha de Reide aqui perto, mais precisamente no ginásio da Caixa D’água da UFPI.

O monstro em questão é um Scyther, com o nível de incursão correspondente ao terceiro estágio. Por se tratar de um Pokémon que aparece raramente em minhas andanças, fico animado com a possibilidade de recompensa ao final da batalha. Outro fator que me anima é o fato de se tratar de um monstro do tipo Inseto/Voador. Como o Clima Dinâmico aponta para “chuvoso”, os ataques de Pokémon do tipo Elétrico recebem bônus, e esse tipo é justamente uma das fraquezas dos Pokémon voadores. Seleciono meus mais poderosos monstros com essa característica e rumo até as imediações do ginásio.

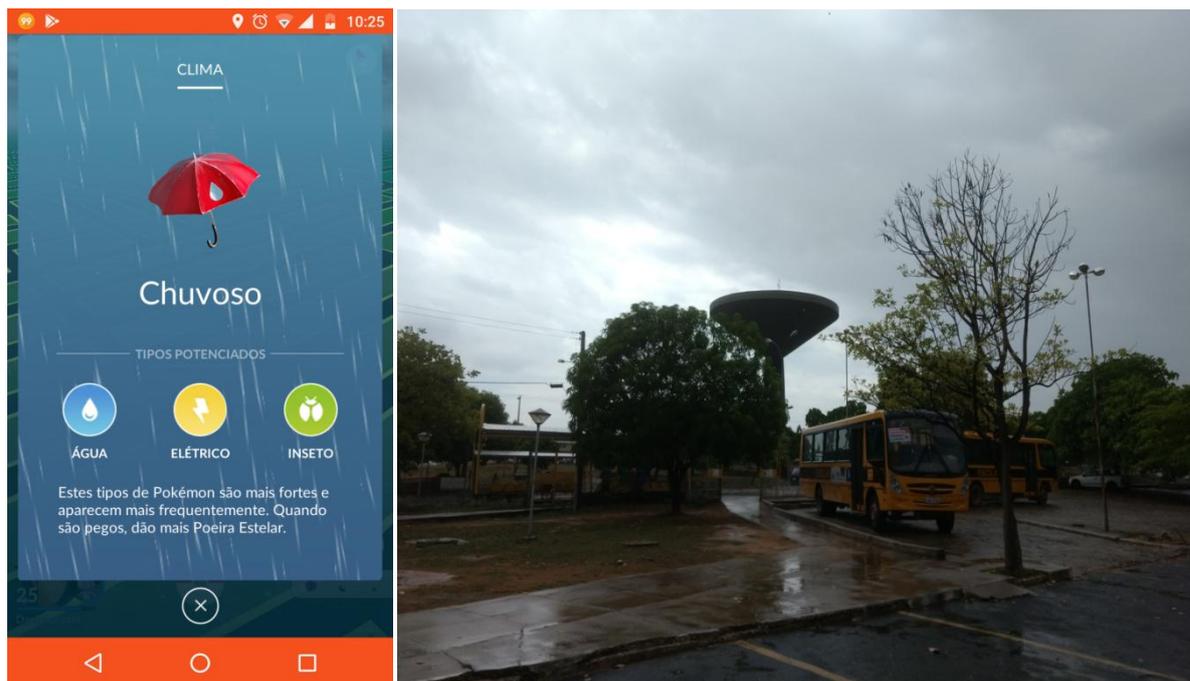


Figura 34: Detalhes do clima chuvoso e a vista do local do ginásio da Caixa D'água da UFPI. Fonte: Pokémon GO/Acervo pessoal.

Na saída do CCE já sou recebido pela precipitação que cai de maneira mais branda que anteriormente, mas com praticamente a mesma capacidade de ensopar um transeunte despreparado como eu. Percorro o estacionamento com pressa e percebo dois ônibus parados por lá. Imagino que se forem os responsáveis pelo deslocamento dentro do Campus devem estar fazendo falta neste exato momento.

Quando finalmente chego às proximidades do ginásio, percebo que estou na distância limite de interação, ou seja, do outro lado da avenida. Geralmente fico deste lado quando preciso coletar algo nesse ginásio, pois assim corro menos risco de perder meu ônibus de volta para casa. Viciado por esse sistema, não questiono o fato de que do outro lado existe uma parada de ônibus coberta com alcance para a instância, e insisto em ficar do mesmo lado, crente que a cobertura irregular de uma das árvores próximas às grades será o bastante para me proteger da chuva. Ledo engano.

Antes mesmo de a batalha se iniciar, dou-me conta do erro que cometi: mesmo encurvado sobre meu próprio tronco, noto que gotículas de água atravessam minha improvisada proteção e esbarram na tela do smartphone. Como resultado, tenho minha precisão diminuída e o frequente incômodo com líquido escorrendo pelo *display* e executando comandos que nada tem a ver com minhas intenções. Apesar dos óbvios contratempores permaneço irredutível de meu lugar “privilegiado”. Sentado sobre a mureta do gradeado, monto minha equipe de Pokémon e prossigo rumo à peleja. Pouco antes do embate, um amigo

do programa de mestrado surge ao meu lado e me encara discreto: – “tá fazendo o quê aí na chuva?”. Mostro-lhe a tela do smartphone (sob o risco de encharcá-la ainda mais) e ele logo deduz o motivo. – “Óbvio, né? Quer carona?” –. A mãe dele logo chega em seu automóvel e buzina, sinalizando que me reconheceu. Aceno com certa pressa, e agradeço a gentileza, permanecendo sob a intempérie.

Já na batalha, percebo outro erro que entrega minha ingenuidade nas disputas deste gênero: animado pelo bônus que meus Pokémon do tipo Elétrico iriam receber, esqueci-me completamente que Scyther é um monstro do tipo Inseto, e que também recebe bônus de dano pelo clima chuvoso. Sem dificuldade alguma o chefe da Reide nocauteia meus Pokémon um a um, desbaratando completamente minhas pretensões. Molhado e derrotado, é assim que me sinto. Além da humilhação no jogo, acabo perdendo meu ônibus, o que me arranca um sorriso sem-graça, porém carregado de novas experiências. Restou-me escrever algo para recordar do dia:

o que mei-mundo
já fez de certo
tenho tendência
fazer o errado
se vou prum lado
era pro outro
se fiz assim
porqu´era assado

Carta 13 – *Shine!*

20/12/2017

Cara Monalisa

Finalmente obtive êxito numa *Reide* de nível 2! Essa foi contra um dos Pokémon mais estranhos que já vi: *Mawile*. O monstrinho parece uma mistura de planta carnívora com o Grilo do *Pinóquio* vestido numa *hakama* (um típico traje japonês)! Não sei exatamente de onde tirei essa descrição, mas foi o que me veio à mente.

Estava próximo ao ginásio do Dom Quixote observando um casal de pardais que resolveram fazer seu abrigo na cabeça da escultura do herói ali representado. Nunca tive o costume de participar de batalhas tão cedo da manhã, pois geralmente estava em aula ou atualizando as leituras ainda pendentes. Por curiosidade abro o jogo e me deparo com uma *Reide* disponível, justamente com o Pokémon que descrevi anteriormente. Como não sabia nada do dito cujo, faço uma rápida pesquisa no Google e me informo de suas propriedades e fraquezas. Acabo dando uma olhada em meus monstros do Tipo Fogo, que são bastante efetivos contra aqueles do Tipo Aço (*Mawile* é representante dos Tipos Aço/Fada) e noto que possuo poucos exemplares com estatísticas dignas de batalhas. Mesmo assim encaro a pelega.



Figura 35: A batalha contra *Mawile* e a surpresa que ainda me esperava. Fonte: Pokémon GO.

A batalha se deu de uma forma um pouco diferente do que eu havia imaginado: como o *chefe* possuía um ataque secundário do Tipo Fada, era capaz de causar um dano considerável em meus Pokémon, nocauteando-os sem tantas dificuldades. Como fiz uso de seis do Tipo Fogo, não era exclusividade dele causar grandes danos no embate. Era

basicamente uma questão de saber quem resistiria por mais tempo nessa troca de “cruzados”. Felizmente, muito provavelmente por ocasião de sorte, fui capaz de derrotá-lo com meu último monstro, um *Rapidash*, já com a barra de PS “no vermelho” e no último minuto. Foi por pouco!

Para minha surpresa, ao capturar *Mawile* no desafio de bônus, percebi um padrão diferente na apresentação do monstrinho: ao redor de seu estranho corpo surgiam aleatoriamente espécies de faíscas, pontos de luz cintilantes que davam um destaque à sua figura bizarra. Como tenho pouco costume de capturar Pokémon do Tipo Aço, inicialmente cogitei ser um efeito típico dos representantes desse grupo. Consultei outro Pokémon desta natureza que capturei há tempos e notei que o padrão não se repetia. Ao observar *Mawile* novamente na grade de monstros do meu estoque foi que vi um ícone ainda inédito à minha pessoa, como que para representar algo “brilhante”. Foi aí que finalmente compreendi se tratar de meu primeiro Pokémon *shine* capturado!

No fim das contas se trata “apenas” de um monstro com uma cor diferente, e que possui a característica de aparecer raramente no jogo, não representando qualquer influência em suas estatísticas de batalha... em outras palavras: é um Pokémon para “ostentar”!

Carta 14 – Dois caras numa moto

21/12/2017

Professora

Experimentei hoje um jeito de *praticar* o Pokémon GO que ainda era inédito para mim: fiz uma caçada na garupa de uma motocicleta. Consegui convencer o *Agente K* a reservar alguns minutos de seu tempo para ajudar-me. Como estávamos na zona Leste e ele iria me dar uma carona até minha casa, não foi lá um grande sacrifício da parte dele...

Antes de qualquer coisa, vou compartilhar contigo alguns detalhes que diferenciam essa modalidade de caçada das outras: além da sensação de estar bem mais *vulnerável* numa motocicleta, leva um tempinho para se acostumar com a necessidade de equilibrar a própria segurança com os progressos no jogo. Não são inconciliáveis, mas tem um certo desafio nessa matemática aí.

O primeiro contratempo em nossa tentativa foi o de tentar jogar com o uso de apenas uma das mãos. Não é impossível, e talvez nem tão difícil assim em condições mais *normais*. Para acessar os ginásios e Poképaradas não existe nenhum segredo, mas para arremessar Poké bolas é outra história... nas duas primeiras tarefas, o uso das duas mãos é opcional ou mesmo descartável, mas para capturar Pokémon dessa maneira confesso que preciso de bastante prática ainda.

Geralmente faço da seguinte maneira: com a mão esquerda eu seguro o aparelho mais firmemente, o que deixa a tela do smartphone o mais plana possível e também impede que os movimentos de meu corpo em deslocamento não interfiram na jogada. Com a mão direita, uso a ponta de meu dedo indicador para executar o arremesso, principalmente nas bolas curvas. Juntamente com meu polegar, essa talvez seja a falange que mais tenho destreza e precisão (também são aqueles que mais uso na prática do *origami*).

Sobre uma motocicleta em movimento configura-se toda uma outra dinâmica. São várias escolhas que devem ser feitas, entre preferir ou preterir determinadas ações e posturas, sob pena de não alcançar certos objetivos no jogo ou mesmo colocar a integridade física em risco. Não quero parecer muito dramático, e te adianto que saí incólume dessa empreitada.

Logo de cara, tive que ir me acostumando a trabalhar melhor minha pseudo-ambidestria. Como a mão direita é a da força, priorizei-a para segurar-me numa das alças de segurança junto ao banco da garupa. Com a outra mão, concentrei-me no Pokémon GO. A estratégia pensada foi a de girar os fotodiscos presentes nas Poképaradas e ginásios de canhota mesmo, por serem atividades facilmente realizáveis. Isso e designar Pokémon como guardiões de ginásios amigos, uma vez que não me dispus a participar de batalhas (que podem

demorar bem mais que alguns segundos). Para as capturas, programei o seguinte: ao encontrar um Pokémon de meu interesse, comunico ao *Agente k* para ir mais devagar e assim tento o arremesso com o polegar da esquerda. Caso se trate de um monstro mais difícil de pegar (daqueles com o círculo laranja ou vermelho) ou mesmo de um inédito ou raro, eu dispenso a segurança soltando a alça do banco e fazendo uso do indicador direito para incrementar uma jogada mais bem feita e efetiva.



Figura 36: Na moto com o *Agente K*. Fonte: Acervo pessoal.

Para mim constituiu-se uma ocasião importante por conta de alguns monstros que ainda não possuía, e também pela incidência de Pokémon Tipo Gelo que disponho de bem poucos em minhas fileiras. Na viagem, consegui três que ainda não haviam sido registrados em minha *Pokédex*: *Seedot*, *Seel* e *Snorut* (esse último do Tipo Gelo). Além deles consegui um *Vulpix* que evolui para *Ninetales*, um dos Pokémon mais bonitos e graciosos que já vi.

Ah, antes que me esqueça, aprendi/desenvolvi um jeito menos perigoso de pegar Pokémon estando na garupa da moto. Infelizmente já foi ao final da aventura com o *Agente K*, mas que poderei levar para as próximas tarefas dessa natureza: abaixo do banco, geralmente as motocicletas possuem uma parte da carenagem mais volumosa. No caso da *Biz*, a dela possui a função de ser um bagageiro, o que lhe oferece mais volume ainda. Com um movimento de “juntar” as pernas, eu pressiono essa parte da motocicleta entre meus membros inferiores, como se estivesse me “segurando” nela com ambas as pernas. A partir dessa constante pressão fico mais equilibrado e estável, o que me permite ficar com as duas mãos

livres, contanto que a velocidade não seja muito grande e que não estejamos em curvas muito fechadas ou em terreno muito acidentado.



Figura 37: *Seedot, Seel e Snorunt*, alguns dos saldos da noite. Fonte: Pokémon GO.

Carta 15 – Pescando baleias num mar de asfalto

28/12/2017

Professora

Contrariamente às expectativas, essa tarde de quinta-feira mostrou-se até que aproveitável. Como manda a “tradição” familiar de uns cinco anos, meu irmão gêmeo e eu ficamos encarregados de puxar a organização das festas de final de ano (assim como aconteceu no Natal), portanto, também estamos cuidando dos preparativos para o *Réveillon*. Então tiramos a segunda metade do dia para fazer compras, algumas pequenezas que ainda faltam para alguns pratos. Na companhia de um amigo nos deslocamos até o centro da cidade, ocasião que aproveito para jogar Pokémon GO e aumentar minhas fileiras de monstros da terceira geração, que foram adicionados recentemente às possibilidades de captura.

Dentro de um supermercado na Avenida Frei Serafim Danilo se ocupa de manobrar o carrinho de compras e selecionar os produtos que escolhemos previamente. Divido minha atenção entre as prateleiras, as conversas paralelas e a caçada que não cessa mesmo nessa situação. Como a já citada avenida é “abarrotada” de Poképaradas e ginásios, o número de encontros com Pokémon selvagens é relevante. Prossigo na atividade sem grandes sobressaltos, até que completamos nossa lista de aquisições. Quando nos deslocamos até os caixas, que ficam mais próximos da avenida, sou alertado de uma batalha de *Reide* disponível, uma vez que um ovo acaba de eclodir, revelando um *chefe* que muito me atrai: o Pokémon “Baleia Esférica” *Wailmer*.

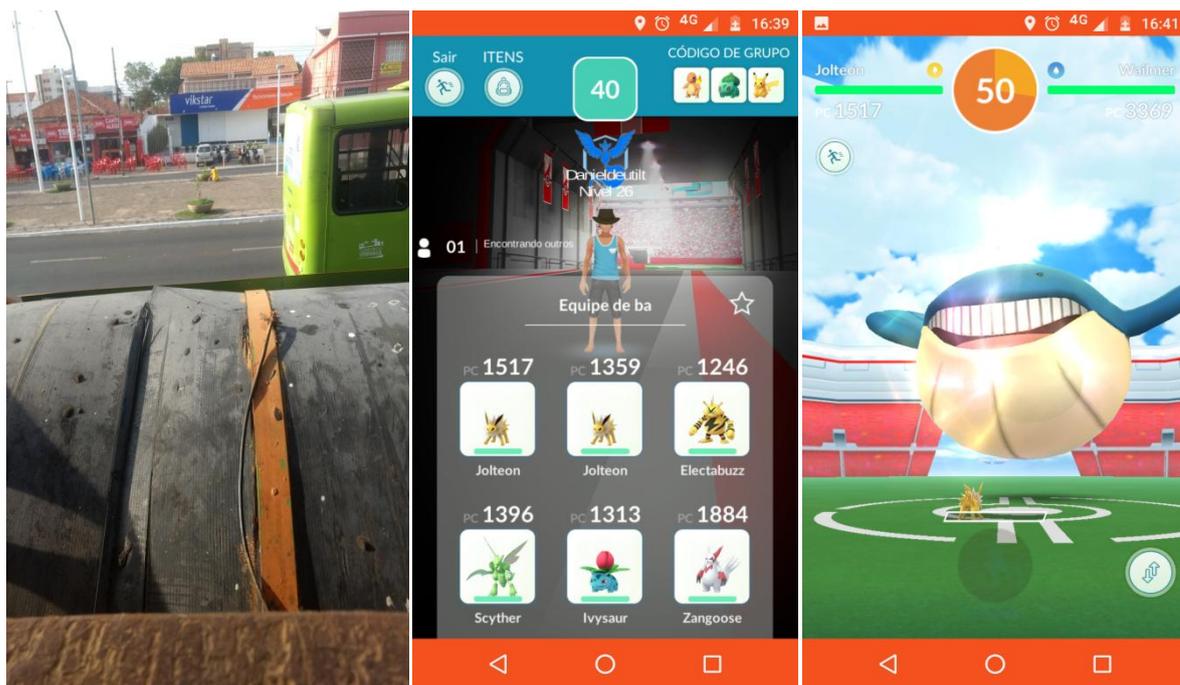


Figura 38: “Pescando” uma baleia no supermercado. Fonte: Acervo pessoal/Pokémon GO.

Ainda no caminho para a fila de pagamento aviso ao meu irmão e amigo que estou indo participar de uma batalha Pokémon, ao passo que sou respondido com o típico desaforo deles: “já está com essa tua *besteira* de novo?”. Eles resmungam e trocam piadas entre si, sorrindo, o que não me aborrece devido à nossa intimidade e ao conhecimento que suponho pertencer a eles sobre minhas atividades e estudos.

Quando me despeço momentaneamente dos dois, uma funcionária do supermercado me aborda, perguntando se eu gostaria de obter um cartão de crédito do estabelecimento. Com pressa, mas com receio de demonstrar meu desinteresse e uma aparente grosseria, entrego meus documentos a Danilo e peço a ele que se encarregue do cadastro em meu lugar. Aproveito e deixo minha parte no valor das compras, evitando criar aquele clima de “saída à francesa” na hora de pagar.

A fachada do supermercado possui uma espécie de varanda, logo atrás de um movimentado ponto de ônibus na avenida. Dalí consigo acesso ao ginásio sem qualquer problema, visto que meu avatar praticamente encosta nele no mapa. Faço uso do meu Passe de *Reide* e a tela de preparação para a batalha se abre. Seleciono meus Pokémon do Tipo Elétrico mais poderosos e aguardo o contador chegar a zero para se iniciar o embate.

Ao meu lado um pedinte sentado no chão estende a palma da mão em minha direção solicitando alguns trocados. Envergonhado, acabo negando o pedido, com o argumento de não possuir nenhuma moeda. Na real, estou com pressa para capturar minha “baleia”, e penso que não fará mal algum ajudar-lhe assim que terminar. Enfim a contagem se encerra e... o jogo trava! *Karma*, talvez?

Do peitoral da fachada eu encaro o asfalto e alguns passageiros através das janelas dos ônibus que ali param. Respiro fundo uma... duas vezes.... e reinicio o smartphone. O tempo que isso consome me leva a refletir sobre como fica “fácil” desviar o olhar do outro...

Finalmente o jogo abre e percebo alarmado que a contagem para derrotar o *chefe* continuou correndo mesmo com o smartphone desligado. Tenho cerca de 50 segundos para enfrentá-lo, tarefa que executo sem maiores problemas e com um único monstinho. Pelo fato de ser uma incursão de nível 1, noto que acabei superestimando o desafio, uma vez que já me saí vitorioso de uma *Reide* de nível 2 sem tantos problemas assim. Recebo minhas recompensas em itens, experiência, poeira estelar e o principal: consigo capturar *Wailmer*. Fico contagiado com a beleza do monstinho, principalmente pela admiração que tenho pelos cetáceos que lhe serviram de inspiração. Em seguida, fico abismado com a quantidade de doces necessária para evoluí-lo para a segunda fase: 400! Imediatamente faço desse Pokémon meu *companheiro*, que vamos admitir, combina muito bem com meu avatar.

Carta 16: *Voando* e caindo de paraquedas.

20/01/2018

Mona

Esse sábado foi *movimentado* na Potycabana: participei do primeiro Dia Comunitário do Pokémon GO. O nome do evento é bem específico sobre seus objetivos: durante algumas horas na data, é oferecida uma série de benefícios aos jogadores no intuito de incentivar os Treinadores a se encontrarem em parques e outros locais públicos. Nessa edição de janeiro, além do bônus em Pontos de Experiência dobrados e Módulos Atrair com duração de três horas (ao invés de meia-hora como o de costume), tivemos também a incidência de *Pikachu* como o Pokémon *especial* do evento: todos os monstros dessa espécie capturados durante o intervalo do Dia da Comunidade (por conta do *Horário de Verão* aqui ficou entre 16h e 19h) vieram “equipados” com o *ataque carregado Surfar* (Tipo Água).

Assim que chego ao parque percebo facilmente a diferença em relação aos outros dias: o volume de pessoas circulando é *completamente* diferente. Supera com folga os números de todas as outras ocasiões que me pus a jogar por lá. Além de ser um *sábado* e essa quantidade configurar-se de certa forma como normal para um final de semana, minha capacidade de identificar jogadores de Pokémon GO (postura, gestos, ritmo de caminhada, etc.) não deixa dúvida da presença *massiva* destes. Sem qualquer receio, fica fácil para eu admitir que se trata da primeira vez que *percebo* tantos treinadores no mesmo espaço onde estou. *Mentalmente* respondo a todas as vezes que alguém já me fez a *famosa* pergunta: “e alguém *ainda* joga isso?”. “Ah, se vocês pudessem ver o que estou vendo...”.

Quando abro o mapa do jogo vejo que quase todas as Poképaradas estão com Módulos Atrair acionados, mesmo ainda não valendo o bônus de duração de três horas. Interpreto que os jogadores estão apenas num “aquecimento” até a abertura do evento. Como minhas Poké bolas estão em baixa, resolvo ficar dando voltas pelo parque a fim de acessar o maior número possível de fotodiscos e então coletar os itens necessários. Pelas experiências anteriores que tive com o *Pikachu* (na comemoração de aniversário, Natal e no evento de *Halloween*), sei que ele é uma espécie “chata” de capturar. Seu círculo de captura geralmente vem na cor vermelha, o que torna quase imprescindível o uso de Poké bolas mais efetivas além de um bom estoque de Fruta Frambo para facilitar o processo. Por ainda não saber se esse Pokémon em especial pode ou não oferecer maiores problemas em relação à captura, insisto no acúmulo e tento manter um estoque para “jogar seguro”.

Ao percorrer o perímetro do lugar, tento ir *memorizando* a fisionomia daqueles por quem cruzo e *interpreto* como jogadores. Alguns sujeitos por quem passo parecem também

identificar outros treinadores apenas com o olhar, e uma parte desses chegam mesmo a manter contato visual e até a acenar com um sutil movimento de cabeça ou polegar em sinal de “positivo”. Assim que estou prestes a completar a primeira volta, noto um detalhe que me atrai a atenção: próximo ao banco onde gosto de “pegar um fôlego”, percebo que duas das Poképaradas estão com Módulos Atrair usados pelo mesmo treinador (o apelido usado no jogo fica gravado na instância enquanto o efeito do item durar). Mais adiante, abaixo da sombra disponibilizada pelas mangueiras no trecho verde entre as instâncias, vejo um sujeito de pé, com o smartphone em mãos e executando movimentos praticamente inconfundíveis: o *arrastar* do indicador na tela e as *circunferências* desenhadas com o mesmo dedo seguidas de um *deslizar* para cima, que denunciam o acesso aos fotodiscos e o arremesso de uma bola curva numa captura, respectivamente. Não é que eu esteja “enxergando cabelo em ovo”, mas de tanto executar trejeitos semelhantes, e mesmo tendo noção das peculiaridades de cada praticante, consigo associar os gestos às tarefas que eles competem.



Figura 39: Alguns dos habitantes do parque. Fonte: Acervo pessoal/Pokémon GO.

Aproximo-me do treinador e faço questão de me *expor* o máximo possível durante a caminhada, abordando-o de frente: “você que usou os *lure*?” (como chamamos os Módulos Atrair. É uma forma abreviada de *Mode Lure*). Percebo certo acanhamento em sua fala, mas ele me confirma que sim. Pergunto se também está pelo evento de mais tarde (cheguei pelo

menos duas horas antes) e novamente ele confirma. Aproveito então para contar um pouco sobre nossa pesquisa e questiono-o se há interesse de participar como voluntário. Não entro em muitos detalhes, na tentativa de portar-me o mais naturalmente possível, evitando termos específicos em demasia e tentando criar uma atmosfera de certa *informalidade* entre nós. Percebo meus esforços sendo rechaçados quando ele me responde com um: “talvez, se for algo mais casual...”. O jovem, que aparenta estar na casa dos vinte anos, faz parte do time *Instinto*, informação que obtenho ao acessar um dos ginásios e ver um dos Pokémon que o guarda pertencer ao seu avatar.

Desvio um pouco do assunto da pesquisa e passamos a conversar sobre o evento. Pergunto-lhe se está esperando amigos, e ele responde afirmativamente. “Vão começar a chegar quando estiver mais perto do horário”. Quando penso ter encontrado uma deixa para continuarmos nosso diálogo, ele irrompe da seguinte forma: “apareceu um *Dratini* (Pokémon do Tipo Dragão cuja terceira forma, *Dragonite*, é bastante poderosa). Com licença, vou ali pegar”. Ao terminar a frase, ele se desloca na direção do shopping próximo de onde estamos. Como não apareceu a sombra no meu radar, deduzo que alguém o avisou através de um grupo de aplicativo mensageiro ou por um meio semelhante. Vejo-o sumir de vista e dou continuidade à coleta dos itens.

O episódio me faz recordar de um *contato* que fiz recentemente através de um amigo em comum com o membro de um grupo de *WhatsApp* que organiza encontros e equipes para batalhas de *Reide* na cidade. Tratar-lhe-ei aqui por meio do codinome *Íris* – em alusão à ninfa mensageira dos deuses na mitologia grega, representada pelo arco-íris, que ligava a Terra e o céu. Cumprimento-a através do já citado aplicativo e dou prosseguimento a uma conversa iniciada dias atrás. Ela me diz que boa parte de seu grupo estará no parque para o evento, e que provavelmente vão começar a chegar por volta das 16 horas. A notícia me anima, pois minha esperança é de que *Íris* me ajude como uma espécie de “ponte” entre os outros membros do grupo e eu.

Apesar de umas poucas nuvens pastando firmamento mais cedo, o sol mostra-se impiedoso nessa tarde. Cada cantinho com sombra parece disputado, especialmente aqueles entre duas ou mais instâncias. Como pode ser desgastante manter-se em deslocamento constante, às vezes compensa estacionar num espaço entre duas Poképaradas, por exemplo, e ficar por lá girando os fotodiscos sempre que possível, coletando os itens e capturando os Pokémon selvagens que aparecem por conta dos Módulos Atrair. Se há um espaço assim e com direito a uma proteção contra os raios solares e quem sabe até um assento, tenha certeza de que é disputado.

Estamos na iminência das 16 horas e de fato começo a notar uma *visível* mudança no ambiente. Acredito que já tenha presenciado a saída de uma sala de cinema, quando as pessoas vão deixando seus lugares e dirigem-se para fora conversando sobre a obra recém consumida e formando “ondas” humanas numa mesma direção. A entrada da Potycabana muito me lembrou a cena, com grupos de volume considerável adentrando o espaço. Muitos já com os aparelhos em mãos, realizando capturas e acessando as Poképaradas. Fico realmente *surpreso* com tamanha adesão. Com certa diferença de minhas outras experiências com jogadores, percebo a presença de mais *casais*, mais *crianças*, possivelmente acompanhadas de parentes (em alguns casos a semelhança é óbvia) e também de aglomerados mais “unidos”, aparentando um desenvolvido grau de *intimidade*, esboçando conversas, gestos e afetos típicos de relações constituídas através do *tempo*.



Figura 40: Pikachu com seu exclusivo movimento *Surfar* e *Dugtrio*, um dos Pokémon que evolui na data do evento. Fonte: Pokémon GO.

Ao exemplo de minhas atividades anteriores observo que a movimentação dos grupos de jogadores nesse espaço não difere muito do meu padrão *solitário*: fazem inicialmente uma volta maior ao longo do parque, visitando as Poképaradas e ginásios disponíveis (alguns deles batalhando e conquistando os respectivos ginásios) e posteriormente elegendo um local estratégico para descanso/coleta de itens/captura de Pokémon. Percebo que a predileção se dá pelos lugares com sombra, preferencialmente próximos aos bancos e que estejam entre duas

ou mais instâncias (para que possam acessá-las sem a necessidade de deslocamento, portanto, otimizando o tempo) e também com uso de Módulos Atrair, o que confere uma quantidade maior de monstros a capturar.

No soar das 16 horas o jogo demonstra uma espécie de *pontualidade inglesa*, e um “mar de *Pikachu*” surge na Potycabana. Junto com esse mar, uma *onda* de jogadores se derrama por todo o comprimento do lugar. O monstrinho, que é considerado por muitos como um dos mais “chatos” de se capturar, mostra a que veio: quase todos que surgem ou possuem o círculo *laranja* ou vêm com o círculo *vermelho*, o que ilustra seu nível de dificuldade como *difícil*. As empreitadas com o ratinho elétrico tornam o uso das Frutas Frambo quase que obrigatório para pegá-lo. Em meu primeiro encontro com um desses sou bem sucedido, mas ao custo de algumas Poké bolas à mais do que previa. Concluo que nesse ritmo meu estoque não dura mais meia-hora de jogo.

Decido então por completar uma volta e me “aquietar” em algum lugar com sombra. Pertinho do ginásio da quadra de vôlei encontro o espaço ideal: muito mais pela riqueza de oportunidades de *observação* do que pelo conforto em si. Num dos bancos sob uma mangueira e em frente ao quiosque e à pista de corrida repousa um grupo de cinco jogadores que se denunciam pelas características que te descrevi anteriormente.

Aproximo-me deixando claro que também estou jogando. Para isso, chego fazendo um arremesso de bola *curva* numa captura, movimento praticamente inconfundível para qualquer jogador. Alguns deles me olham e fazem um econômico aceno com a cabeça. Mantenho uma distância confortável, mas protegendo-me à sombra.

Quando eles começam a conversar, sou *afetado* por um tipo de *nostalgia* que me transporta momentaneamente aos meus tempos de jogador de *Ragnarok Online*. Analogamente ao MMORPG coreano, o grupo de Pokémon GO cultiva um *dialeto* próprio, com gírias e expressões bem específicas. Duas coisas me chamam mais a atenção nesse aspecto: o “apego” aos termos em *inglês* relativos aos elementos do jogo (*lure, candy, dust, buddy, CP, etc.*) e o constante emprego da expressão, também estrangeira “*fly*”. Noto um certo tom de *ironia* e/ou *depreciação* quando usado, quase sempre numa conotação humorística ou mesmo de crítica. O termo me soa, num primeiro momento, semelhante à expressão *noob*, algo como “novato ou iniciante”, podendo significar também “pouco habilidoso” ou mesmo “desastrado/incompetente”.

De alguma forma, sinto um certo incômodo naquela *atmosfera*. Talvez algo *dentro de mim* me diga que ainda sou um *noob*... Pensando um pouco, não é algo de “dentro”, mas *reentrâncias* constituídas no que minha *pele* interpretou ao ser *provocada* pela atmosfera...

Reflico sobre tal reação e conjecturo que talvez possa ser fruto de um sentimento de falta de *integração* com os grupos ali presentes. Minha limitada experiência anterior na tentativa de recrutamento e o meu ainda *incerto* contato com *Íris* e o pessoal do *WhatsApp* podem ter me deixado com algum grau de insegurança. A verdade é que me sinto um *fly* sem nem ao menos saber o que isso significa. Penso que deve ser algo como “fulano está voando”... “cicrano está boiando”... sem explicação alguma associao com “fulano de tal *caiu* de paraquedas” , sem saber exatamente o que faz, desorientado...

Como previ, os *Pikachu* mostram-se complicados em demasia para capturar. Além da dificuldade inerente ao monstinho, a qualidade de meus arremessos não está ajudando. Percebo que estou suando bastante, para piorar minha situação. Acredito que acabei criando muita expectativa em relação à possibilidade de ser apresentado ao grupo hoje. Contato novamente *Íris*, que me relata estar ali perto (no shopping de frente ao parque) cuidando de alguns assuntos, e que logo estará por lá. Ela me aconselha a procurar um dos grupos eu mesmo e me apresentar. Fico um pouco inseguro com a opção (principalmente por conta de minha abordagem malsucedida de antes) e resolvo não acatar o conselho.

Reflico que mesmo que aborde um grupo de jogadores, não há garantias de que seja o mesmo do qual *Íris* faz parte. Por outro lado, também sei que isso não significa que eu possa interagir apenas com essa opção...

A falta de confiança acaba por solapar meus interesses como *cartógrafo em invenção*. O receio de “estragar” interações futuras me acerta com *força*, me deixando numa posição meio que *marginal* em relação aos outros.

Prossigo com as capturas, mas com um certo *abuso* com o *Pikachu*. Por outro lado, o bônus em PE continua tentador. Sigo num ritmo mais lento, praticamente gastando as Poké bolas na mesma velocidade que as coleteo nas Poképaradas, principalmente por não estar com a pontaria em dias nos arremessos e também por contar com uma sorte que parece não me favorecer hoje.

Noto que a bateria de meu smartphone está “nas últimas”, o que determina meu ultimato como treinador por hoje. Não faço uso de um recurso de emergência como um carregador portátil ou um aparelho extra (que cheguei a hipotetizar como necessários, mas sem haver precisado até o dia de hoje), portanto, praticamente me tirando da jogada.

Busco por *Íris* no *WhatsApp* para alertá-la de minha prematura retirada (temo causar uma má impressão por marcar com ela e não esperá-la...), mas ela me revela que não estão mais em direção à Potycabana: com alguns outros jogadores, vão procurar batalhas de *Reide*, e como o evento está oferecendo PE dobrados, ao usar um Ovo da Sorte, esse valor é dobrado

novamente. Ou seja, uma *Reide* de nível cinco que fornece 10.000 em *experiência* irá resultar num saldo de 40.000 PE! Se fizerem duas, serão 80.000 PE em menos de meia-hora (o tempo que dura o efeito do Ovo da Sorte).

Fico impressionado com os números alcançáveis, e passo a cobiçar a participação em *Reides* assim logo em breve. Enquanto este momento não chega, faço últimas capturas e coletas e me “despeço” momentaneamente do parque. Apesar de não ter sido uma tarde tão produtiva quanto o imaginado, me apego às possibilidades mais à frente.

Carta 17: Um monstro em mim

31/01/2018

Professora

Já viu um monstro entregando flores? E um monstro caçando outros monstros? Hoje eu vi um fazendo essas duas coisas. Ou melhor: *vi-me* fazendo ambas as coisas

Talvez o termo soe de veras *forte* ou mesmo *exagerado*, mas foi justamente aquele que *estalou* em meus devaneios ao refletir sobre minhas recentes ações... vou lhe explicar melhor!

Reservei a ensolarada tarde dessa quarta-feira para capturar Pokémon na Potycabana, tanto para aproveitar a variedade que existe por lá, quanto para fazer um bom estoque de itens. Além de ter esses deveres em mente, há outro compromisso atrelado à atividade de hoje, de cunho pessoal, porém com intensa relevância junto aos afetos que me percorreram e que se entrelaçam à prática do Pokémon GO.

Como já citei *brevemente* em outras cartas, tenho o *origami* como um de meus *hobbies*, o que inclui, mais especificamente, a dobradura de rosas de papel como minha especialidade. Através da rede social *Instagram*, eu compartilho fotos com essas figuras e também alguns de meus rabiscos. Por meio do perfil que administro, uma seguidora que irei tratar aqui por *Garotinha Ruiva* (em alusão à personagem homônima da série de tirinhas *Peanuts*) me contatou. Fato que culminou com uma promessa de minha parte para entregá-lhe uma *rosa*. E o local escolhido para a entrega foi o parque Potycabana – principalmente por ser meu destino de todo o jeito e também por ser um ponto central para a seguidora.

Como falei anteriormente, o dia estava excessivamente quente, e para piorar a sensação desagradável de transpiração e “corpo sujo”, eu estava com uma *espinha enorme* na ponta do meu nariz que, diga-se de passagem, não é dos menores. Antes que você deduza, o *monstro* não vem desse detalhe! Vou prosseguir com o relato...

O sol não dava trégua e mesmo com algumas poucas nuvens pastando no céu, continuava implacável. Cheguei ao parque já estafado, e escolhi por *prostrar-me* no “banco do descanso” até a chegada da *Garotinha Ruiva*, renunciando à “tradicional” volta que faço no parque assim que toco os pés por lá.

A luz que reflete parcialmente nos ladrilhos do piso incomodam meus olhos, o que me faz permanecer de óculos escuros mesmo estando sob a sombra. Por sorte conto com um vento relativamente fresco, e que atenua o mormaço um pouco. Próximos a mim alguns frequentadores do lugar fazem exercícios físicos numa espécie de academia ao “ar livre” que o parque oferece. Pergunto-me como seus corpos suportam tal estresse.

Finalmente a *Garotinha Ruiva* chega. O tempo de espera foi aproveitado com a coleta de itens nas Poképaradas próximas a mim e também com algumas capturas de Pokémon que surgiam com certa regularidade. Como ainda não nos conhecíamos pessoalmente, a aproximação foi relativamente acanhada, mas sem qualquer eventualidade. Convido-a para sentar-se um pouco. Entrego-lhe a rosa como o prometido e ensaiamos uma conversa descontraída. Conto-lhe sobre minha pesquisa e também sobre o que estou fazendo no parque, e ela me revela já ter sido uma jogadora bem assídua de Pokémon GO: “quase fico louca jogando isso aí. Tive que parar, porque estava tomando todo o meu tempo”, ela admite pouco antes de uma prolongada risada.



Figura 41: Um exemplar da rosa que entreguei. Fonte: Acervo pessoal.

Enquanto conversamos, noto a aproximação de um grupo de garotos em suas bicicletas. Eles param há uns dez metros de nós e ficam por lá, próximo aos aparelhos de ginástica. Depois de alguns minutos, um deles se dirige a mim: “senhor, que horas são?”. E é aqui que eu começo a tentar te explicar o porquê do *monstro*.

Cerca de uma década atrás eu fui assaltado pela primeira vez... ao voltar para casa depois de um dia de trabalho, fui abordado por um homem que me consultou as horas. Retirei o aparelho de celular do bolso e prestei-lhe a informação. Instantes depois, no caminho que fica entre o ponto de ônibus e minha casa, sou interpelado novamente pelo mesmo homem,

agora em uma bicicleta e com um arma de fogo na cintura. Sou “convidado” a entregar-lhe o celular e a ir embora sem olhar para trás...

Não sei exatamente como, mas inconscientemente eu acionei essa lembrança. Quase gaguejando, eu respondo ao menino, que em seguida me agradece e volta ao papo com seus amigos. Sinto-me envergonhado pela *desconfiança* que me toma, principalmente pelo fundo de *preconceito* que está implícito na cena. Reflito sobre o momento e me questiono se teria sido arrebatado por tais sentimentos caso a abordagem tivesse sido feita por um jovem *branco*, com roupas de marca e uma bicicleta toda equipada. Procuo me eximir de um *trauma* anterior e admito que um *monstro* talvez tenha emergido dali.

Considero todos os percalços de *desconstrução* e *desnaturalização* de representações pelos quais já passei (e claro, ainda passo), e noto que alguns deles acabaram ficando apenas na ordem do *discurso*. Na condição de *aspirante* a cartógrafo, até onde essas *crystalizações* podem me levar? O quanto estarei comprometendo minha apreensão dos eventos e sujeitos, quando sei de uma porção de facetas estão *ali*, prestes a *dar as caras* e a *paralisar-me* frente aos processos que vivencio? Fico de certa forma absorto com minha reação, e noto o contraste que *sou*: uma hora dou rosas a um completo estranho e instantes depois *temo* o *outro* como uma ameaça iminente.

Como acabei de dizer, não sei exatamente aonde esses sobressaltos poderão me levar, mas penso que é tarefa do cartógrafo dar-lhes linguagem, coletivizá-los. Numa postura mais otimista, penso que talvez haja uma espécie de “cura pela palavra” nesse exercício de escrever-lhe. Talvez o *monstro caçador de monstros*, aos poucos, possa ir deixando mais espaço para o *falso florista*.

Carta 18 – Um *Valentines Day* com corações, poesia e rosas.

15/02/2018

Rimance

Onde é que dói na minha vida,
para que eu me sinta tão mal?
Quem foi que me deixou ferida
de ferimento tão mortal?

Eu parei diante da paisagem:
e levava uma flor na mão.
Eu parei diante da paisagem
procurando um nome de imagem
para dar à minha criação.

Nunca existiu sonho tão puro
como o da minha timidez.
Nunca existiu sonho tão puro,
nem também destino tão duro
como o que para mim se fez.

Estou caída num vale aberto,
entre serras que não têm fim.
Estou caída num vale aberto:
nunca ninguém passará perto,
nem terá notícias de mim.

Eu sinto que não tarda a morte,
e só há por mim esta flor;
eu sinto que não tarda a morte
e não sei como é que suporte
tanta solidão sem pavor.

E sofro mais ouvindo um rio
que ao longe canta pelo chão,
que deve ser límpido e frio,
mas sem dó nem recordação,
como a voz cujo murmúrio
morrerá com o meu coração... (MEIRELES, 2001, p. 259-260)

Monalisa

Começo esta carta com um poema da Cecília Meireles que diz muito para mim. São tantos elementos nele contidos e que me tocam tão profundamente, que resolvi trazê-lo para ajudar a ilustrar minha experiência de hoje. Falando assim parece até que estou racionalizando a poesia (*elementos?*), mas ela é recheada de operadores semânticos (parafrazeando o professor Gustavo...) que acionam uma série de reações pungentes em meu *universo*: a *ferida*, a *flor*, o *rio*, a *morte*... e todos eles tomaram meu *corpo-mundo* de assalto nessa tarde nublada de quinta-feira.

Antes de seguir adiante, devo esclarecer que o relato a seguir não segue o rumo trágico como o *Rimance* da poetisa fluminense, e antes de me reportar à citação de forma mais direta, vou “começar do começo” a fim de facilitar nosso diálogo. Inicialmente te apresento o palco do acontecido: o Parque Potycabana. Por ocasião do evento do *Valentines Day* em Pokémon GO, escolhi novamente esse local pela quantidade abundante de instâncias importantes no jogo. Além de fazer parte de nossa pesquisa como um espaço preferencial, os atrativos presentes na data em questão praticamente me obrigam a reservar parte do dia para a caçada: um monstrinho em particular se faz presente com uma frequência muito maior, o peixinho em formato de “coração” *Luvdisc*, que fornece o triplo da quantidade de poeira estelar quando capturado e também oferece a possibilidade de surgir em sua forma *shine*, num tom de amarelo quase dourado (pelas imagens que vi na internet, bem menos “romântico” que sua apresentação original).

Assim que chego ao parque consigo notar imediatamente a volumosa população de *Luvdisc* na região (o mapa fica “pintado” de pontinhos róseos). Faço a volta que consiste em ir do ginásio localizado na quadra de tênis até o ginásio da outra ponta, que fica no palco. Outro bônus que consigo perceber na área é a “proliferação” de *Scyther* (um Pokémon semelhante a um louva-a-deus enorme), que não tenho o costume de capturar com facilidade. Há alguns meses eu venho guardando um exemplar com estatísticas até que razoáveis para batalha, bem como o item necessário para evoluí-lo em sua segunda forma, o *Revestimento de Metal*. Aproveito a oportunidade para capturar o máximo que conseguir.

Sem ao menos completar a volta, sou bem sucedido em coletar os doces *Scyther* que precisava, evoluindo-o sem pestanejar. Para meu azar (ou falta de experiência), o CP dele aumentou numa quantidade praticamente irrisória, além de que seus ataques (tanto o *rápido* quanto o *carregado*) não parecem resultar numa boa combinação, nem para a defesa, nem para o ataque de ginásios. Por outro lado, instantes depois de gastar meus doces, sou ironicamente “sorteado” com um *Scyther* consideravelmente mais forte que o anterior. Há pouco havia cogitado não priorizar sua captura o resto do dia, mas com essa novidade me animo para continuar acumulando doces e quem sabe levá-lo ao outro estágio num futuro próximo.

Ao me aproximar de um banco que apelidei de “banco do descanso” (mesmo andando longe de ser confortável), noto a presença de uma funcionária do lugar fazendo a limpeza da terra com um arado. Como as árvores desse espaço têm suas copas volumosas e estão na época de dar frutos (são mangueiras), o chão fica recoberto por uma camada colorida de folhas e mangas caídas. Perto dali uma garotinha está sentada junto a uma mesa de concreto,

muito provavelmente ocupada numa atividade artística como pintura e/ou desenho. Caminho devagar para não assustar a mulher, que aparentemente está distraída em seus afazeres.



Figura 42: *Scyther*, o processo de evolução e sua segunda forma, *Scizor*. Fonte: Pokémon GO.

Sento-me sob a sombra que me protege apenas parcialmente, mas pouco me incomodo com a luminosidade, uma vez que faz um tempo relativamente ameno para os padrões teresinenses. Nuvens ao fundo bloqueiam parte dos raios solares, e posso me dar ao luxo de dispensar os óculos escuros e até enxergar melhor a tela do smartphone. Por falar em enxergar melhor, é nesse momento que tenho uma visão que de início me passou pelo *absurdo* para pouco depois ganhar uma atmosfera de drama. Com passinhos minúsculos e vacilantes, ele vem caminhando com ares de pressa. A figurinha esverdeada faz uma espécie de zigue-zague por sobre os ladrilhos do piso, rumando na direção das árvores. Por instantes sou tomado por uma ideia que depois avaliei como completamente *nonsense*: julguei que o *periquito* ali numa tosca simulação dos bípedes terrestres fosse *amestrado* e tivesse como tutora a funcionária que trabalhava rotineiramente ao lado (?!).

Ainda não convencido de meu tamanho engano, me levanto e pergunto à mulher, apontando o dedo para o animalzinho: “esse pequenino é seu?”. Ela parece não me compreender durante alguns segundos, até fitar o bicho praticamente aos seus pés. Com um simples “não”, ela me responde sorrindo, talvez me tomando por idiota. Imediatamente me pego pensando em outros moradores do parque: os iguanas. Nem de longe sou um profundo conhecedor dos hábitos alimentares do réptil, mas eu não excluiria logo de cara um apetitoso

periquito como parte de seu cardápio. Nesse momento os pensamentos se embaralham e me vejo correndo de encontro ao animal sem saber exatamente o que fazer.

Aqui eu aproveito para tentar te aproximar das *linhas* que me fazem ligar o episódio narrado aos versos cecilianos mais acima: a *dor* e a *ferida* expostas pela autora (das quais não tenho interesse nenhum em apontar como figuradas ou literais, sob o risco de “matar” a poesia) me surgiram quase que como um *peso*, uma espécie de *gravidade* a comprimir minha sensibilidade de encontro à pequena ave. Seus olhos *esbugalhados*, dilatados de medo, somados aos gritinhos estridentes que saltavam de sua garganta sempre que lhe tentava tocar, me remeteram ao “destino tão duro”, à “solidão” e à morte, que não havia de tardar.

Olho para o Oeste, que é de onde ele aparentemente veio, e noto as grades que cercam as dependências do local. São *verdes*, da mesma cor da vegetação que também acompanha aquele trecho do perímetro. Minha limitada capacidade de dedução me leva a crer que o pobrezinho trombou na estrutura metálica em pleno voo, vindo a precipitar-se bem ali. Ele “parou diante da paisagem”, “caiu num vale aberto”, e talvez até tenha sofrido mais “ouvindo um rio” que rente faz sua corrida.

Se você já teve a sorte de presenciar uma revoada de periquitos, tenha sido em algum recanto mais isolado, ou mesmo nos aglomerados urbanos, deve ter percebido a festa que eles fazem juntos, esbravejando e cantando com os pulmões a toda. *Juntos*. Em *bando*. E ele lá, *só*. Quem sabe, de todos de sua tribo de amigos e parentes, “nunca ninguém nem passará perto” de seu estranho leito. Conhecido algum “nem terá notícias” suas...

Nesse ponto do *agenciamento* intertextual que me disponho a *tatear* (e de alguma forma estender a você), nossos caminhos, nossas *linhas* começam a *diferir*: juntamente com meu diminuto companheiro nos distanciamos do *eu lírico* para assim *traçarmos* uma outra história, outra rede de *fiões*, que apesar de ainda ligados por *nós*, por *cruzamentos*, engendram um novo capítulo para a avezinha, talvez menos triste que o destino da *voz* que se expressou na poesia. *Pois eu sou a flor que há por ele*.

Recomponho-me. Convencido de minha parte nesse *processo*, invisto de mãos nuas sobre seu pequeno *corpo*. Uma, duas vezes. Ele se evade sem muita graça, e observo que se pudesse voar, já o teria feito. A mulher deixa suas tarefas para me prestar ajuda: cede-me inicialmente uma de suas luvas. Vejo que é de tecido, mas que possui uma espécie de reforço feito de material emborrachado tanto na palma quanto no verso das falanges. É mais do que o bastante para que eu execute sem maiores problemas meu objetivo naquele instante. Capturo-o. Envolvero-o em minha mão direita. A mão da *flor*. A mão da *rosa azul*. Com toda a razão ele

grita. Oferece-me bicadas. Prensos meus dedos como uma miniatura de alicate, com pouco ou nenhum efeito sobre meu *corpo*, que ali é de *gigante*.

Consigo sentir os batimentos acelerados de seu coraçãozinho através da pele. Tenho cuidado para não infligir demasiada pressão sobre ele, mas reparo que sua resistência ao cárcere provisório vai cessando devagar. A ferocidade com que lutava de início vai dando lugar a uma resoluta resignação. Sigo até o prédio da administração atrás de informações sobre os procedimentos nesses casos. O encarregado me diz que o protocolo da instituição é simplesmente acionar o órgão responsável por incidentes dessa natureza, e em seguida faz uma ligação para o IBAMA (Instituto Brasileiro do Meio Ambiente). Depois de uma série de negativas, me repassa as seguintes instruções: *se eu quiser*, devo me deslocar até o Instituto e realizar uma *entrega voluntária*, pois eles só enviam viaturas para situações que envolvem animais de maior porte.

Sinto meus planos para essa tarde mudarem drasticamente, mas a visão daqueles olhos tristes não me permite vacilar. *Pois eu sou a flor que há por ele*. Contrato o serviço de um motorista e cravo ali mesmo nosso próximo destino. Mesmo impotente, o rapaz da recepção nos dá um “boa sorte”, e tomamos a estrada imediatamente.



Figura 43: O *pequenino* e o *gigante* da *flor*. Fonte: Acervo Pessoal.

No caminho vou conversando com um motorista bem simpático, que admite estar sensibilizado com o gesto. Pergunto-lhe se não há problema por conta de nosso outro passageiro, mas ele me assegura de que não faz oposição alguma. Noto o pássaro mais abatido, nitidamente mais quieto. Fico incomodado com a baixa temperatura no interior do veículo, e temendo que afete a já consternada ave, peço ao homem que desligue o ar-condicionado, sob o pretexto de o “tempo estar bom”.

Chegamos ao local pretendido e então dou início à *entrega*. Provavelmente acostumados com circunstâncias semelhantes, os funcionários do órgão mal esboçam uma reação à nossa entrada. Sem pressa alguma, uma mulher me guia até uma sala à direita, onde dois outros sujeitos me aguardam sentados. Com a ave ainda em mãos, enfim percebo que o *malandrinho* defecou em minha mochila, o que interpretei apenas como um “chamado da natureza”. Um dos homens se aproxima e sem tocar no animal, pontua: “é uma *aratinga de asa amarela*. De vez em quando chega uma aqui desse mesmo jeitinho”. Eles me fazem perguntas sobre seu estado quando encontrado, o horário e o local. Respondo a todas as questões sem prolongar a conversa, fornecendo meus dados em seguida para um registro. Assino alguns papéis e finalmente nos dirigem até o viveiro nos fundos do terreno.

A mulher que me levou anteriormente à outra sala agora me conduz até o novo lar do animalzinho. Durante o caminho, talvez numa tentativa de me aliviar, ela comenta que muitos costumam chegar atordoados devido a algum possível choque, mas que em questão de poucas horas já estão ativos como novos em folha. Ela assegura que enquanto não estiver totalmente recuperado, vai continuar no viveiro, e caso não consiga de fato se restabelecer para uma vida em liberdade, poderá ficar por lá indefinidamente... a ideia me assombra, mas meu *pedaço homem, racional*, me impõe o pensamento de que talvez esse resultado seja preferível à morte iminente. A esperança de que conviva com outros de sua espécie durante esse período também reforça essa convicção, mesmo compreendendo seu lado negativo. Óbvio que nenhum cercadinho de tela com algumas árvores e porções diárias de frutas e água devem se comparar à sensação do vento nas penas em pleno voo, às brincadeiras com os irmãozinhos, às revoadas ao entardecer. Talvez eu seja o responsável por tirar-lhe essa vida, mas agarro-me ao conforto de imaginar-me como seu salvador. *Pois eu sou a flor que há por ele*.

Mal há tempo para despedidas. A funcionária me estende a mão para tomá-lo, e eu sussurro para mim mesmo: “tchau, pequeno”. Sigo novamente até a entrada e peço um carro de volta ao parque. Lá uma pessoa me espera, e ainda tenho capturas de outra natureza para realizar.

Mesmo durante a viagem de volta aproveito para pegar os Pokémon disponíveis. Dou sorte e capturo um *Electric* ainda de frente ao IBAMA. Ao estacionar na Potycabana, o “mar” de *Luvdisc* continua agitado. Pego alguns antes mesmo de passar pelo portão de entrada e me encaminho até o “banco do descanso”. Antes de alcançá-lo, noto que minha companhia já está por lá. Encontro-a sentada, rabiscando algo em seu *sketchbook*. Ela demora a me notar, e sento-me ao seu lado com naturalidade. Ainda tomado de certa euforia, narro o evento entre a avezinha e eu, mas pareço não surpreendê-la em nada. *Olho Baixo* (codinome *afetuoso* que lhe dei por conta de seus olhos semicerrados) e eu mudamos de lugar e aproveitamos a vista de um pôr do sol retalhado pelos prédios no horizonte. Os *Luvdisc* continuam a brotar no mapa como uma chuva de *emoticons* numa declaração de amor à distância. Aproveito um momento de distração de *Olho Baixo* para “compor” com Realidade Aumentada, encaixando forçadamente um Pokémon em suas mãos (ela manuseava o aparelho *smartphone* nesse momento). Brinco: “cuidado com isso aí que tem em mãos, é meu *coração*”.



Figura 44: *Luvdisc* e *Olho Baixo* durante o evento do *Valentines Day*. Fonte: Pokémon GO.

Outro jogador que não consigo identificar entre os transeuntes usou um Módulo Atrair numa das Poképaradas próximas de onde estamos e me reservo a permanecer imóvel o resto da tarde. Como meu estoque de Poké bolas está bom, posso me permitir (por hoje) o uso de apenas duas Poképaradas. Infelizmente não consigo um *Luvdisc shine*, talvez pelo tempo

gasto na obrigação que já descrevi, talvez simplesmente por azar mesmo. De toda forma, não perco um segundo sequer me consumindo se deveria ou não ter feito o que fiz.

Em tempo, te esclareço outro dos motivos que me levaram a apresentar *Olho Baixo* nessa carta-diário: em nossa correspondência do dia 28 de dezembro passado, te relatei a captura de um Pokémon bastante especial para mim, a baleia *Wailmer*. Devido ao *exagerado* número de doces para evoluí-lo (400!), adotei-o no sistema de *companheiro* para assim ganhar Doces *Wailmer* à medida que me desloco – ele fornece um doce para cada quilômetro percorrido. Fiquei devendo a imagem do monstrinho *cetáceo* junto ao meu avatar, e aproveitei para mostrá-la ao lado de um desenho que *Olho Baixo* fez de nós dois depois que lhe apresentei ao jogo:

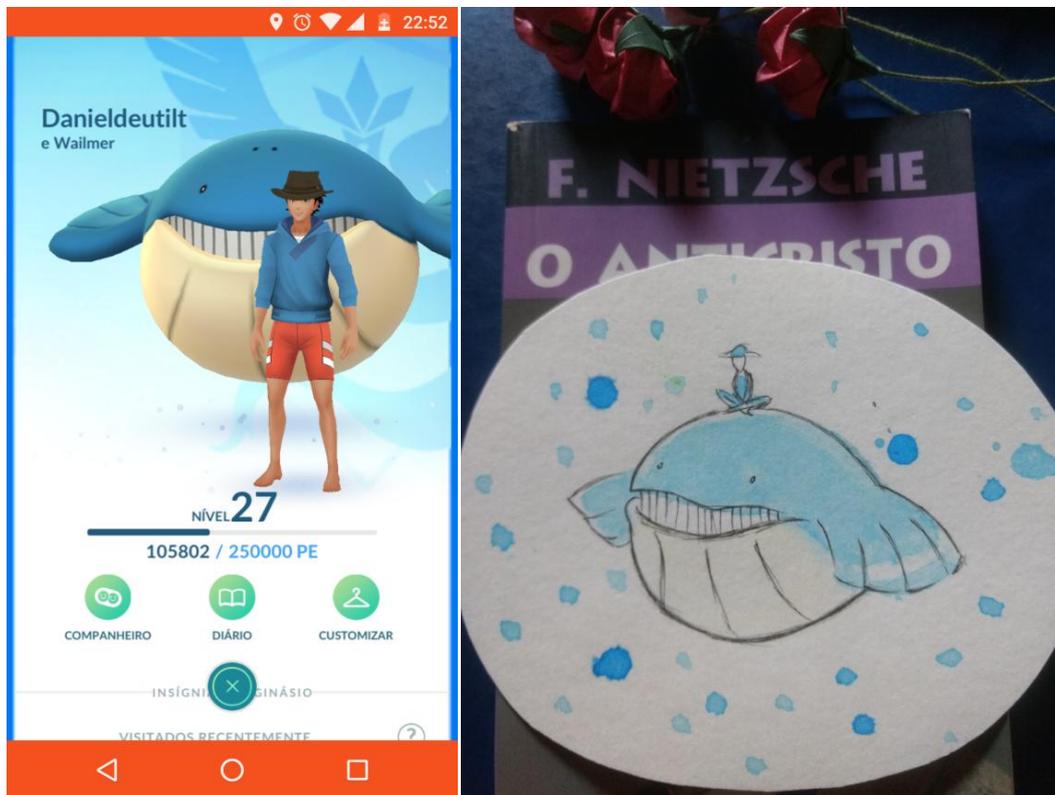


Figura 45: *Wailmer* e eu; ao lado, a arte que *Olho Baixo* fez de nós dois. Fonte: Pokémon GO/Acervo Pessoal.

Carta 19 – Burros n’água

16/02/2018

Monalisa

Fiz mais uma visita à Potycabana, dessa vez motivado pelo evento do Ano Novo Lunar em Pokémon GO. A graça da história está nos bônus em poeira estelar e na incidência dos monstrinhos *Growlithe*, *Eevee*, *Snubbull*, *Poochyena* e *Electrike*, Pokémon que fazem alusão à família dos *canídeos*, portanto, já ganham pontos comigo. O dia amanheceu nublado, premeditando uma precipitação daquelas, o que me faz imaginar logo de cara os possíveis abrigos no parque.



Figura 46: Da esquerda para a direita: os detalhes do evento do Ano Novo Lunar e dois dos Pokémon que consegui evoluir. Fonte: Pokémon GO.

Ao chegar observo o local um pouco menos povoado que o de costume. Para uma sexta-feira talvez seja um acontecimento atípico, mas vendo as nuvens negras que se formam no céu não é algo a se estranhar tanto assim. Com alguns relâmpagos riscando o horizonte ao fundo inicio as andanças pelo parque, agradecendo pela trégua dada pelo Sol e apreciando o vento que corre ameno.

A “enxurrada” de *Scyther* continua, o que me agrada, pois ainda possuo um exemplar do item de evolução *Revestimento de Metal* usado nesse Pokémon para levá-lo ao segundo estágio (contanto que também cumpra o pré-requisito em doces). Empolgo-me para reunir mais 50 doces dessa espécie e quem sabe capturar algum com boas estatísticas de batalha.

Na medida em que faço o percurso até o ginásio localizado no palco, percebo que realmente os “cachorros estão soltos”, visto que são constantes os encontros com os Pokémon do evento. Daqueles anunciados nos avisos do jogo, noto uma maior incidência dos *Snubbull*, *Poochyena* e *Electrike*. Em cerca de uma hora consigo evoluir um *Poochyena* e um *Electrike* para *Myghtyena* e *Manectric* respectivamente. Infelizmente suas estatísticas não são tão boas, mas pelo menos consegui mais dois para a *Pokédex*. Ao final desse processo, o céu apresentava-se carregado, como que prestes a desabar. Como o ginásio do palco encontra-se defendido por Pokémon de nível muito alto, resolvo investir no ginásio da quadra de tênis, que está protegido por monstros com os valores de motivação já baixos, o que representa uma conquista teoricamente fácil.

Ao caminhar até meu objetivo, dou a sorte de capturar um *Scyther* com estatísticas muito boas e resolvo estreá-lo ali mesmo. Ao dar cabo dos Pokémon defensores, deixo o monstro recém adquirido como responsável pelo ginásio. E é aí que uma história de persistência e paciência tem início...

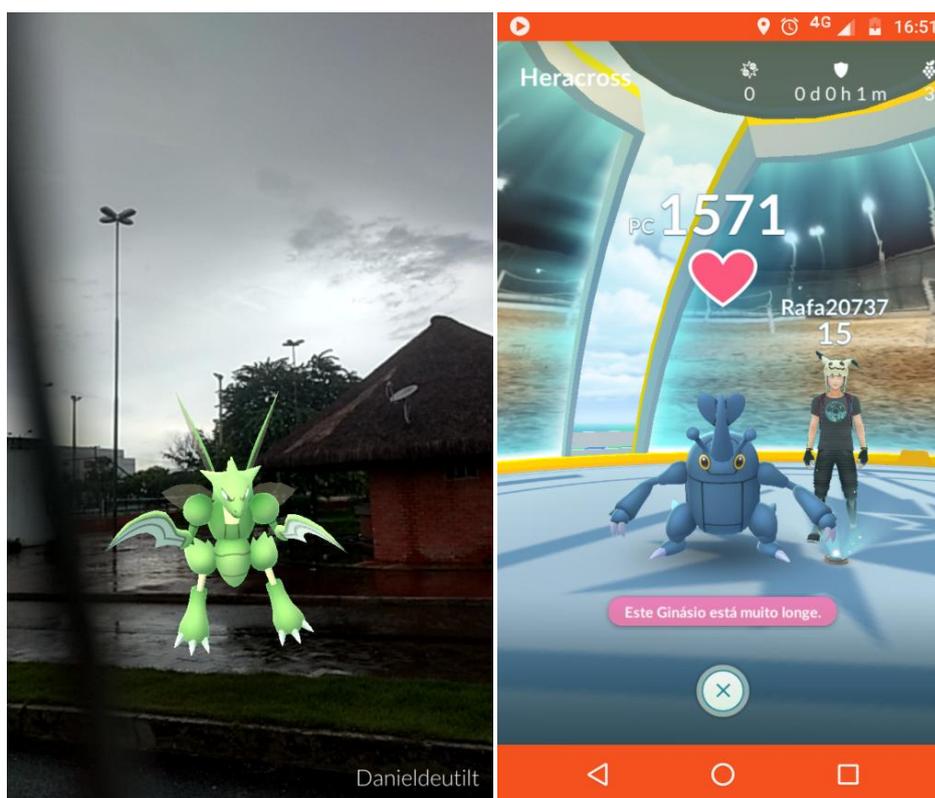


Figura 47: Um *Scyther*, um temporal e um adversário insistente. Fonte: Pokémon GO.

Deixo meu “louva-deus gigante” no ginásio e começo a me dirigir a outras Poképaradas ali perto, a fim de otimizar meu tempo, que já parece contado. Mal me afasto do lugar e vejo no mapa que está sob ataque de outro jogador (as velhas faíscas e explosões).

Dou uma olhada em 360° e não consigo identificar um vivente naquela área com sinais óbvios de estar participando de uma batalha – os jogadores geralmente têm de tocar a tela do smartphone repetidas vezes para acionar os ataques dos Pokémon, o que é facilmente percebido por qualquer um que veja. Não gasto meus estoques oferecendo frutas ao monstrinho, pois sei que sua derrota é iminente, então decido por aguardar a tomada do ginásio para investir num contra-ataque.

O jogador que eliminou meu Pokémon da instância possui 12 níveis a menos que eu, número que pode oferecer uma ideia sobre seus monstros (muito provavelmente mais fracos que os meus...), mas que não quer dizer absolutamente nada sobre ele: nem imaginava que poderia mostrar-se tão insistente. Ele deixa um *Heracross* na tarefa de cuidar do ginásio, mas com um CP de pouco mais de 1500, rechaço-o sem muitos problemas.

Asseguro-me de empregar meu *Scyther* novamente (ele possui um CP superior a 2000 e além disso recebe bônus em seus ataques Tipo Inseto pelo Clima Chuvoso) e dessa vez sou obrigado a procurar abrigo por conta do temporal que deixou de ser uma ameaça para fazer de fato as honras sobre nossas cabeças. Corro até a entrada do parque na esperança de ficar protegido em baixo das árvores que ali se sacodem por conta do forte vento que sopra. Outros transeuntes têm a mesma péssima ideia, que assim se prova em poucos segundos: a força da água não respeita improvisos e me força a procurar o prédio da administração como recurso de emergência.

Ao chegar sou recebido por uma porta de vidro com problemas e acabo me molhando mais do que imaginava. Meio encharcado, dou-me conta de outros indivíduos no mesmo estado que o meu: a recepção do prédio transformou-se num refúgio da forte chuva que ali se derrama. Como minha mãe chama, uma “chuva de açoite”, uma sábia comparação para as precipitações acompanhadas de fortes ventos. Ali dentro o som da água que cai é parcialmente abafado, mas as extensas vidraças nos permitem acompanhar com os olhos o temporal. Apesar da proteção, o ar-condicionado ligado provavelmente na temperatura mais baixa possível amplia a sensação de frio, o que me faz torcer para que passe logo (geralmente sou um entusiasta do tempo chuvoso...). Sem a preocupação das gotículas em meu *display* abro novamente o jogo e me deparo com o ginásio por mim protegido sendo novamente atacado... fico boquiaberto!

Tento juntar os pauzinhos e imaginar como alguém poderia estar num tempo como esse invadindo um ginásio... com a experiência de dias anteriores, sei que o quiosque ali perto não oferece proteção alguma contra chuvas, e que fora aquela estrutura, não há qualquer outra por perto que sequer esboce um abrigo. Fora ela, o ginásio é cercado por uma quadra de tênis

(aberta), uma pista e algumas árvores baixas. Minha capacidade de dedução se reduz a duas situações: ou esse jogador está completamente molhado sob a chuva ou está fazendo uso de algum aplicativo de simulação de localização (estilo *Fake GPS*, etc.). Não me permito hipotetizar além disso e sinceramente desejo que ele realmente esteja beeeeeem molhado. Ele finalmente toma a instância e coloca o mesmo Pokémon de antes como seu guardião.

A chuva dá uma trégua e se reduz a um constante chuvisco, o que nem de longe me impede de sair para realizar minha investigação. Vou até o quiosque e confirmo minha opinião: está completamente encharcado, com várias poças de água em seu piso. O balcão de mármore e a área por trás dele também se encontram da mesma forma. Confiro na quadra e sobre as árvores e também não encontro um “vivente”. Desisto do *toma lá, dá cá* com o jogador e guardo meu restinho de paciência para a redação da carta. Literal e figuradamente acho que “dei com os burros n’água”. Meu consolo do dia foi tomar um expresso quentinho no shopping ali perto e apreciar um *Tailow* que pousou em minha caneta para me ajudar na redação, recordando-me das pombinhas (penso que eram pombas) que Noé soltou no episódio do dilúvio. Depois da visita, o pequeno Pokémon agora faz parte de minha “Arca” também.

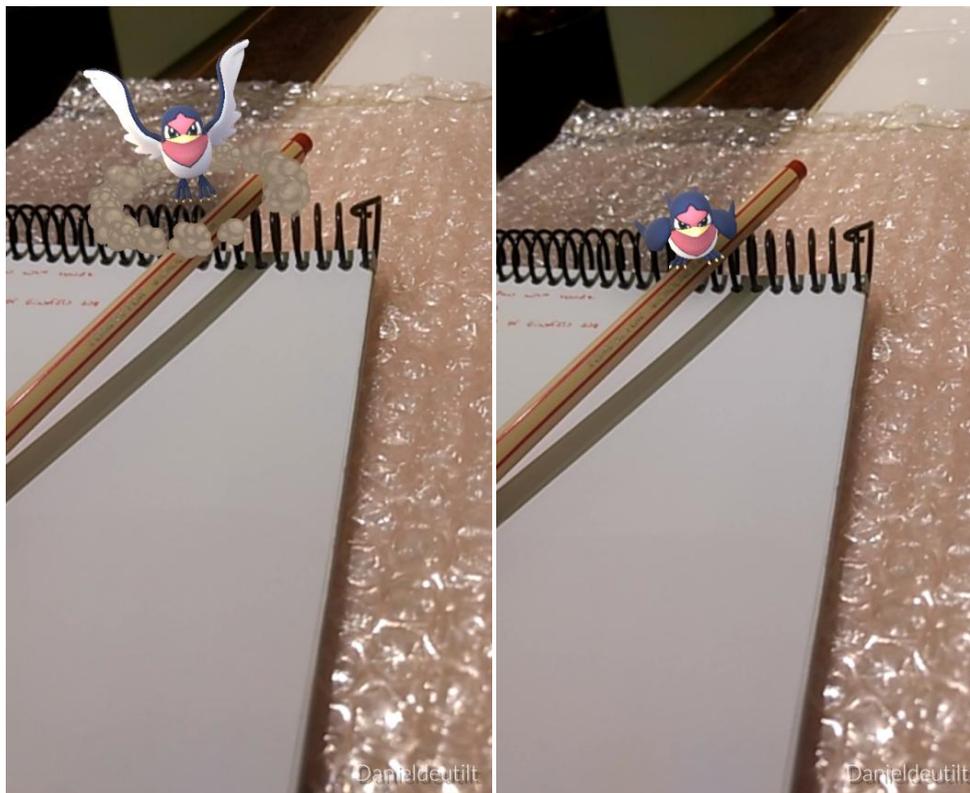


Figura 48: *Tailow* me faz companhia depois de um “dilúvio”. Fonte: Pokémon GO.

Carta 20 – Gato e rato

27/02/2018

Cara professora,

Hoje é o segundo dia do Pokémon Day – evento que comemora mais um ano do Pokémon GO no mundo. O que acontece no jogo é bem simples: fomos presenteados com o aparecimento de um Pikachu com chapéu de festa, além de ter como recompensa o recebimento de três vezes mais poeira estelar quando um desses é capturado.

Estive mais uma vez na Potycabana, muito mais por descargo de consciência do que pelo aniversário em si. Vou te explicar: domingo ultimo (25/02/2018) foi realizado o Dia da Comunidade do mês de fevereiro (expliquei como o evento funciona na carta do dia 20 de janeiro), situação onde os jogadores contaram com o aparecimento do Pokémon tipo Dragão *Dratini*, inclusive em sua versão *shine* (em minha opinião um verde bem brega). Como estava ocupado com um evento de outra natureza, não pude me dedicar às aventuras no jogo... além dos bônus em experiência, possibilidades de interação com outros jogadores, perdi a oportunidade de capturar Pokémon tipo Dragão – que são os que menos possuo, diga-se de passagem – e, talvez até mesmo evoluir até a forma *Dragonite*, um dos Pokémon mais valorizados na plataforma.

Pois bem... eis que me dirijo ao Parque Potycabana sem maiores pretensões. Apesar de nublado, o dia estava excessivamente quente, e as nuvens não pareciam se esforçar para atenuar os raios solares, fato que me obrigou a permanecer a tarde praticamente inteira de óculos escuros, detalhe inicialmente irrelevante, mas que teve seu papel... você irá entender.

Início as atividades num padrão que adotei faz alguns dias para o espaço em questão: começo por passar pelas Poképaradas mais próximas da entrada (ainda fora do parque já tenho acesso a essas Paradas) e percorro o caminho até o ginásio localizado no palco para então fazer a volta até as Poképaradas no entorno da quadra de tênis, que também corresponde a um ginásio.

Como faz bastante calor, caminho em passos apressados, ainda que atento aos Pokémon que aparecem. O dia parece estar bom para *Pikachu* e *Geodude* (Pokémon do tipo Pedra). Uma vez que o Pikachu é uma espécie relativamente difícil de capturar (geralmente a cor da esfera de captura aparece vermelha) me vejo obrigado a gastar praticamente todas minhas frutas Frambo para melhorar o índice de sucesso (consequentemente recebendo uma medalha pela captura de meus 50 Pokémon desta espécie)...

Depois de completar a primeira volta no parque, me estabeleço no local que elegi como “área de descanso”: um banco em madeira e concreto (já deteriorado e sem as tábuas de

encosto, o que me obriga a reclinar-me diretamente sobre uma de suas duas colunas de concreto) parcialmente à sombra de uma mangueira. Escolhi este lugar em particular não pelo quesito conforto – repito, o banco é quebrado e não fica inteiramente protegido dos raios solares –, mas por situar-se estrategicamente num ponto privilegiado de coleta de itens e captura de Pokémon, pois está localizado entre duas Poképaradas próximas entre si, o que me permite acessá-las ali mesmo sentado.

Quando me aproximo, encontro dois funcionários do parque realizando também um trabalho de coleta de frutas, porém, sem qualquer relação com Pokémon: eles atiram pedras para cima na esperança de acertar as mangas maduras dos galhos sobre suas cabeças. Assim que me sento, os dois homens se afastam (talvez por minha aproximação ou quem sabe por finalmente terem sucesso na coleta de um bom fruto). Respiro fundo e bebo a água que acabo de recolher de um bebedouro ali perto. É por volta das 16h e a sombra natural que disponho é insuficiente para barrar a luz incandescente que se projeta a Oeste, o que me força a olhar constantemente para baixo. Como estou vestido com calças longas, minhas pernas pouco sofrem apesar da temperatura, porém meus braços ficam quase que completamente expostos, o que me irrita por conta das tatuagens (fico inquieto com a possibilidade de manchas ou mesmo com o “desbotar” da arte gravada em minha pele).

A quase obrigação de curvar-me para baixo e conseqüentemente fitar o chão me revela um conjunto de detalhes que instantaneamente tomam de assalto minha atenção. Logo de cara observo uma manga “de vez” cumprir seu destino na Terra (terra) e servir de alimento para um casal de passarinhos que se revezam nas bicadas ao succulento fruto. Como parecem tímidos, sempre que aponto a câmera de meu aparelho os dois alçam voo como que o bastante apenas para escapar de meus cliques. Uma formiga escala meu pescoço, tirando meu foco das avezinhas que ali se nutrem. Com o movimento, observo de longe um iguana aproximar-se em seus passos atarracados. Mesmo com seu couro grosso, ele parece ter pressa em percorrer o ladrilho escaldante até a sombra da mangueira. Ergo-me na tentativa de registrar sua chegada, mas tudo que minha agilidade permite é enquadrar sua subida desconfiada pelo tronco da árvore. Ao que parece, esse lugar é o favorito de outros bichos para repousar do calor.

De volta ao jogo percebo que algum jogador nas proximidades usou Módulos Atrair (item que tem como função atrair Pokémon selvagens até a respectiva Poképarada durante meia hora) em duas Poképaradas próximas, incluindo uma das quais tenho acesso ali sentado. Como um simples clique no ícone da Parada informa ao jogador o apelido do usuário que utilizou o item, tomo nota da informação e “arrasto” o olhar pela área correspondente à

instância, não tendo muito trabalho para deduzir a localização da tal pessoa. *Sete*, como decidi chamá-lo (codinome que corresponde a uma das três palavras que compõem seu apelido de usuário) é um homem jovem e de cabelos volumosos e encontra-se sentado num banco logo à frente das grades que separam o parque das margens do rio Poty há cerca de uns 20 metros de mim. Ele adota uma postura encurvada na tentativa de esconder-se dos raios solares que assumem um ângulo bem fechado devido ao horário (estamos próximo das 17h), e com o rosto abaixado, encara seu smartphone compenetrado.



Figura 49: A vista a partir do banco de descanso e um dos moradores da mangueira. Fonte: Pokémon GO/Acervo pessoal.

Sinto-me um desses *stalkers* por observá-lo à distância, e agradeço por ter continuado com os óculos escuros no rosto, detalhe que compromete um pouco menos minha discrição. Elaboro mentalmente um diálogo para puxar assunto e falar da nossa pesquisa, mas fico receoso por conta do Sol que castiga o local onde ele se encontra. Decido ficar mais alguns minutos coletando itens para repor meu estoque. Cerca de 20 minutos de espera e ele finalmente se move na direção do ginásio da quadra de tênis... talvez seja a oportunidade que eu aguardava...

Sete inicia então uma invasão ao ginásio ali próximo, que é guardado por Pokémon de jogadores do meu time (Mystic). Consigo interpretar que ele está realizando o ataque por dois motivos básicos: ele encontra-se ao alcance da instância, e também porque a interface do jogo

mostra faíscas, raios e explosões sobre o ícone do ginásio, indício irrefutável de uma tentativa de invasão. Como as batalhas exigem muita concentração por parte de seus jogadores, decido abordá-lo apenas quando o ataque for liquidado. Para tanto, sigo acompanhando a barra de motivação dos Pokémon guardiões. Percebo que os números estão baixando rapidamente e entendo que é questão de pouco tempo até que ele elimine-os completamente.

Levanto do banco e sigo em sua direção, buscando movimentar-me o mais naturalmente possível. No meio do caminho dou uma parada para capturar um Pikachu, e quem sabe deixar bem claro através de minha postura e movimentos na tela do smartphone que também sou um jogador. Enquanto realizo a captura, sou abordado furtivamente por outro morador do parque: um jovem gatinho se coloca entre minhas pernas ronronando e cobrando-me por carícias. Sem titubear agacho-me sobre meu joelho direito e afago sua cabeça. Oportunamente percebo as ironias da situação: 1) tanto eu quanto o felino nos esgueiramos na tentativa de chamar pouca atenção em nossa abordagem; 2) estou na iminência de capturar um rato (sim, Pikachu é descrito como um Pokémon *rato elétrico*) e eis que me aparece um gato na dita cena – então que faço questão de registrar o momento através do recurso de Realidade Aumentada.



Figura 50: O gato e o “rato” Pikachu. Fonte: Pokémon GO.

Assim que me certifico que *Sete* tomou o ginásio (que fica amarelo, na cor do time Instinto), me aproximo lentamente e encontro-o sentado sobre a bancada de mármore do quiosque abandonado próximo à quadra de tênis. Retiro os óculos do rosto e me apresento, confirmando na sequência que ele é de fato o jogador que usou os Módulos Atrair. *Sete* é simpático e sorridente, e aparenta visível receptividade, principalmente após eu me declarar também como um jogador da plataforma. O jovem declara ter voltado a jogar há pouco tempo, principalmente por conta dos eventos mais recentes. Quando indago sobre a dificuldade para tomar o ginásio, ressaltando a força dos Pokémon guardiões, ele me responde com um – “foi moleza” – tão natural e desprezioso que afasta qualquer traço de arrogância de minha percepção.

Explico parte dos nossos objetivos com a pesquisa e da maneira mais simples possível revelo a ele as intenções do trabalho, recebendo em seguida respostas afirmativas e até mesmo entusiasmadas de sua parte. Ele concorda em ser voluntário e rapidamente trocamos nossos contatos telefônicos (procuro deixá-lo à vontade para escolher a via de contato). Nos despedimos e fico com a promessa de ser apresentado ao restante de seu grupo em breve.

Carta 21 – Preparem-se para encrenca! Encrenca em dobro!

07/03/2018

Mona

Hoje cheguei bem cedo ao campus para o nosso primeiro encontro de 2018. Faz um tempo ameno pela manhã, chegando mesmo a pintar o céu com um auspicioso nublado. Logo ao descer do coletivo vejo uma *Reide* me esperando no ginásio da Caixa d'água. Contagiado com a proximidade da *Reide* EX (marcada para depois de amanhã), empolgo-me e resolvo me testar com um desafio onde já provei o amargo gosto da derrota, uma imersão de nível quatro. Nesse caso, o chefe é *Absol*, um Pokémon Tipo Sombrio muito atraente e que particularmente considero ter uma aparência “enigmática” (me lembra o vilão *Vingador* de *Caverna do Dragão*... devem ser os chifres).

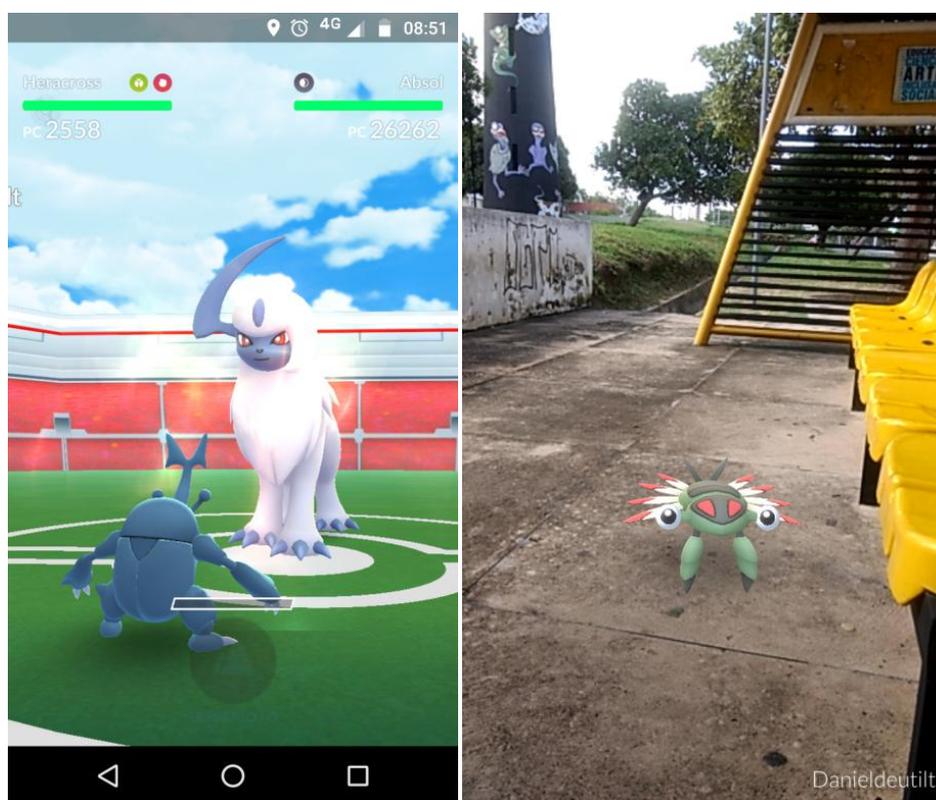


Figura 51: O chefe *Absol* e a vista do ginásio durante uma captura. Fonte: Pokémon GO.

Sento-me nos bancos desconfortáveis do ponto de ônibus N° 01 da UFPI, encaro a caixa d'água, o grafite bem-humorado em sua pele – vários animais sendo abduzidos pelo “disco-voador” no topo da estrutura –, percebo também um cartaz na parada com um poema e uma homenagem ao dia nacional da poesia (14 próximo). Ao fundo um moto-taxista ouve seu rádio numa intensidade que compartilha seu gosto musical com todos ao redor.

Faz um vento apazível e algumas gotículas de água vão de encontro ao meu rosto, borrando agradavelmente minha vista aqui e acolá. Uso o passe de *Reide* disponível e confirmo a peleja. Organizo minha equipe e parto para a batalha. *Absol* surge enorme na tela e mal consigo causar-lhe danos. Sou novamente derrotado sem qualquer sombra de equilíbrio numa *Reide* desse nível. Com certa pressa não deixo tempo para lamentações: pego outro passe no ginásio e vou cuidar de outros assuntos.

Na *salinha*, resolvo algumas pendências, entre elas, algumas cartas que fiquei lhe devendo. Reviso o conteúdo delas enquanto colete itens na Poképarada próxima. Assim a manhã passa (entre um café e outro na “Dona Fátima”) até que chega a hora do almoço. Como nossa reunião do dia ficou para o início da tarde, elimino a possibilidade de enfrentar a fila do restaurante universitário numa quarta-feira de feijoada. Por outro lado, gastei todo o meu dinheiro e me vejo forçado a ir sacar mais para poder pagar um “arrumadinho” numa das barracas junto à passarela que liga o campus à Biblioteca Central. O outro motivo que me leva à agência bancária é o ginásio situado no caminho até lá: há uma *Reide* de nível três prestes a iniciar.

Como já possuo vitórias solo em incursões de níveis um e dois, considero a possibilidade de ser bem sucedido. Pouco antes de deixar a *salinha*, o ovo do *chefe* eclode, revelando um *Claydol*, Pokémon híbrido dos Tipos Psíquico/Pedra que surge na terceira geração. Pesquiso no Google sobre suas fraquezas e possíveis ataques utilizados e monto mentalmente uma equipe para derrotá-lo. Vou até lá.

Ao chegar, vejo várias pessoas ao redor dos bancos de concreto que ficam ao lado do “Dom Quixote”. Grupos de amigos, casais, pessoas solitárias. Alguns de pé, muitos sentados, um ou outro improvisando uma cama sobre o duro assento. Sento-me no banco mais próximo da escultura que representa o ginásio, em frente à enorme fila que se estende do restaurante ao final da biblioteca. Entro na *Reide*.

Inicialmente vejo a tela de organização da equipe de Pokémon se abrir. Agrupo meus monstros escolhidos previamente para a peleja e aguardo os segundos se passarem até o momento decisivo. Minha atenção já está tão viciada para focar apenas o contador de tempo que levo alguns instantes para perceber o avatar que surge ao lado do meu. Outro jogador entrou para enfrentar o oponente em comum! “Somos” uma dupla agindo agora!

Fico um pouco eufórico por vislumbrar a possibilidade da vitória tornando-se maior. Num *flash* me vem à memória um trecho do lema entoado pela dupla de vilões da série animada Pokémon, *Jessy* e *James*: “preparem-se para a encrenca. Encrenca em dobro”.

Quando a ficha finalmente cai, vasculho ao meu redor por outro jogador. Para meu azar, várias pessoas estão com aparelhos smartphone em mãos, o que dificulta minha capacidade de encontrá-lo. Aguardo até a batalha se iniciar, que é quando ficará óbvio descobrir o jogador: seus movimentos irão entregá-lo.

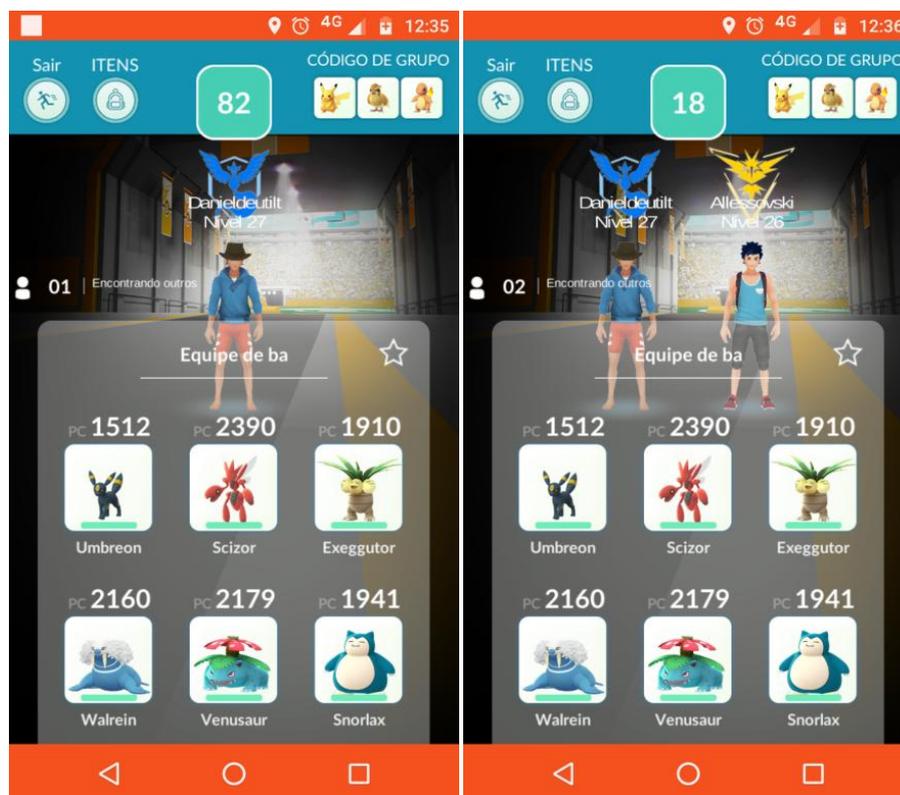


Figura 52: O antes e o depois da dupla se formar. Fonte: Pokémon GO.

Começo o combate com meu *Umbreon*. Apesar de não receber todos os danos, também não estou causando dano ao *chefe* tão rápido assim. Ao longo do embate tenho alguns Pokémon nocauteados (quatro, ao todo) e noto que meu parceiro anônimo também passa por algo semelhante.

Assim que a barra de vida de *Claydol* chega à cerca de 10% de seu total, compreendo que não teria conseguido sozinho: faltavam menos de 15 segundos e ele ainda não havia sido nocauteado. Aproveito a situação e contorno a região com meu olhar. No canto de um banco, bem atrás de mim, há um rapaz jovem, estilo *roqueiro/alternativo*, tocando repetida e ininterruptamente a tela de seu smartphone. Esse gesto é inconfundível. Está numa batalha Pokémon! Como o ginásio está ocupado com a *Reide*, deduzo que só pode ser ele o segundo integrante de nossa improvável dupla.

Nocauteamos *Claydol* faltando apenas oito segundos para o final do tempo do combate. Coletamos as recompensas e vou ao desafio de bônus, onde consigo capturar o *chefe* e também chegar à marca de 200 Pokémon do Tipo Psíquico capturados.

O outro jogador permanece sentado e por seus movimentos, interpreto que está capturando o *chefe* também. Aguardo-o de pé há alguns metros de distância. Quando ele cessa os arremessos de Poké bolas, abordo-o, sendo recebido com certa espontaneidade. Apresento-me e ele também admite ter me procurado antes da peleja de fato começar. Damos um “ufa!” e ali se cria um clima positivo, possivelmente fruto de nossa cooperação até ali anônima. O *Engenheiro* (codinome que lhe dei por conta de sua área de estudos) conta que joga quase que exclusivamente no campus (o que me lembra bastante meu início no jogo), e dali combinamos participar de outras batalhas juntos. Despeço-me e rumo até a agência bancária.

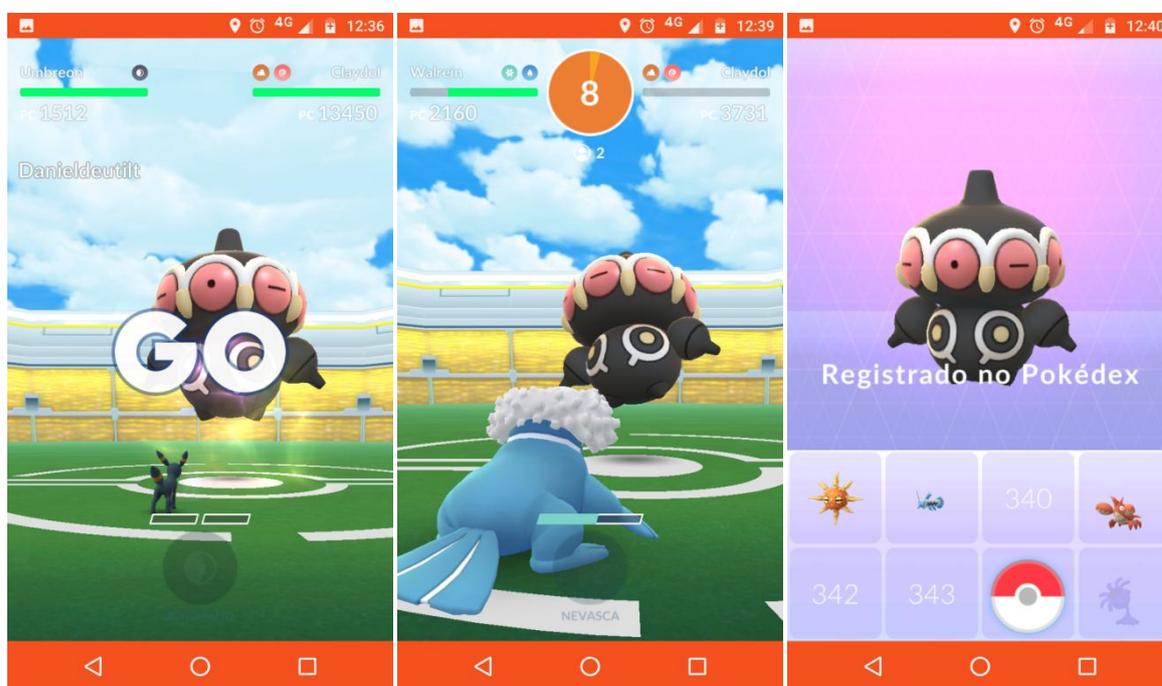


Figura 53: A extensa batalha com *Claydol* e o momento de sua aquisição. Fonte: Pokémon GO.

Na volta (que infelizmente demorou um pouco mais que o previsto) visito o ginásio para coletar itens e vejo que um Pokémon do *Engenheiro* (que é do time *Instinct*) está guardando o lugar. Seu *Snorlax* protege o ginásio solitariamente. Sinto-me tentado a enfrentá-lo, mas outro impulso me impede no último momento: deixo seu monstro incólume como sinal de “cortesia”.

Carta 22: Uma multidão de exclusivos

09/03/2018

Monalisa

Enfim chegou o dia da *Reide Ex* que eu havia comentado contigo. Organizei minha agenda para conseguir disponibilizar todo o meu sábado visando essa tarefa especificamente. Recebi esse passe especial no último dia 24/02, e confesso que senti uma satisfação contagiante. Na janela de aviso sobre o recebimento do item, diz que é uma recompensa por uma vitória anterior num dos ginásios da Potycabana, então deduzo que deve ter sido numa *Reide* que fiz solitariamente contra o Pokémon do Tipo Sombrio/Fantasma *Sableye* (no dia 20/02), numa incursão de nível dois, se não estou enganado. Perceber que o jogo incentiva seus praticantes dessa forma acaba sendo empolgante, pois cria um *ar* de exclusividade...

Essa *sensação* de exclusividade se dissipa assim que chego às imediações do parque: consigo notar no mapa que todas as Poképaradas do lugar estão com Módulos Atrair acionados, o que denuncia uma provável enxurrada de jogadores a exemplo do primeiro Dia da Comunidade (20/01). Minha suspeita se confirma ao me aproximar do ginásio “Quadra De Vôlei Da Nova Potycabana”, onde é evidente o grande número de pessoas se aglomerando. Antes mesmo do ovo do *chefe* eclodir, consigo contar ao menos QUARENTA jogadores, número esse que continuava a inflar conforme a batalha se aproximava.

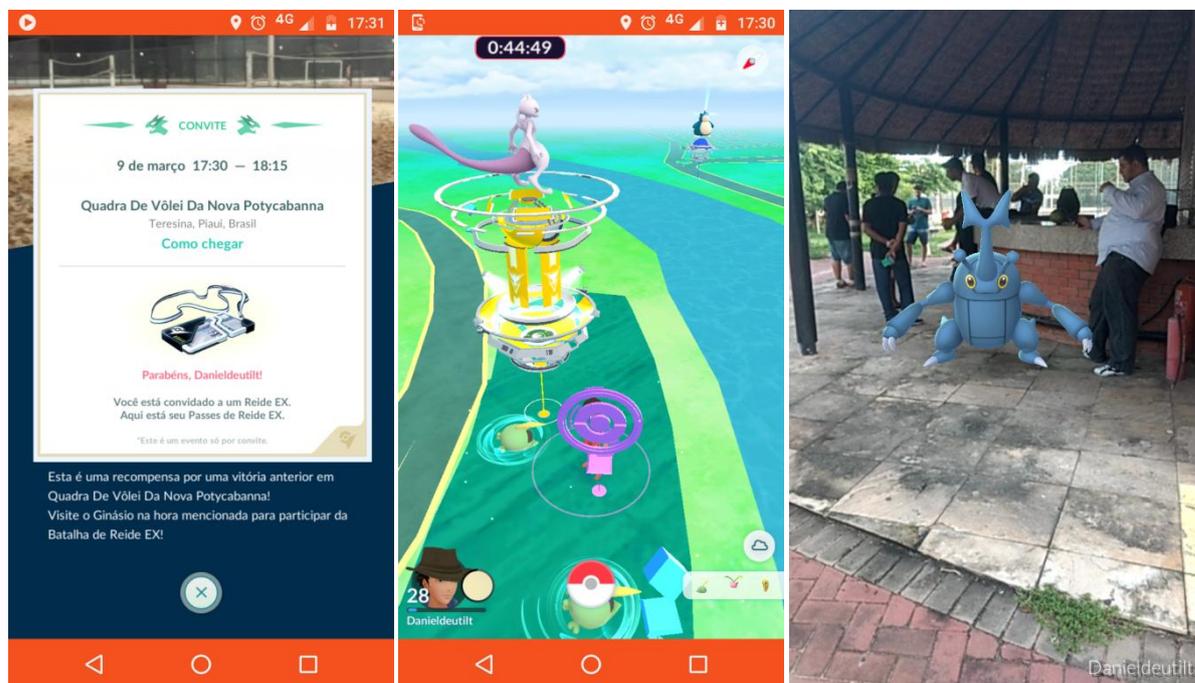


Figura 54: O passe exclusivo, o *chefe* surgindo no ginásio e o início da aglomeração de jogadores. Fonte: Pokémon GO.

Aproveito os minutos antes da eclosão do ovo e dou uma volta no parque, fazendo a rota que geralmente percorro: do ginásio próximo à entrada (o da quadra de vôlei), passando por todas as Poképaradas até o ginásio perto do palco. Os Módulos Atrair usados pelos outros jogadores cumprem seu papel e vários Pokémon surgem ao longo do caminho. Quando retorno ao quiosque em frente ao ginásio da batalha, vejo que há pelo menos vinte jogadores a mais que na contagem inicial. Identifico que eles não se colocam *aleatoriamente* no espaço, visto que noto pelo menos três grandes grupos ali aglutinados: um mais próximo à bancada de mármore, outro mais à frente, quase encostado na quadra e um à esquerda, talvez no limiar de contato com a instância. Me aproximo de alguns rostos conhecidos de outras ocasiões e iniciamos um bate-papo sobre o jogo: “qual o teu time?”; “Azul”; “Amarelo!”; qual *bicho* tu acha que vai sair do ovo?”; “ah, sempre sai o *Mewtwo!*”; “*cara*, tem muita gente!”; “*tu* não viu foi nada!”...

A conversa é bem vaga e dispersa, com boa parte dos interlocutores dividindo a atenção entre o smartphone e o diálogo, salvo um dos homens, que irei batizar aqui com o codinome *kung Fu* – ele estava bem *informal*, com uma camisa regata e uma calça moletom, indumentária que muito me recorda a época que meus irmãos praticavam *Wing Tsun*, um dos estilos da prática marcial milenar chinesa... *Kung Fu*, que nem é de meu time, me explica alguns detalhes sobre o PC dos Pokémon selvagens assim que atingimos o nível 30 de Treinador. Segundo ele, essa estatística começa a se nivelar, resultando no aparecimento de Pokémon com PC bem mais alto se comparado com os níveis 29 e inferiores. Como estou no 28, empolgo-me com a proximidade desta nova etapa.

Com a contagem para o surgimento do *chefe* chegando ao final, consigo perceber melhor os três grandes grupos que foram se modelando: correspondentes aos três times do jogo: *Valor*, *Instinto* e *Sabedoria*. Quando o ovo “explode” numa nuvem lilás e revela *Mewtwo*, alguns sujeitos, como que *porta-vozes* dos times, convocam seus aliados a se aproximarem: “galera do Azul (*Sabedoria*) vem cá! Vamos juntar!”. Ouço palavras de ordem semelhantes partindo dos dois outros aglomerados e aproximo-me da turma “do Azul” (já estavam quase todos ao lado da bancada que citei anteriormente). Ali, noto alguns personagens que muito me chamam a atenção, sendo “dois” em especial: o rapaz que *organizou* o time, que tratarei pela alcunha de *Professor X* (uma referência ao Professor Xavier, líder e fundador do supergrupo de *mutantes X-Man*) e a dupla de treinadores composta por *mãe&filho*, que chamarei aqui por um nome só: *Kangaskhan* – alusão direta ao Pokémon que carrega sua cria numa espécie de bolsa no abdômen semelhante àquela das mães canguru (mais adiante converso mais sobre eles).

A iminência de minha primeira batalha contra um Pokémon lendário cria uma expectativa bem intensa em mim. Soma-se ao desafio da peleja a possibilidade de capturá-lo em caso de sucesso... em certo nível, sinto tanto minha pulsação quanto minha respiração sofrerem alterações, como quando estou às vésperas de participar de alguma atividade física intensa ou mesmo de uma situação *potencialmente* perigosa. Meu corpo está interpretando minha apreensão dessa forma a fim de preparar-me para a ação, que de fato se dará, mas em outra instância...

Para formarmos uma equipe apenas de membros do Time *Sabedoria*, *Professor X* cria um grupo privado, onde após definir uma senha (que é feita a partir de três Pokémon numa ordem específica), repassa-a para aqueles com quem deseja compor aliança para a batalha. O primeiro grupo privado foi criado e logo em seguida desfeito, pois alguns dos treinadores estavam com problemas de rede de internet, ficando assim de fora da dinâmica. Para não prejudicá-los, *Professor X* decidiu por abortar o grupo e aguardar o tempo necessário até que todos os jogadores pudessem participar sem quaisquer eventualidades. Alguns reiniciaram sua rede, outros reiniciaram os aparelhos, teve gente que até precisou usar os dados *roteados* por outro benfeitor. Assim que todos estavam em condições de batalhar plenamente, foi criado um grupo com a seguinte senha: *Snorlax, Pikachu, Squirtle*.

Entrei novamente e vi a tela marcando o número de membros (que em segundos ficou lotada, com 20 treinadores e suas respectivas equipes de Pokémon). Enquanto os segundos até a peleja eram consumidos, eu administrava aqueles monstros a serem utilizados e a ordem de entrada de cada um. A luta começa e percebo de que se trata batalhar com um lendário: seus *ataques ágeis* tiram bastante dano, mas basta um *ataque carregado* para “deitar” qualquer um de meus Pokémon imediatamente. Os outros jogadores nem chegam a se surpreender com a força do oponente, admitindo em sua maioria: “cada *carregado* é um que cai!”. Apesar da velocidade com que *Mewtwo* derrota meus monstros, dá para notar facilmente a velocidade que um grupo com 20 participantes faz *estrago*. A barra de vida do *chefe* diminui de forma drástica, revelando o poder da *quantidade* (mesmo considerando a qualidade dos Pokémon de vários dos treinadores ali presentes).

À minha direita, a *mãe Kangaskhan* acolhendo seu infante por trás sussurra conselhos e instruções ao seu ouvido. Dá para sentir a *partilha* que os dois fazem daquele momento. O pequeno, com os olhos vidrados no *display*, tocando a tela alucinadamente para acionar os ataques de seus Pokémon, mas com a audição exclusivamente reservada às palavras da mãe. De volta à minha própria batalha, noto que estou no último de meus seis monstros, *Umbreon*, a evolução do Tipo Sombrio de *Eevee*, do qual tenho muito apreço. *Mewtwo* também está nas

últimas, e começo a torcer para que meu derradeiro duelista resista: como podem ver na terceira figura logo abaixo, conseguimos derrotar o *chefe* e meu *Umbreon* manteve-se de pé, mas com tão pouca energia que admito não conseguir enxergar em sua barra de vida. Faltando 213 segundos “deitamos” o meu primeiro lendário!



Figura 55: *Mewtwo*, o grupo em formação e a sobrevivência de *Umbreon* por um triz. Fonte: Pokémon GO.

A derrota do chefe vem seguida de exclamações de vitória, apertos de mão e parabenizações que são distribuídas indiscriminadamente. Reservamos alguns segundos para contabilizar as recompensas, mas todos sabem que o momento crucial ainda está por vir: a chance de capturar *Mewtwo*! Para tanto, recebo nove Poké bolas *Premium*, as únicas capazes de pegar um *chefe* de *Reide*. Observo a *mãe Kangaskhan* conversando com o *filho*: “tem paciência. Faz do jeito que te falei”. O *filho kangaskhan* responde: “tá, mãe!”. Volto para minha tarefa e percebo o quão difícil é para mim: *Mewtwo* se move demais, ataca demais (movimento que não causa qualquer dano, afinal não é uma batalha, mas que quando usado repele instantaneamente as Poké bolas arremessadas) e salta demais. Recapitulando todas as minhas capturas até hoje, não vejo nenhuma que tenha tais características. Talvez essa seja apenas uma das diferenças de um lendário para os Pokémon “ordinários”.

Lanço uma, duas, três Poké bolas e nem ao menos lhe acerto. Paro um pouco para respirar e aproveito para tentar observar como os outros jogadores estão se portando. Alguns gritam: “peguei!”. Outros preguejam e outros consolam os conhecidos que não estão tendo sucesso. Consigo notar que aqueles que aparentam maior experiência permanecem em

intervalos consideráveis em um arremesso e outro, como que estudando ou tentando adivinhar os movimentos de sua presa. Ouço um grito com uma palavra indecifrável vinda do *filho Kangaskhan*, que esbraveja, pula e comemora. Ele teve sucesso! A *mãe Kangaskhan* faz questão de deixar claro sua satisfação pelo momento: “não disse que conseguia? Teu primeiro *Mewtwo!*”. Ela abraça o menino e o afaga, mas o pequeno está tão empolgado que pouco nota o gesto de carinho, encarando sua tela para descobrir mais sobre sua recente conquista.



Figura 56: *Kangaskhan* e sua cria. Analogia que usei para descrever um dos personagens de hoje.
Fonte: Pokémon GO.

Sinto como se tivesse sido transportado para outro lugar, mas sem sair de lá. Em outras palavras, há ali uma *atmosfera* diferente. Não apenas pelo jogo, mas também por conta do que os *praticantes* daquele lugar encenam: trocam incentivos, terminam suas tentativas e seguem de imediato para apoiar e aconselhar o jogador ao lado. Comemoram e consolam-se mutuamente. *Criou-se* uma espécie de *peso* naquela superfície circunscrita num quiosque abandonado. Todos se reconhecem como treinadores e reconhecem a tentativa do outro, sendo ela bem sucedida ou não. Seja do mesmo time ou não. Há uma espécie de *força de partilha* que talvez só seja apreciada por aqueles capazes de dar significado àqueles pequenos atos, que poderiam muito facilmente ser interpretados com um simples: “ah, só um monte de gente mexendo no celular”...

Acabo por *falhar* completamente em minha aspiração. “Meu” *Mewtwo* foge e com ele leva qualquer sombra de euforia possível. A “baixa” em minha moral me permite concentrarme no ambiente que ocupo. Vejo caras e bocas, alegria e também desapontamento. Em termos de aprendizado no jogo, considerarei um avanço importante. Por outro lado, o *peso* que senti, a mudança no *ar* ao redor, a *partilha* que tivemos representaram um divisor de águas em minha relação com o jogo e também com seus *jogadores*. Pelo que percebi, não se trata de ocasiões excepcionais, tal foi a naturalidade daqueles perto de mim. Espero poder compartilhar outros momentos assim logo em breve. Inspirado pelo *clima* que vivi, ensaio algumas linhas que trato de dividir contigo:

Heterotopias

rastro de bicicleta
a sucuri feroz
e o calando na relva
era o soldado algoz

cachorro pé duro
o fiel escudeiro
e no grotão escuro
nafragou o veleiro

pé de caju mal podado
a traiçoeira montanha
velho chinelo imbocado
uma maldição tamanha

sem castelo, um rei só
montinho de seixo ao chão
a hora do banho, o cipó
do bravo guerreiro a prisão

Carta 23 – *Tiozê* ou Um dia de *Passarim*

22/03/2018

A rosa que “salvou” o passarinho

O escuro e o ocaso chegam juntos.

Uma velha companheira me vem pesar os ombros, e para afastá-la, resolvo dobrar uma rosa.

Com pouca luz, arrasto minha mesinha até a janela, onde um fio de claridade ainda pousava.

Encaro o muro e no fim do corredor nossos olhos se cruzaram: os meus, curiosos. Os dele, temerários.

Imóvel, assustado, vulnerável.

Sinto sua dor e me aproximo, já pressentindo o pior.

Ele ensaia um voo capenga, aterrissando em seguida sobre o asfalto, em meio aos veículos.

Dessa vez agarro-o e trato de guardá-lo até que esteja menos atordoado.

Ele dorme sobre minha escrivania, inquieto (terá composto algum verso triste de ave?).

Quando amanhece, preparo uma caixinha de papel e rumamos até o lugar onde outros como ele cantam em liberdade.

O caminho é barulhento e hostil, principalmente para ele. Imagino seu peito encharcado de pavor.

Por outro lado, não esqueço o som que suas asas fazem ao me deixar e sumir num pé de caju.

Ganho meu dia.

E ele uma segunda chance.

Agradeço à rosa.

Cara Monalisa

Parte dessa carta é uma espécie de “meta-diário”: inicio essa narrativa justamente contando-lhe sobre o momento da escrita de um outro capítulo. Ontem (21) foi um dia de “apagão” em várias partes do Brasil, principalmente nas regiões Norte e Nordeste. Você deve ter acompanhado na imprensa ou muito provavelmente ter sentido na própria pele os efeitos desse evento. Por conta da falta de energia e da decorrente falta de água em meu bairro (nosso sistema é alimentado por uma caixa d’água próxima e que funciona através de bombas à eletricidade), o dia foi bem complicado: tive de racionar tanto a bateria de meu notebook (que uso para escrever-lhe este texto) e smartphone (ou seja, nada de caçadas hoje...) quanto a água.

No final da tarde, me sentindo fatigado com o tempo abafado (uma promessa de chuva se insinuava timidamente no céu), angustiado com a futura inutilidade dos meus aparelhos eletrônicos e também com a desagradável sensação de meu corpo “sujo” (guardava então minha porção de água para o banho antes do jantar “à luz de velas” – literalmente) resolvi dar uma pausa para a prática que me tem feito já há um período o *papel* (desculpo-me antecipadamente pela natureza barata do trocadilho) de terapia: dobrar *origami*.

Descrevi o acontecido na passagem que abre esta carta, e se estiver atenta ao *spoilers*, viu que capturei um passarinho. Minha mãe apelidou-o de *Tiozê* (a maneira esquisita que ela chama a ave conhecida em algumas regiões como tiziu...) e tomei conta dele durante a noite.



Figura 57: *Tiozê* assim que nos encontramos. Fonte: Acervo Pessoal.

Pensei em soltá-lo assim que escurecesse, mas meu pai advertiu-me: “Passarim uma hora dessas tá é dormindo. Se soltar ele agora só vai se bater numa parede de novo!”. Levei-o até minha escrivaninha e improvisei uma gaiola com um mosqueteiro de alimentos (estilo “Cúpula do Trovão”...). A tela plástica é vazada o bastante para que eu possa observá-lo e, principalmente, permitir sua respiração. Adiciono uma tampinha rasa com água e um palito de “espetinho” (para que ele consiga equilibrar-se com seus pesinhos) ao seu abrigo provisório.

Minha cadela *Minduim* estranha sua presença no quarto, e investe algumas vezes sobre a escrivaninha para encarar nosso enfermo de passagem. Vou dormir com uma já conhecida

preocupação de quem já criou vários tipos de animais: sem saber se vai amanhecer vivo ou não.

Felizmente o sol nasce novamente para nós dois. *Minduim* não tentou devorá-lo e para minha surpresa, noto que *Tiozê* até comeu o farelo de milho que deixei para ele. Preparo-me ainda cedo para o percurso até a UFPI, que é o local pensado para libertá-lo. A escolha do campus se deu por uma série de fatores, entre eles a obrigação que eu tinha de cumprir por lá (havia marcado de participar de uma *Reide* com o *Engenheiro*) e também pela grande concentração de áreas verdes e pela relativa atenção que os estudantes e funcionários da instituição têm para com os animais.

Dou um jeito de arrumar um arcaico dispositivo de transporte: encontro em meu quarto uma simples caixinha de papelão que possui o tamanho ideal para o porte do passarinho. Recordo de ter feito algo semelhante já na infância, quando ganhava algum bicho de meu avô e decidia levá-lo para casa. Faço vários furinhos nas paredes da caixa para que *Tiozê* possa respirar sem dificuldades. Guardo-o lá e abraço a caixa contra o peito enquanto caminho até o ponto de ônibus.

Vou boa parte do percurso (que é de mais ou menos uma hora) de pé, segurando-me com a mão direita (a mais forte) numa das barras de apoio junto ao teto do veículo, e com a outra mão sigo fazendo o que posso para que a caixa chacoalhe o menos possível. Obviamente não consigo jogar Pokémon GO durante a viagem.

Pouco antes de sentar-me, uma mulher se oferece para segurar a caixinha, num gesto de notável gentileza. Advirto-a: “cuidado, é um passarinho”. Ela faz um sinal positivo com o rosto e aconchega delicadamente o objeto em suas mãos sobre sua mochila. É verdade que me seguro mais confortavelmente, mas não tiro os olhos dos dois.

Quando finalmente encontro um lugar disponível (boa parte dos passageiros descem na Universidade Estadual do Piauí, localizada aproximadamente no meio do caminho até nosso objetivo), me sento e faço o que posso para diminuir os solavancos que o ônibus dá. Equilibro a caixa o melhor possível para evitar que remexa demais e *Tiozê* fique mais assustado do que já se encontra.

Finalmente chegamos ao campus da UFPI e um chuvisco daqueles fininhos se faz presente. As gotículas que caem dão um ar diferente à situação, talvez algo como uma atmosfera de despedida. Atravesso o estacionamento do CCE e chego numa clareira entre os cajueiros. Coloco a caixa sobre um círculo de cimento em meio à terra umedecida e nesse momento bate uma apreensão bem forte, pois não faço a mínima ideia de quanto ele foi capaz de se recuperar do baque do dia anterior. Preparo a câmera de meu smartphone para registrar

o momento decisivo e pouco antes sou perpassado por um estranho e até *cômico* pensamento: sou um *treinador* às avessas. Minha “Poké bola” é *quadrada* e ao invés de realizar capturas com ela, utilizo-a para de alguma forma, libertar o *Tiozê*... é *cômico*, mas felizmente não é trágico.

Ouço ao fundo vários passarinhos cantando, e aí me certifico de ter escolhido um bom local. Abro a caixinha devagar, e ele solta um piado angustiado, provavelmente de susto. Quando percebe que está livre, *Tiozê* escapa feito o vento. Não vejo mais que um vulto, mas tenho tempo para acompanhar com os olhos (não com a câmera...) sua fuga e seu sumiço na copa de um pé de caju ali pertinho. Foi nossa despedida. Meu peito se enche com uma sensação de estar maior, como que energizado. Uma certa tristeza também se faz presente, mas bem escondida, solapada por um alívio revigorante.

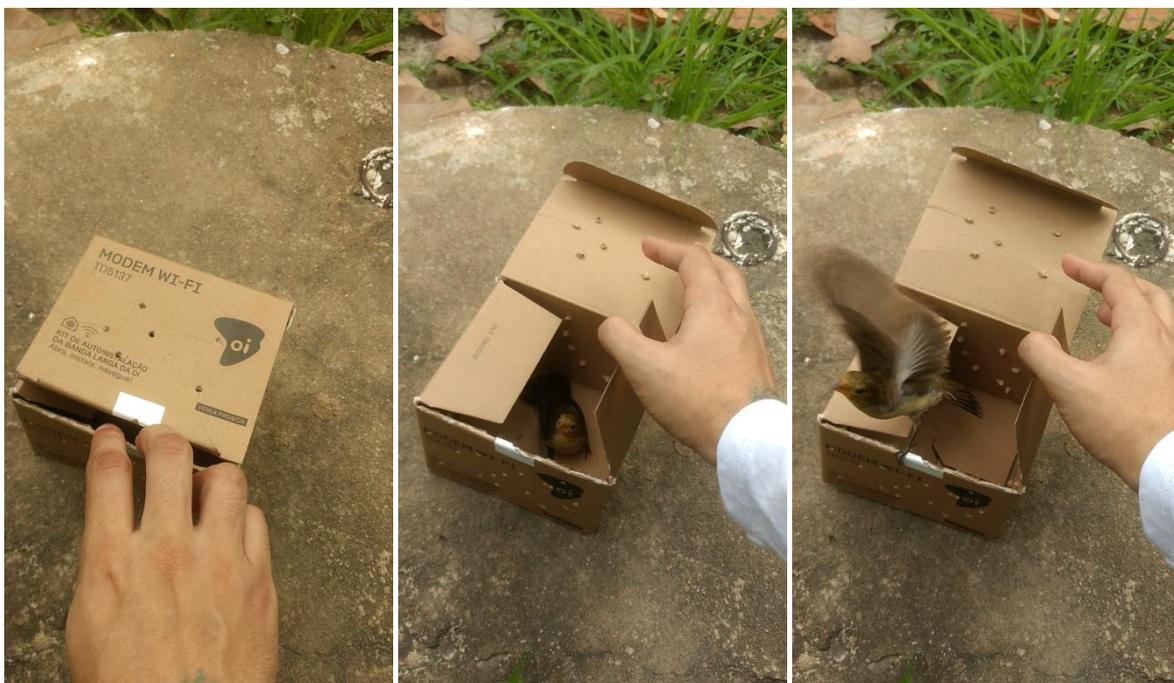


Figura 58: Minha “Poké bola quadrada” e o voo do passarinho. Fonte: Acervo Pessoal.

Agradeço à rosa. Agradeço também à minhas últimas experiências, prováveis responsáveis por me ajudar a desenvolver aquilo que o poeta Manoel de Barros cita como “olhar de chão”. Um olhar para as coisas menores, para o *inútil*, para o *vazio*, para o *estragado*, *quebrado*, *arruinado*. Mas também um olhar para o *sutil*, para a *nuance*. Um olhar para o *detalhe*, mas também para o *absurdo*... Penso que foi esse jeito de ver as coisas que me guiou até o *Tiozê*.

O dia prossegue e um ar de poesia no dialeto *quintanês* parece seguir-me aonde vou: elas e eles passam, e eu *passarinhando* por aí. De um lado a outro me sinto tocado por uma

leveza, talvez alguma espécie de harmonia com as pequenezas ao meu redor. Estranhamente um Pokémon se projeta à frente dos outros durante horas a fio: *Swablu*. O monstrinho, que é descrito como “Pokémon Pássaro de Algodão” tem surgido com uma coincidente frequência, e hoje, especialmente, noto que estou na iminência de alcançar os 400 doces (!) necessários para possibilitar sua evolução para o segundo estágio.

*Por onde caminho
tem passarinho.*

Ao retornar para meu *ninho*, já no final da tarde, uma chuva das fortes açoita o campus e provavelmente boa parte da cidade. Durante a espera pelo coletivo, sinto os borrifos da água em todo o corpo, já que o vento não respeita o perímetro do ponto de ônibus. Ao embarcar, continuo jogando enquanto relâmpagos riscam a paisagem que vejo pela janela embaçada do veículo. Quase sem perceber, completo o número de doces necessário para evoluir *Swablu* para *Altaria*, descrito agora como “Pokémon Canto”. Recordo dos outros passarinhos que cantavam quando libertei *Tiozê* e espero que ele também possa cantar em seu novo lar.



Figura 59: Uma das aparições de *Swablu* e sua evolução até *Altaria*. Fonte: Pokémon GO.

Carta 24: Batalhas e guarda-chuvas

26/03/2018

Professora

O tempo fechou hoje em Teresina. Acordamos sob chuva e assim permanecemos. Apesar de esses elementos coadunarem para manter-me na cama, tomo rumo para mais uma tarde de atividades, motivado principalmente pela minha recente entrada em dois grupos de *WhatsApp* que organizam dinâmicas presencias em Pokémon GO. Como o plano de hoje era cuidar de alguns assuntos na UFPI, acabei ficando mais ativo no grupo dos treinadores do campus.

De maneira semelhante à minha *realidade*, notei pelas conversas no aplicativo mensageiro que vários jogadores também tiveram dificuldades em chegar por conta da persistente precipitação que tivemos. Alguns por simples vontade de *continuar aconchegados nas cobertas*, e uma parte considerável pelas inúmeras dificuldades relacionadas ao transporte e à situação do trânsito da capital. Em todo o caso, chego ao campus no início da tarde.

Poucos minutos após adentrar o CCE, enquanto disponho minhas coisas na *salinha*, observo o surgimento de um ovo de nível quatro no ginásio da Caixa d'água da UFPI. Minha expectativa é de que seja um *Tyranitar*, Pokémon dos mais bem quistos entre os *comuns*. Faço o comunicado no grupo e aguardo as considerações dos membros disponíveis. Como muitos se encontram mais interessados nas *Reides* contra o lendário *Lúgia*, que está nos últimos dias no jogo, existe a possibilidade de não montar uma equipe com *quórum* necessário para “derrubar” um *chefe* de incursão nível quatro. Me pré-disponho e deixo o convite em aberto. Para afastar o sono, dirijo-me até o CCHL para tomar um copo de café preto na companhia de um amigo.

Assim que me sento para apreciar minha bebida quente e quem sabe uma conversa despreziosa, noto um considerável número de mensagens no grupo que mencionei. Alguns membros demonstram interesse e questionam se é possível esperar suas presenças. Como sei que não sou capaz de *solar* (termo usado para definir uma batalha onde se enfrenta o *chefe sozinho*) um monstro oriundo de um ovo de nível quatro, nem me passou pela cabeça a possibilidade de não aguardá-los. Um dos treinadores que se dispõe a participar é o *Patinador*, que irei me referir segundo esse codinome por tê-lo conhecido enquanto patinava e jogava Pokémon GO num evento passado. Ele solicita que os *administradores* adicionem mais um jogador, que também irei tratar aqui por um codinome: o *Primo*. A escolha da alcunha foi um tanto óbvia, pois se trata do primo do *Patinador*.

Poucos minutos depois um jogador que já tive o prazer de dividir uma *Reide* também se pronuncia: o *Engenheiro*. Agora somos quatro treinadores confirmados. Questionamos no grupo se o número seria o bastante para derrotar um *chefe* daquele nível e um dos membros mais experientes afirma que sim, é possível. Faço o caminho de volta ao CCE e vejo que uma chuva fininha persiste. Como ao lado da caixa d'água existe um ponto de ônibus com cobertura, deduzo que o fenômeno atmosférico não deve constituir um problema.

Na saída do Centro, de frente à avenida que nos separa do ginásio, encontro o *Engenheiro* chegando pelo estacionamento à minha direita. Ele porta um guarda-chuva, demonstrando uma precaução bem mais aguçada que a minha. Decidimos ir logo para o outro lado e esperar que os outros dois cheguem. Ficamos na parada de ônibus a fim de evitar a chuva, que mesmo não sendo tão forte pode nos encharcar com facilidade. Enquanto aguardamos, fazemos uso do tempo para conversar e também capturar eventuais Pokémon ali próximos.

Não demora muito e os outros dois jogadores surgem. Para nosso desgosto o monstro que aparece do ovo não é um *Tyranitar*, e sim um *Absol*, um velho conhecido que me derrotou anteriormente sem dificuldade alguma. Mesmo não sendo o preferido da turma, nenhum de nós quatro possui um dessa espécie, então decidimos enfrentá-lo pela chance de capturá-lo ao final do desafio. Começamos a montar as equipes de Pokémon e decidimos por priorizar aqueles do Tipo Inseto/Luta. Faço uso do Passe de *Reide* e abrimos uma sala para enfrentar o *chefe*. Tudo parece correr para que dê certo, mas o smartphone de *Patinador* não parece querer nos ajudar: seu GPS começa a apresentar instabilidade, fazendo com que seu avatar se desloque pelo mapa sem que o jogador o faça. Como o jogo interpreta a posição do treinador a partir da informação que o sistema de localização do aparelho fornece, e se por algum motivo não está executando sua função plenamente, o problema vai interferir diretamente em sua disposição pelo espaço do jogo.

Ironicamente, o *Patinador* está lá, parado ao nosso lado, e seu avatar continua a *patinar* sozinho pelo mapa, como uma barata desorientada após se exposta ao veneno. Por ter que estar próximo do ginásio para participar de qualquer modalidade de batalha, esse deslocamento *descontrolado* impossibilita o jogador de acessar a instância e como bônus, de participar da *Reide* que estamos prestes a iniciar. Notando a dificuldade de nosso companheiro, *abortamos* a entrada na batalha e decidimos *unanimemente* esperar que seu aparelho volte a funcionar de forma adequada. Instruímos que *Patinador* reinicie-o e que também desative o modo de economia de energia, que alguns citam como responsável por comprometer certas funcionalidades dos smartphones.

Ele segue com nossos conselhos e seu avatar parece não estar mais em constante movimento. Por outro lado, sua localização não voltou de forma completamente precisa: para que o *Patinador* tenha acesso ao ginásio, ele se vê obrigado a deslocar-se ainda mais para perto da caixa d'água, o que o deixa de fora da proteção do ponto de ônibus. Não sei dizer exatamente o que nos fez dar aqueles passos e dividir a chuva com ele. Pensando de uma forma mais *racional*, poderíamos os três ter ficado sob o telhado da parada de embarque e desembarque enquanto o *Patinador* jogava à nossa esquerda, uma vez que ele também possuía um guarda-chuva...

Quando percebi estávamos nós quatro ao lado do ponto de ônibus nos preparando para enfrentar o *chefe*. *Patinador* e *Engenheiro* ergueram seus guarda-chuvas e improvisaram uma proteção coletiva. Algumas gotículas insistiam em atravessar o bloqueio artificial, mas entramos em batalha mesmo assim. Entre praguejas e exclamações de incentivo, observamos nossos Pokémon causarem danos e também serem nocauteados. O tempo corre e por um momento chegamos a questionar as possibilidades de sucesso. Minha primeira equipe de seis é completamente derrotada, mas retorno com outros monstros como me é de direito. Todos os quatro têm sua primeira leva aniquilada, mas todos retornam para completar a tarefa. Restando menos de 40 segundos nós “deitamos” *Absol* e além da chuva, dividimos uma discreta comemoração.



Figura 60: A batalha contra *Absol* e seu registro na *Pokédex*. Fonte: Pokémon GO.

Chega então o momento de tentar capturar o monstro, situação essa que também poderíamos ter ido buscar abrigo ali perto. De maneira semelhante ao episódio da *Reide Ex*, me percebo sensível a um *clima* de cooperação, uma espécie de *irmandade* daqueles que compartilham um *caminho* e não necessariamente uma *chegada*. Um a um vamos obtendo sucesso em pegar o Pokémon, posto que cada um que terminava a tarefa se colocava a incentivar os outros ainda na labuta. Ali, me vem uma analogia para o momento: uma espécie de *Três Mosqueteiros tecnológico*. O romance de *capa-e-espada* dá lugar a uma aventura de *guarda-chuva-e-celular*. Um *D'Artagnan* às avessas, obviamente mais velho que os outros, acompanha versões de *Athos*, *Porthos* e *Aramis* treinadores de Pokémon.

Completamos a *Reide*, mas permanecemos mais um pouco ali, *debaixo de chuva*. Conversamos sobre nossas coleções de Pokémon e marcamos de batalhar novamente assim que possível. Ao registrar o momento na Realidade Aumentada do jogo, acabo batendo com a cabeça numa árvore logo atrás de mim, o que passa despercebido pelos três cabisbaixos à minha frente. Despeço-me e atravesso a avenida lentamente, sem me preocupar com as gotas de água que caem.



Figura 61: Aventura Pokémon de *guarda-chuva-e-celular*. Fonte: Pokémon GO.

Carta 25: o *Tyrano* e um tutorial sobre *fly*

27/03/2018

Professora

Essa terça-feira não começou tão carregada como ontem. Apesar de o tempo ter “aberto”, ficou aquele nublado e a sensação de terra molhada que até me resgata uma vontade antiga de andar por aí... porém, como não disponho de tanto tempo para isso, acabo indo até a UFPI.

A experiência de ontem com o grupo de jogadores do campus me deixou curioso com as possibilidades de explorar novas interações, então me volto aos afazeres acadêmicos, mas de olho no movimento dos outros treinadores.

Entre *WhatsApp*, Pokémon GO e canetinha *Stabilo &* bloco de anotações (sim, todos os meus textos são escritos “à mão” antes de irem ao computador) a manhã passa lentamente, marasmo esse que seria compensado pelo volumoso fluxo de atividades (para os meus padrões) comprimido num relativamente curto espaço de tempo: até antes do almoço, fizemos um total de três *Reides*, sendo duas contra o lendário *Lugia* e uma com o poderoso *Tyranitar*.

Lá pelas 11h o “movimento” começou a se acentuar no grupo de *WhatsApp* de jogadores do campus. Alguns dos “meninos” do Centro de Ciências da Natureza (CCN) notificaram o surgimento de um ovo de nível cinco e então começaram a convocar outros jogadores para a batalha. Hoje estou usando uma camisa “social” de algodão daquelas com as mangas até os pulsos, o que me faz pensar duas vezes sobre a caminhada até os arredores do prédio da Reitoria. O ginásio é o Escultura do Homem de Ferro. Como os membros que se pronunciaram conseguiram juntar um número suficiente para derrotar o lendário sem dificuldades, e o sol ainda não castiga tão ferozmente, decido por ir, e peço que esperem por mim por mais cinco minutos. Faço o caminho até que rapidamente para alguém sem automóvel. Minhas panturrilhas praticamente desprovidas de massa muscular ficam doloridas, assim como a sola de meus pés.

Ao chegar vejo que além dos membros do grupo da UFPI também se encontram jogadores do outro grupo de *WhatsApp* do qual também faço parte. Acho a interação bem produtiva. Entramos para a *Reide* e monto minha equipe de monstros. Com a quantidade até que considerável de jogadores, não há drama no embate, que decorre entre brincadeiras e caçoagens entre os jogadores e conversas também descontraídas. No desafio de bônus consigo capturar mais um *Lugia* (não tão forte quanto meu primeiro).



Figura 62: As equipes sendo montadas e o momento da vitória contra o Chefe lendário. Fonte: Pokémon GO.

Após “deitarmos” o lendário, exercitamos brevemente o bate-papo *pós-batalha* (que envolve a euforia da captura, principalmente se for um bom exemplar, desabafos em caso de fuga, seguidos de um consolo “genérico” por parte daqueles presentes: “na próxima fica, certeza!”) e voltamos então nossas vistas para um *Tyranitar* relativamente próximo a nós: está no ginásio “Praça Ferro de Engomar”. Nunca batalhei nesse ginásio, mas sei que fica perto do campus, pois já passei várias vezes por lá de ônibus.

Larusso – isso mesmo, o sobrenome do protagonista de *Karate Kid* – um estudante do CCE, que além de praticante de *caratê* é o treinador que me apresentou “formalmente” e que também intermediou minha integração do grupo do campus, conta que gostaria muito de “fazer” o *Tyranitar*, pois ainda não possui nenhum. “Colo” nele e conseguimos uma carona até o local da *Reide*. O motorista do automóvel também é um treinador, e passamos a curta viagem proseando sobre o jogo. Recordo-me do jargão dos jogadores em outras ocasiões e pergunto: “quando vocês chamam o outro de *fly*, querem dizer o mesmo que *noob*, né?”. Ambos os jogadores me contradizem. *Larusso* explica: “Daniel, que eu saiba, *fly* é o apelido que dão pros *trapaceiros*. Mas ali eles ficam se chamando assim com *molecagem*”. A rasa explicação de *Larusso* me remete às perguntas que o *Administrador* me fez quando da entrada

no grupo dos Treinadores: “tu já fez uso de algum aplicativo de *simulação de coordenadas*, tipo *fake GPS*, essas coisas? Aqui no grupo nós não aceitamos esse tipo de jogador...”

No momento não me pareceu algo importante, mas agora, ligando os pontos, *fly* começa a fazer bem mais sentido. *Larusso* continua com a explanação: “Daniel, cara... os *caras* jogam *sentados no sofá de casa*. Com o *fake GPS* eles “enganam” o jogo e fazem como se estivessem andando de verdade. Aí eles pegam Pokémon, chocam ovo, passam em PokéStop e tomam ginásio. Tudo ali, ‘paradim’, sem dar um passo. Tem uns *fly* acolá que têm Pokémon que só pega no Japão (*Mr. Mime*). Pra tu ter uma ideia...”

A conversa me fez ter noção de minha própria ingenuidade. Confesso que já havia lido brevemente sobre o assunto, por conta das notificações que recebo diariamente contendo notícias e trivias sobre o jogo (a manchete remetia às novas políticas de banimento de contas da *Niantic*), mas nunca me interessei em entender a fundo. *Fly*... pensando por esse ângulo, fica mais fácil entender o *escárnio* implícito nas brincadeiras entre os jogadores. Chamar o outro por esse termo aparentemente indica (entre várias outras coisas) certo grau de intimidade, mas também uma tentativa de *estreitar* essa intimidade através da *gozação*, “tirando uma onda” – como quando *os meninos* me chamaram de *fly* no episódio do *Lugia* –, ou simplesmente um recurso para “quebrar o gelo”. Nas *rodas* de jogadores, é uma das coisas mais comuns ouvir citações como “Ei, *fly*, vem cá!”, “Tá sumido, *fly*!” ou mesmo combinar o nome de alguém com a expressão, resultando em caricaturas como “*Robertfly* ou *Flycisco*”, para citar como exemplos (fictícios).

Prosseguimos em direção à pacata praça onde se situa o ginásio, e ao chegar nos deparamos com uma parte do grupo de jogadores presente na *Reide* anterior. Dois deles já estão batalhando contra o *chefe*, o que demonstra a confiança de ambos. Como *Tyranitar* é um *chefe* de nível quatro, suas estatísticas são bastante elevadas, representando um verdadeiro desafio para grupos pequenos de oponentes. Por ser um Pokémon híbrido dos Tipos *Sombrio/Pedra*, ele está quase sempre escolhido para enfrentar os perigosos monstros do Tipo *Psíquico* (incluindo-se aí os *chefes* lendários *Mewtwo* e *Lugia*), bem como para defender ginásios por conta de seu alto valor de PC alcançável.

Pelo fato de eu nunca ter capturado um, mas de ter enfrentado vários em disputas por ginásios, sinto-me deveras motivado para derrotá-lo e tentar a chance de adicioná-lo a minhas fileiras. Esperamos então o resultado da batalha que se desenrola até os últimos segundos: infelizmente os obstinados jogadores não conseguem “deitar” o *Tyranitar*, muito provavelmente por conta do clima dinâmico (na ocasião Parcialmente Nublado), responsável

por fortalecer os ataques dos monstros de Tipo *Normal* e *Pedra* (um dos dois Tipos dos quais o *chefe* pertence).

Os derrotados se reclamam, evocando a “má sorte” pelo clima registrado no jogo: “se fosse *Nublado*, a gente tinha deitado ele com certeza”, soltam, e com razão. Caso o Clima Dinâmico estivesse marcando a referida condição, os ataques dos Pokémon do Tipo Lutador receberiam um bônus de 20% no dano, o que provavelmente teria contribuído para a derrota do *chefe*, uma vez que os monstros com esses golpes são os mais indicados para a tarefa.

Nos reagrupamos e um dos jogadores da dupla derrotada se une ao nosso grupo para a *Reide*: agora somos quatro treinadores contra o *Tyranitar*. Fico um pouco apreensivo, pois é a primeira vez que enfrento esse Pokémon na condição de *chefe*, mas os “meninos” me confortam, argumentando que o número é mais do que suficiente para fazê-lo. Como o previsto por eles, realmente não tivemos grandes dificuldades, derrubando o *monstrão* com tempo de sobra no marcador. De fato, a hora mais tensa ainda estava por chegar: o desafio de bônus da captura.

Quando a tela se abre novamente para a tentativa de capturá-lo, só consigo lembrar do episódio do *Mewtwo* e de meu fracasso, mas tento ficar focado nas últimas conquistas e na recente prática com os arremessos nos *lendários*. Raciocino que o *Tyranitar* não é um *lendário*, portanto, não deve ser tão complicado assim de pegar: engano-me parcialmente! A caricatura de *Godzilla* salta, ruga e morde *ferozmente*, movimentos que comprometem deveras o índice de acerto das Pokébolas. Como estou “vacinado”, uso algumas artimanhas para facilitar minha vida: invisto em arremessos de bolas curvas (o que acrescenta algo como até 10% a mais na chance de captura, segundo “boatos”); ofereço Fruta Frambo dourada (ainda mais efetiva que a Frambo comum para aumentar a chance de captura) e aguardo o monstro executar seus movimentos antes de jogar a Poké bola (por exemplo: espero ele dar um salto antes de arremessar, acertando-o no momento em que pousa os pés no chão).

Tanto as experiências de frustração, como as de aprendizado e sucesso vividas anteriormente se equacionam e me permitem oportunamente pegar o Pokémon até então inédito para mim: isso faltando menos da metade das Poké bolas Premium recebidas para o desafio! Enxugo o suor da testa exprimindo meu alívio e exclamo: “peguei!”. Então passo a aguardar os arremessos dos colegas de batalha. Nessa conta, infelizmente um de nós ficou sem capturar o *chefe*, incidente nem tão sentido assim, pois o referido jogador já é experiente e possui vários *Tyranitar* poderosos em sua lista.

Larusso também é bem-sucedido em sua captura, registrando pela primeira vez o monstro em sua *Pokédex*. Ficamos então contabilizando as estatísticas de nossas mais novas

ações e vejo que fui premiado com um exemplar até que razoavelmente forte – ao contrário de *Larusso*, que não teve tanta sorte, ficando apenas com um Pokémon “mediano”. Apesar disso ele se mostra satisfeito com o progresso. Sem grandes delongas, pegamos o rumo do campus aproveitando a mesma carona que nos levou até a *Reide* (o “motorista” também conseguiu capturar o seu).



Figura 63: O momento da formação das equipes, a batalha e o registro na Pokédex (da esquerda para a direita).
Fonte: Pokémon GO.

Obs: o segundo *Lugia* nós enfrentamos no ginásio Dom Quixote, perto da Biblioteca Central do Campus... e eu não capturei!

Carta 26:

Dois caras numa moto: O Retorno
(ou Os Aventureiros dos Bairros Proibidos)

30/03/2018 e 01/04/2018

Monalisa

Como o primeiro título sugere, fiz outra incursão sobre duas rodas. Esse *diário de motocicleta* me surge com uma potência que não se revelou tão forte como no anterior. Essa aventura, além um pouco mais *arriscada*, foi acompanhada de afetos que me atravessaram com certa *tristeza*, infelizmente já prevista por mim. Mais adiante te explico o porquê disso.

Esse episódio teve início quando do mais recente elemento em Pokémon GO: o sistema de *Pesquisa* que insere uma espécie de “modo história” ao jogo. O personagem *Professor Willow* solicita o auxílio dos jogadores para resolver o mistério que ronda o Pokémon lendário *Mew*. Para tanto, ele conduz certas pesquisas, onde precisa de ajuda em determinadas tarefas que devem ser cumpridas para o progresso do enredo (onde se cogita que a recompensa final seja a possibilidade de captura do já citado Pokémon).



Figura 64: A misteriosa pesquisa, *Professor Willow* e o sistema de tarefas e recompensas. Fonte: Pokémon GO.

Tive notícias da novidade ainda durante a manhã, mas apenas ao final da tarde pude parar um pouco para fazer uma interpretação de sua influência na dinâmica do jogo. Nos grupos de *WhatsApp* dos quais faço parte, alguns membros já estavam experimentando as atividades, e algumas especulações já começavam a rondar o sistema. A que mais me preocupou foi a que cogitava um prazo definido para o cumprimento das Pesquisas Especiais, sob a pena de não se alcançar o tão esperado prêmio final. Em meu entender, cada etapa deveria ser superada religiosamente a cada 24 horas dos próximos seis dias (ou seja, seis

Pesquisas em seis dias). Tal consideração me deixou com um sentimento de “largar atrás”, e com uma ânsia de recuperar o mais breve possível o tempo perdido. Minha ideia foi simples e um tanto quanto “sem noção”: *intimar* um amigo que por coincidência estava em minha residência na situação para acompanhar-me durante a aventura. Até aí nada incomum. A falta de noção incorreu em alguns detalhes que se somaram na ocasião: estávamos sob uma forte chuva na região... e estávamos em uma moto!

Como faço questão de destacar, não me dou muito com automóveis, dito que o já referido amigo era o piloto. Tratá-lo-ei aqui por *Goose* numa alusão ao parceiro do protagonista em *Mad Max* (1979). Saímos da tranquilidade de casa por volta das 18 horas no intuito de cumprir com a primeira bateria de missões, que consistia nas seguintes: 1) girar cinco fotodiscos de Poképaradas; 2) pegar dez Pokémon e 3) transferir cinco Pokémon. Como não existe uma restrição de ordem, realizei a terceira logo de cara, transferindo cinco dos Pokémon repetidos. As duas primeiras tarefas necessitavam que eu me deslocasse para tal.



Figura 65: *Goose* e eu perambulando pela zona Sul. Fonte: Acervo pessoal.

Antes de prosseguir no relato de nossa *odisseia*, devo te adiantar um detalhe um tanto óbvio por conta da data em questão: por se tratar de um *Sábado de Aleluia*, a capital apresenta uma característica bastante comum desse feriado, estando pois, mais deserta que o de costume. Não é diferente na zona Sul. Por onde passamos nos deparamos com ruas silenciosamente despovoadas, pouquíssimo trânsito e praticamente nenhum estabelecimento

em funcionamento. Somamos a isso a chuva que cai e obtemos como produto uma aventura *quase* que solitária. Eu disse *quase*.

Como te descrevi em correspondências passadas, não basta passar pelas instâncias e/ou Pokémon para ter acesso a eles. É preciso respeitar limites de velocidade específicos para que o jogo possa computar esse contato. Acelerar demais significa não *praticar* o jogo. Logo, instruo *Goose* a não correr muito e, principalmente, desacelerar ou mesmo estacionar ao meu sinal.

Não existem instâncias próximas à minha casa, e creio que a Poképarada menos distante deve ficar a cerca de meio quilômetro dela. Fazemos um itinerário às pressas, e decidimos passar apenas por duas delas em meu bairro. Dali rumamos até o Parque Piauí (um bairro vizinho) e posteriormente ao Saci (outro bairro da mesma região, mas um pouco mais distante). Uma vez que os fotodiscos das Poképaradas e ginásios leva por volta de cinco minutos para ficarem disponíveis novamente, considero os riscos de permanecer “de bobeira” por esse tempo e decido que o melhor a fazer é circular: passada uma instância, nada de esperar. A ordem é seguir até a próxima e dela fazer uso.

Ainda no Promorar a chuva se converte em chuvisco, mas suas gotículas continuam frias e a incomodar devido à velocidade da moto (*Goose* recebe praticamente todo o impacto da água). O vento úmido deixa meu nariz rapidamente congestionado, o que não melhora em nada o uso do capacete, que sempre acho pequeno para minha cabeça. As luzes dos postes refletem na camada molhada que existe sobre o asfalto com um brilho que realça o seu negrume. Existe um *ar* levemente sombrio à nossa volta, o que me deixa apreensivo.

Visitamos as Poképaradas de meu bairro e tomamos o rumo do Parque Piauí, que possui dois ginásios relativamente próximos de onde estamos. Uma das Pesquisas de Campo solicita que eu batalhe em um ginásio, logo é a oportunidade perfeita: escolho o que fica de frente ao palco da Praça, que por ser mais “aberto”, nos permite uma melhor apreciação do espaço. Em outras palavras, temos como ficar mais alerta a quaisquer contratemplos.

Ao chegarmos ao ponto especificado no mapa, percebemos que não temos acesso a ele ainda na pista, o que nos força a ir de motocicleta mesmo por dentro da praça. Notamos ao fundo um grupo de jovens na beirada do palco, conversando. Eles também nos notam e ficamos nessa troca de olhares. Cerca de 20 metros nos separa, o que provavelmente deixa os garotos menos incomodados com nossa presença. Na garupa de *Goose* eu acesso o ginásio e batalho com os Pokémon já enfraquecidos que dele cuidam. Rapidamente elimino a todos e aproveito para deixar um de meus monstros como guardião. A missão não especificava que era necessário *dominar* a instância, mas adicionei o progresso como um bônus.

Nossa tarefa no Parque Piauí se encerra e tomamos o caminho até o Saci. Conheço bastante esse bairro por ter passado inúmeras férias durante a infância e adolescência na casa de primos que lá residem. Ainda resta seis Pokémon para capturar e outros três fotodiscos para girar, números que conforme minha previsão devem ser facilmente alcançados.

Logo que entramos no bairro pela rua da Delegacia de Narcóticos (DNAC) nos dirigimos até uma Poképarada de uma de suas várias praças. Não somos incomodados, a não ser pela desertidão do lugar. Atravessamos a avenida principal e vamos até outra parada em uma praça, pouco antes de um ginásio localizado numa quadra de futsal. Capturo outros dois Pokémon e giro os dois fotodiscos. Como só falta mais um, combino com *Goose* para darmos a volta no quarteirão e passarmos novamente na praça que acabamos de visitar. Aqui aproveito para te descrever o acontecimento mais pungente da aventura: talvez eu esteja *completamente* enganado, mas acredito que fomos confundidos com *bandidos*.

Ao realizarmos o retorno logo depois da quadra de futsal que te relatei antes, pegamos a rua paralela à que usamos para entrar no quarteirão, apenas fazendo a volta na direção da avenida principal do bairro. Como tínhamos que esperar o fotodisco ficar disponível (cerca de cinco minutos), aproveitamos para ir o mais vagarosamente possível, o que permitiu o aparecimento de alguns Pokémon no caminho. Acessamos a Poképarada e completamos o primeiro objetivo, restando apenas a captura de mais um monstro. Um *Bellsprout* surge junto aos ladrilhos da praça e digo para que *Goose* desacelere mais ainda. Coincidentemente um homem, aparentando já ser de meia idade, estava a abrir a porta de uma residência para provavelmente sair com o carro, que estava estacionado do lado de fora. Ambos estavam à nossa esquerda. Não tenho o *porquê* de julgar a atitude do homem, que parou diante de nossa presença: estávamos no escuro, nos aproximando lentamente, e eu, com as duas mãos na altura da cintura. Poderia ser *qualquer coisa* em minhas mãos... nossas intenções poderiam ser de qualquer *natureza*, e ele não pagou para vê-las. O homem rapidamente travou o veículo (interpretei que sim, uma vez que apontou o dispositivo para o carro, que respondeu com um piscar de lanternas e o inconfundível som do mecanismo responsável pela segurança do mesmo) e recuou, ficando parcialmente “protegido” de nós atrás da porta entreaberta.

Durante alguns instantes temi alguma forma de *retaliação* à nossa desprezível “investida”, mas felizmente o sujeito ficou parado, esperando nos afastarmos. Não tenho como te negar o sentimento velado de uma espécie de *clandestinidade* por conta da maneira pela qual *deduzi a interpretação* que o homem fez de nós. Para mim foi uma experiência incomum, a de sentir-me à *margem*, sentir-me como uma *ameaça* em potencial. Meu *lugar de fala* como *homem da periferia* me possibilita, mesmo que em parte, comungar dessa

modalidade de “ser representado”, apesar de poder prever uma série de realidades *distintas* da minha, e provavelmente muito mais *delicadas*. Posso conjecturar com razoável convicção que o homem *negro* da periferia é mais *suspeito* que o homem da periferia. Isso para citar apenas um exemplo. Longe de afirmar conhecer ou mesmo insinuar *sofrer* com tais *realidades*, penso ter ali, naquela situação que poderia muito bem ter passado despercebida, *deslizado* por certas *nuances* de um *território existencial* até então apenas *hipotético* para minhas condições.

Assim que saímos, “cutuco” *Goose* nas costas e pergunto: “percebeu?”. Ele me rebate sem se permitir um momento de reflexão: “pensou que íamos assaltar...”. Fazemos o percurso de volta para casa um pouco mais calados do que na ida. Não sei se meu parceiro de aventura está apenas cansado ou se também está pensando naquilo que “não aconteceu”.

Além de ter sido minha primeira bateria de Pesquisas no jogo, também foi a primeira vez que percorri bairros da zona Sul *especificamente* para jogar Pokémon GO. Até então as cercanias de meu próprio lar eram *proibidas* para mim, o que pode soar contraditório, mas que possui um sentido pontual e talvez até necessário em minha *realidade*. Pegando o gosto pela coisa, “forço” meu pai a me levar no dia seguinte até o ginásio próximo à Igreja do Parque Piauí, que sempre consigo ver pelo mapa (de minha casa mesmo consigo ver, mas não acessar), mas que nunca pude *dominar* ou mesmo batalhar por esse direito. Nesse domingo fui lá e tanto acessei o ginásio, quanto nocauteei todos os Pokémon que lá estavam de guarda. Ao chegar a *minha* residência, na *minha* sala, fiz questão de registrar com um *print* meu *Vaporeon* de sentinela na instância. Não peguei chuva, mas de certa forma, “lavei a alma”.



Figura 66: Uma “abelha” mexendo no lixo da igreja e meu registro (feito de casa) do ginásio dominado. Fonte: Pokémon GO.

Carta 27: Sábado de Sol

31/03/2018

Mona

Hoje é sábado e você achou que não ia ter diário, não foi? Achou errado, fessora! Depois das peripécias e tensões sobre duas rodas de ontem, resolvi “puxar o freio” um pouco e voltar à prática do jogo como pedestre mesmo. O plano era passar uma parte dessa manhã ensolarada na Potycabana, quem sabe chocar alguns ovos, capturar os Pokémon disponíveis e talvez, com um pouquinho de sorte, batalhar numa *Reide* com a ajuda de possíveis anônimos ou de membros do grupo de Treinadores ainda com disposição nesse final de mês. Felizmente, nem todos os planos saem como as tediosas previsões feitas. Vou partilhar contigo um dos ângulos desse *rolê* de hoje: participei de uma experiência envolvendo *lugares, maneiras de fazer e atores* até então de um *universo existencial* incomum ao meu! Mas como já mencionei em outras oportunidades, vamos por partes...

Acabei não acordando tão cedo quanto esperava para aproveitar melhor o horário com menos incidência de raios solares, o que me forçou a usar os óculos escuros durante parte do trajeto de ida e também ao descer do transporte coletivo. Ao sair da condução, me deparo com um “sol de rachar”. Daqueles que fazem a pele arder quase que instantaneamente.

Atravesso a avenida na direção do Parque Potycabana com certa pressa, e começo a caminhar ao longo de suas grades que antecedem a entrada. Os óculos “forçam” a ideia de um nublado artificial, o que contrasta redondamente com a sensação de incandescência que me atinge. Com o smartphone em mãos começo a girar os fotodiscos de um ginásio e de uma Poképarada ainda do lado de fora, já prospectando um possível abrigo à sombra e minimamente confortável.

Próximo à entrada vejo um sujeito saindo do Parque em direção a um veículo estacionado ali em frente. Sabe aquela olhadela que damos ao cruzar com alguém e que praticamente nos obriga a girar o pescoço para trás para conferir? Pois bem, como minha visão estava comprometida tanto periférica quanto luminosamente, parei e virei 180° para encarar aquela figura que me é familiar. Ele estava com um smartphone em mãos, vestido bem informalmente, como pede um sábado. Camiseta e shorts leves, além de uma sandália “japonesa” eram sua indumentária. Ao lado da porta do veículo ele também para e me encara: “você é jogador de Pokémon?”. Momentaneamente surpreso, respondo afirmativamente sua pergunta e minha memória entra em ebulição confirmando minhas rasas suspeitas: reavivadas, as lembranças me carregam até os episódios da *Reide Ex* do *Mewtwo* (data) e das *Reides* do

Lugia e Aggron (data). Sei que é um Treinador do Time Sabedoria (azul, o mesmo que o meu) e que já tem bastante experiência no jogo.

Saudamos-nos e de maneira muito espontânea ele solta: “estamos indo para a UFPI, tá a fim?”. Disfarço meu sobressalto e aceito o convite o mais naturalmente possível. Ele destrava o veículo e eu me assento no banco do carona. Reflito rapidamente e considero que *seria* uma situação no mínimo incomum esta de nosso encontro. Isto sob condições outras de *temperatura e pressão*, afinal, se trata de uma interação entre dois *Treinadores Pokémon!*

Tenta acompanhar meu raciocínio: você chega num espaço público aparentemente “desabitado” numa manhã de sábado, encontra uma pessoa que viu apenas um par de vezes em toda a vida e pega a estrada com ela para encontrar-se com outro punhado de sujeitos semi-desconhecidos... fora as minhas aventuras *boêmias*, que se respaldam em contextos amplamente diferentes desse, não tenho o hábito de interagir com estranhos e muito menos pegar carona com eles de forma tão *casual* e como posso dizer... despreziosa. Porém, a situação emerge como que envolve num *acordo tácito de cooperação*, objetivos mútuos e com uma *boa vontade* que transparece facilmente. É como se uma “aura” transbordasse do jogador, de seu corpo e seus gestos e o blindasse de aparentes *malícias* ou interesses escusos. Ou quem sabe seja apenas minha forma de enxergar a coisa toda. A realidade é que eu embarquei sem preocupações.

Pergunto novamente o nome do rapaz, para certificar-me de não errar. Por motivos que você conhece, irei tratá-lo aqui por *Solo* – nome de um dos protagonistas da franquia hollywoodiana *Star Wars*, piloto da *Milenium Falcon* e responsável por algumas das fugas mais ousadas do cinema –, numa breve alusão à nossa escapada do calor abrasivo do Parque.

Assim como nos grupos de WhatsApp, a pauta de hoje são as missões das Pesquisas de Campo e da Pesquisa Especial. *Solo* faz parte do grupo de jogadores que estão adiantados nesse quesito. Ele está na sexta etapa (de oito), cuja recompensa final consiste em ter a oportunidade de capturar o raríssimo Pokémon *Mew*. Nessa fase, é necessário cumprir com os seguintes objetivos: capturar um *Ditto*, capturar dez Pokémon do Tipo Fantasma e realizar 20 arremessos “Ótimos” de Poké bolas. Como ainda estou alguns passos atrás nessa empreitada, fico imaginando a dificuldade e a demora que vai ser...

Já em movimento, reparo em alguns detalhes que cercam o *híbrido* de motorista e jogador que *Solo* encarna naquele momento. Com uma facilidade que muito provavelmente denuncia um hábito constante, ele dirige e joga Pokémon GO *simultaneamente!* A mão esquerda concentra-se no volante e um ou outro comando no painel lateral, enquanto a direita volta-se para o smartphone (deitado próximo ao câmbio ou sobre seu quadríceps, próximo ao

joelho) alternando-se aqui e acolá com a troca de marchas e outras pequenezas do mundo do trânsito.

Relembro minha experiência como carona na garupa de uma moto e vejo que estou anos luz atrás da perícia dele em arremessos. Além da destreza em capturar os Pokémon, *Solo* demonstra uma capacidade de “dividir” sua atenção com o trânsito que também me deixa zozinho. Fico imaginando quantas infrações ele estaria cometendo, mas atento também para a presteza com que ele respeita a sinalização e também como se polícia em relação ao excesso de velocidade. Quanto a esse fator, creio que faz parte do jogo não “correr” tanto, uma vez que acelerar demais impede que o jogador acesse Poképaradas e ginásios, além de não permitir o aparecimento dos Pokémon na tela. Como quem conhece bem seu veículo e as nuances do jogo, *Solo* dirige devagar o bastante para executar cada uma dessas tarefas, mas ainda assim sem atrasar o percurso ao ponto de nos atrasarmos para a *Reide* que se aproxima.

Seguimos conversando sobre as novidades da última atualização e de como os outros jogadores estão “desesperados” para o cumprimento das missões. Obviamente que também me incluo nessa categoria: onde vou achar dez Pokémon Fantasmas???

No momento, a preocupação de *Solo* recai sobre a captura de um *Ditto*. Falei sobre essa espécie em uma de nossas primeiras cartas-diário. Como é um Pokémon que “copia” a forma de outros, ele não surge para a captura em sua forma original, portanto, resta ao jogador capturar várias outras espécies na esperança que ele se converta para a forma de *Ditto* posteriormente. Os mais comuns de originar o “Pokémon Transformação” são os das espécies Pidgey, Ratata e alguns poucos da segunda geração. Sendo de nosso conhecimento que na UFPI costuma aparecer essa espécie com uma previsível frequência, a ideia é fazermos a *Reide* por lá e depois dar umas voltas pelo campus até que *Solo* complete essa fase da missão.

Durante o percurso seguimos conversando e jogando. Nesse ínterim, noto um trejeito curioso na maneira de *Solo* jogar, detalhe que ainda não observei em nenhum outro praticante: assim que arremessa a Poké bola para capturar um monstro, *Solo* dá repetidos toques com a ponta do indicador na tela do smartphone no lugar relativo ao “botão” da Poké bola. Quando o monstrinho é *sugado* para dentro da esfera, pode haver resistência, que varia conforme a probabilidade de captura. Se for muito baixa, o normal é que o Pokémon destrua o item e escape. Esse ato de resistir do monstro é ilustrado com a Poké bola no solo movendo-se de um lado a outro. É nesse intervalo de cerca de três segundos que *Solo* toca a tela numa espécie de ritual ou *mandinga* como que *forçando* o Pokémon a permanecer confinado e que a captura seja bem sucedida. Informando-me sobre o assunto, vejo que não existe qualquer relação entre os toques na Poké bola e a chance de captura, mas o detalhe revela uma idiosincrasia que

emergiu daquele sujeito. Fico imaginando outros trejeitos de quem também joga, como cruzar os dedos, prender a respiração, falar sozinho em agradecimento ou em praguejo...

Chegamos ao campus e vamos direto ao ginásio Escultura do Homem de Ferro, que fica localizado próximo ao prédio da Reitoria. Uma quantidade incomum de carros estacionados numa manhã de sábado denuncia a presença de outros jogadores, incluindo alguns dos veículos que reconheço do dia do *Tyranitar* (27-03-2018). Enquanto ele estaciona, aproveito para capturar os Pokémon nos arredores do ginásio. Cumprimentamos os jogadores que já estavam nos bancos de concreto se preparando para a *Reide* e o assunto que não cessa é o referente às pesquisas e seu avanço em direção à captura do Pokémon *mítico Mew*. Eles relatam e compartilham no grupo do *WhatsApp* informações sobre o raro monstrinho, incluindo suas estatísticas e ataques, além de *prints* de outros jogadores bem sucedidos na empreitada. Uma das preocupações que cerca a maioria dos Treinadores é quanto ao prazo em que a tão cobiçada espécie irá permanecer no jogo, visto que não circulam dados concludentes sobre. No meu caso, estou apreensivo quanto à celeridade em que irei cumprir as missões...

Ao tempo que mais integrantes vão chegando ao campus, damos algumas voltas no perímetro do ginásio esperando o surgimento de algum Pokémon bom ou que esteja relacionado às missões. Meu radar mostra um *Treecko* ali perto (na Poképarada da Computação), espécie que corresponde ao objetivo de uma das *pesquisas de campo* que estou fazendo – capturar três *Treecko* ou *Mudkip* – então aproveito para realizá-la mesmo que parcialmente. Assim que retorno aos bancos, o grupo já está quase todo montado e resolvo então organizar minha equipe de monstros para a batalha.



Figura 67: As missões especiais, minha equipe e a estreia de *Tyranitar* em *Reides*. Fonte: Pokémon GO.

Aqui, o diferencial foi a feliz coincidência das missões que tenho de fazer, que consistiam justamente na participação de batalhas em ginásios e batalhas de *Reide*: dois coelhos numa cajadada só. Também foi uma boa oportunidade de inaugurar meu *Tyranitar* contra um *chefe*, visto que meu monstro possui ataques do Tipo Sombrio, uma das fraquezas do Tipo Psíquico do qual nosso oponente faz parte (ele é híbrido Psíquico/Voador). Sem grandes mudanças se comparada às *Reides* anteriores, derrotamos *Lugia* e infelizmente não consigo capturá-lo por mais uma vez. Na oportunidade, a conversa *pós-combate* teve como pauta a versão *shine* do Pokémon lendário. Eu me contentaria em capturar um “comunzinho”, mas sei que para os mais experientes e tarimbados no jogo isso representa um objeto de interesse e até mesmo de prestígio.

Solo atualiza o papo com seus colegas e pouco depois me convida a continuarmos a *corrida* pelo campus e posteriormente em busca de mais uma *Reide*. Observo outros jogadores caminhando na direção oposta aos seus veículos e noto que estão com os smartphones empunhados como que para jogar. Pelo trajeto, presumo que rumando para a Poképarada ali perto. Chamo *Solo* para fazermos o mesmo e eis que lucramos com algumas capturas. Dali nos despedimos momentaneamente dos outros e começamos, de fato, a *rodar* pela UFPI. Fazemos uma volta completa em torno da reitoria e passamos por outros blocos, incluindo o CCN e a entrada do CCE. Por lá, capturamos uma *Kirlia* (segunda forma, a partir de uma *Ralts*), Pokémon que considero bem incomum para a minha sorte.

Ao passarmos novamente pela entrada do CCE (no sentido de quem está saindo do campus pelo portal principal), decidimos tomar o ginásio *Dom Quixote* a fim de garantir algumas *moedas*. Como os Pokémon de *Solo* são muito fortes e *topados* (como chamamos aqueles Pokémon que foram *fortalecidos* com poeira estelar e doces até o seu máximo), a queda do ginásio acontece rapidamente, e logo em seguida deixamos dois dos nossos como guardiões.

Outra treinadora estaciona seu veículo próximo ao nosso durante o ataque, e *Solo* me confessa a seguinte: “lembra dela na *Reide* agora a pouco? Ela está zangada e nem está falando comigo (risos). Um dia desses aí eu derrubei um monte de ginásio com os Pokémon dela e ela ficou *invocada*”. Fico imaginando *um outro nível* de interação e envolvimento com o jogo capaz de causar esse tipo de reação. Talvez ainda me falte tempo ou mesmo *doação* para me permitir *sentir* algo assim, mas não percebo um estranhamento tão forte quanto o que eu teria tido se ouvisse isso alguns meses atrás. Quem sabe eu não sou o próximo a demonstrar tal reação daqui a pouco? Eu sei que é custoso derrubar ginásios por aí e deixar vários Pokémon de guardiões e ao final do dia não receber uma moeda sequer...

Aproveito a conversa sobre batalhas e pergunto a *Solo* sobre os *fly*s. Ele é bem direto: “cara, é uma praga! *Fly* atrapalha demais o jogo e eles dão um trabalhão. A gente acaba de derrubar um *gyn* (expressão também para ginásio) e dois minutos depois os caras derrubam a gente direto de casa”. Compartilho de uma opinião semelhante, coerente com uma aversão *superegóica* à trapaça. *Solo* solta outra que me atinge em cheio: “inclusive a gente achava que tu era *fly* (risos)!”. Arregalo os olhos e rebato em seguida: “por quê?”. Ele explica: “eu lembro que a primeira vez que a gente te viu foi na *Reide* do *Mewtwo* e ficou aquela dúvida – como ele conseguiu o *Passe Ex* (*Passe de Reide EX*)? Tu sabe que pra ganhar ele tu precisa vencer uma *Reide*, né? Como a gente estava sempre por lá e nunca te vimos, o pessoal ficou achando que tu participou da *Reide* de *fly*...”.

Talvez algo lá dentro de mim tenha ficado ofendido, mas também sei que o raciocínio de *Solo* faz todo o sentido: porque esse sujeito que nunca deu as caras inventa de aparecer justamente hoje pra enfrentar o *Mewtwo*? Não seria de surpreender um *fly* participando das batalhas de *Reide* no conforto e comodidade de seu sofá e deixar pra “bater perna” apenas no dia do *Chefe EX*.

Como sei que para ganhar esse tipo de passe exclusivo é preciso que o treinador tenha vencido um *chefe* de *Reide*, busco na memória qual teria sido a batalha que me deu esse direito, e com poucos segundos providencialmente me recordo: “(risos) eu? Um *fly*? *Solo*, mais ou menos uma semana antes de ganhar o passe eu *deitei* um *Sableye* (Pokémon híbrido dos Tipos *Fantasma/Sombrio*) sozinho na Quadra de Vôlei. Acho que foi por isso que eu ganhei. Eu ainda nem estava no grupo do *whats*...”

Solo parece então convencido de minha versão. Não que eu tenha percebido alguma *insinuação* em suas palavras, mas achei oportuno explicar o episódio. Meus diálogos internos e lembranças são subitamente atropelados pelas exclamações de comemoração de *Solo*: ele finalmente capturou o seu *Ditto*! Finalmente o campus da UFPI confirmou ser uma boa opção para achar o *danadinho*. Como ainda não estou nessa etapa da *Pesquisa Especial* nem me animo muito, mas fico feliz pelo avanço do colega. Rapidamente ele compartilha a informação no grupo do *WhatsApp*, descrevendo o local do encontro e a espécie de Pokémon *copiada* (um *Pidgey*, no caso).

Enquanto *Solo* se concentrava naquelas espécies mais prováveis de revelar um *Ditto*, eu buscava capturar outros Pokémon mais interessantes para minhas fileiras ou para as missões das pesquisas. Nessa brincadeira eu consegui um monstrinho bem bacana que já há algum tempo cobiçava: um *Eevee* com CP alto e com boas estatísticas. Logo assim que passamos pela Caixa d’Água da UFPI, ao lado do balão do CCN, bati o olho no monstrinho e

fiz questão de pegá-lo na primeira oportunidade. Sem muita “fé” de que fosse um Pokémon bom (boa parte daqueles com o CP alto revelam-se exemplares *fracos*), resolvi calcular suas estatísticas e para minha surpresa se tratava de um *ótimo* monstro. Como estava necessitado de um *Vaporeon* forte, decidi por evoluir meu *Eevee* usando o método da troca de nomes³⁴, e eis que como resultado tenho um de meus Pokémon mais poderosos até o momento (abaixo apenas de meu *Tyranitar*):



Figura 68: Meu novo *Vaporeon* e algumas de suas estatísticas. Fonte: Pokémon GO.

Assim que nos damos por satisfeitos com os objetivos parcialmente concluídos, pegamos o rumo da próxima *Reide*: no ginásio de frente a uma faculdade particular. Estacionamos de frente a uma farmácia e caminhamos até uma minúscula praça, onde encontramos cerca de dez outros jogadores descansando sob a sombra de uma árvore que acredito ser um angico. Quase todos estavam presentes na batalha passada que realizamos na UFPI, mas dois *personagens* me chamam muito a atenção: *Sr.* e *Sra. Shine* (já te explico o motivo do pseudônimo)! Os dois formam um casal de idosos que além de dividirem o matrimônio, também compartilham suas experiências no jogo! Fico muito empolgado com ambos e me concentro em ouvir seus *causos*, onde de forma muito bem-humorada, *Sr. Shine*

³⁴ Renomeando o Pokémon Eevee antes de evoluí-lo, pode-se determinar qual o resultado entre três formas possíveis: *Sparky* para evoluir para um *Jolteon*, *Rainer* para evoluir para um *Vaporeon* e *Pyro* para fazer um *Flareon*. Este método só funciona na primeira vez, deixando os resultados aleatórios nas tentativas subsequentes.

narra sua *odisseia* em busca de um *Lendário* brilhante: “meus filhos, todo mundo da família já pegou esse *Lugia shine* – minha mulher, até os netos! Só eu que não tenho essa sorte! Vai acabar o evento e eu não descolo o meu”, conta o treinador.

Outro fator que me causou impressão na *conversa* de *Sr. Shine* foi o seu domínio das expressões empregadas pelos jogadores, como *spammar*, *counter* e o próprio termo *shine*! A espontaneidade com que ele e os outros treinadores interagem desvela um rico exemplo de troca entre gerações aparentemente separadas pelo tempo.

Começamos então a batalha e os veteranos “só pensam” nos *shines*. Se trata de uma das pouquíssimas *Reides* que faço fora de espaços circunscritos por grades ou muros, o que me deixa mais atento aos arredores do que ao jogo propriamente dito. Monto minha equipe rapidamente e damos início ao embate. Como os anteriores, demoramos pouco para *deitar* o *chefe* e a expectativa fica toda por conta de o Pokémon aparecer em sua forma *brilhante* ou não no momento do desafio de bônus. Comigo não acontece. Da mesma forma também com o *Sr. Shine*... mas uma de nossas colegas de batalha tem a sorte de pegar um desse tipo.



Figura 69: A hora em que *deitamos* *Lúgia* e algumas das recompensas por alcançar o nível 30 de treinador.
Fonte: Pokémon GO.

Quando saio da tela de captura (não tive sucesso em pegar o *lendário*), me deparo com uma feliz surpresa: finalmente alcancei o nível 30! Recebo uma verdadeira “bolada” em itens (a quantidade supera o limite que minha mochila oferece), mas isso não é a cereja do bolo:

como meus colegas de jogo explicam, ao chegar no nível 30 de treinador, o CP dos Pokémon para captura fica “nivelado” com os dos outros jogadores com este nível ou maior, ou seja, se *fulano* encontra um *Pidgey* de CP 300 numa determinada esquina e eu passar por lá e encontrá-lo também, suas estatísticas serão as mesmas para mim. Compartilhar informações sobre Pokémon raros ou com números bons fica muito mais eficiente a partir desta etapa. *Solo* me incentivava: “Daniel, agora que vai ficar *massa* mesmo pra você pegar os mais fortes!”. Fico verdadeiramente empolgado com a novidade.

Conversamos alguns minutinhos e em seguida “corremos” para a terceira *Reide* do sábado: no ginásio próximo ao restaurante *Casarão*. *Solo* faz um pequeno “desvio” de emergência: “Daniel, vamos ali comprar alguma coisa para comer *rapidinho*”. Paramos numa padaria a algumas ruas de nosso destino e também aproveito para comprar algo. Como meu plano é voltar para a Potycabana depois, é bom que esteja ao menos minimamente alimentado. Escolho uma *bomba* (salgado a base de massa de trigo e recheado com queijo e presunto suíno) e também levo algo para beber. Ao chegarmos perto do ginásio, a “turma” já está por lá, com exceção de *Sra. Shine*. Por outro lado, o *Sr. Shine* aparece vestindo uma chamativa camiseta cor de rosa, cuja presença notamos de longe. Os “meninos” brincam, dizendo que a roupa é para atrair um lendário *shine*. Ele entra na onda e solta: “to apostando em qualquer *simpatia* pra pegar esse aí”.



Figura 70: Derrotando *Lugia* e em seguida a marca de dez lendários *deitados*. Fonte: Pokémon GO.

Estacionamos na esquina oposta ao restaurante que demarca o local do ginásio. *Solo* e eu não saímos do veículo e continuamos fazendo nosso lanche antes da *Reide*. Ele nota que os seguranças do estabelecimento não tiram os olhos de nós, e fico imaginando se fosse a configuração de ontem: como estariam se apresentando esses olhares se estivéssemos ali, comigo na garupa da moto, despretensiosamente? Batalhamos novamente, e dessa vez ninguém pegou um *Lugia shine*. Nem o nosso veterano amigo de rosa. Ali completei a humilde marca de dez *chefes* de *Reide* vencidos. Um bom saldo para um sábado.

Carta 28: “Ele é muito higiênico”

03/04/2018

Cara professora

Gostaria de poder com esta carta, mesmo que parcialmente, compartilhar contigo a intensidade dos afetos que me atravessaram essa manhã. Não sei se consigo te apresentar a metáfora mais adequada, mas tente visualizar a seguinte situação (que você talvez tenha até passado por algo parecido...): já te sucedeu de rememorar um sonho, não necessariamente daqueles marcantes, onde você foi “trazida de volta” à *realidade* por algum fator *externo*? Algo como uma brisa ou respingos de água entrando janela adentro numa noite chuvosa... ou quem sabe um feixe de luz esgueirando-se por uma fresta no telhado até te tocar o rosto? Quero dizer... algo do *mundo* que te *puxa*... não estou falando de sonhos lúcidos ou sobressaltos em pesadelos...

Não sei se me fiz entender, mas caso tenha obtido sucesso, penso que minha experiência de hoje mantém certa relação com isso. Logo irei te dizer como, mas em todo o caso, vou “voltar” ao início: por meio do grupo de *WhatsApp* de jogadores de Pokémon GO da UFPI passamos parte da manhã monitorando e partilhando informações a respeito de *Reides* pelo campus. Nosso interesse principal é pelo monstro lendário *Latios*, que surgiu já com um prazo definido de permanência no jogo (até oito de maio, quando será substituído por outro lendário: *Latias*). Como me encontrava mais próximo, fui notificado do aparecimento de um ovo de nível cinco no ginásio “Monumento da Praça Universidade de Coimbra”, localizado ao lado do Centro de Tecnologia (CT) do campus da UFPI. Digo “mais próximo”, mas tive que praticamente correr cerca de uns 700 metros atravessando o CCE, CCHL e o próprio CT assim que o ovo eclodiu e confirmou nossa suspeita: era *realmente* um *Latios*.

Mesmo me considerando bastante adaptado ao uso de camisas de manga longa, senti meu corpo transpirar sob aquele sol de meio-dia. Além da pressa e ansiedade para batalhar pela chance de capturar mais um lendário, outro fator que impulsionou meu deslocamento foi ter prometido à “*Sisi*” (codinome que atribuí a uma das jogadoras do grupo) *rotear* a internet para que ela também pudesse participar da peleja.

Antes de atravessar a cerca que delinea o Centro, consigo avistar os jogadores concentrados num banco que fica de frente ao monumento que *compota* o ginásio. Parece haver um pedaço de sombra ali, o que ameniza o calor e até justifica o lugar escolhido. Ao me aproximar, noto uma figura esguia agachada por sobre o capim. Tem os cabelos volumosos e desgrenhados. É magra e está encurvada, o que acentua o tamanho de suas roupas folgadas. Pela estatura, julgo num primeiro momento se tratar de um criança a refrescar-se com a água

de uma torneira após alguma atividade física (o Setor de Esportes fica relativamente perto dali). Passo por ela e cumprimento o grupo que me aguardava. Estão todos ansiosos, uma vez que para a maioria ali é o primeiro confronto com o já citado Pokémon. Organizamos rapidamente as equipes com os monstros mais indicados para o embate e depois de alguns contratempos de rede, entramos na *sala* para a batalha. Somamos oito contas (seis jogadores presenciais e duas contas extras, operadas por dois de nós – ou seja, eles estão com dois smartphones em mãos) e derrotamos o *chefe* sem maiores problemas, contando até mesmo com certa folga na contagem de tempo.

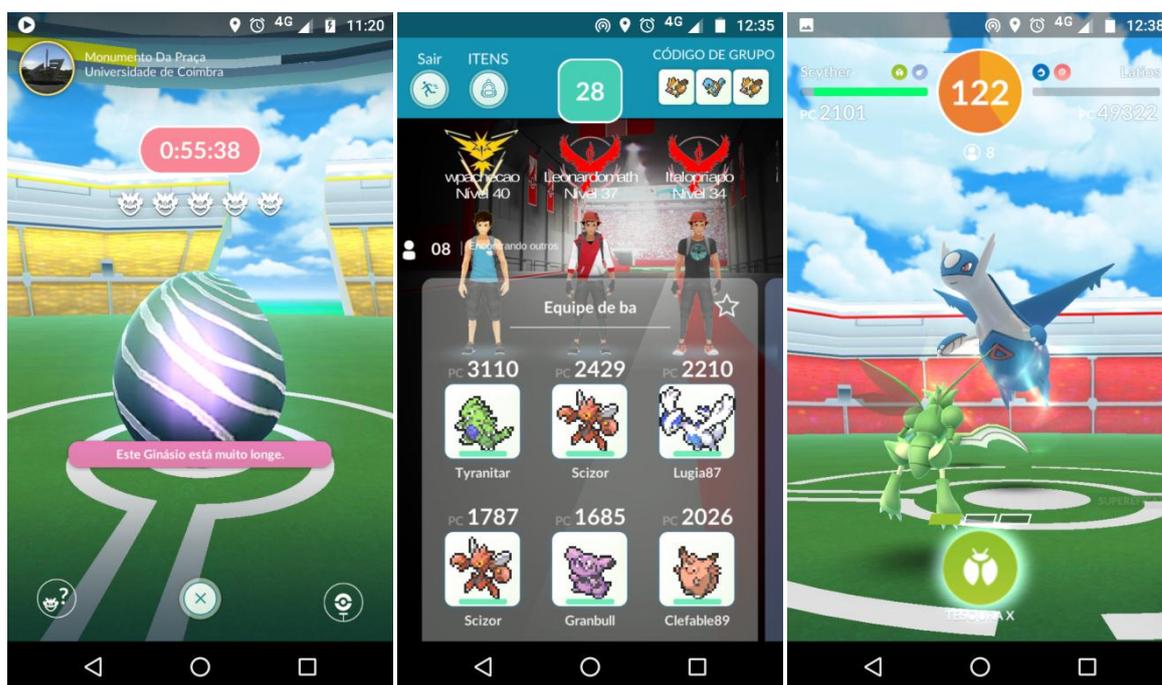


Figura 71: O ovo de *Latios*, a equipe e o momento da vitória. Fonte: Pokémon GO.

Com uma espécie de *adrenalina* correndo em mim, compartilhamos um “ufa!” pela vitória que nem foi tão *suada* assim. Chega o momento de recebermos os espólios da conquista e participar do tão esperado desafio de bônus: a chance de capturar *Latios*. Como meu time (*Sabedoria*) não tinha domínio do ginásio, e também não fui um dos que mais causou dano, recebo apenas oito Poké bolas *Premium*. Como ainda não conheço o padrão de movimentos do *chefe* na tela de captura, o desafio me surge maior ainda. Inspirado num *avião*, o monstro faz movimentos evasivos e erráticos pelo cenário... cenário esse que não me contento em fitar apenas nos *pixels* que o jogo me oferece de maneira formal.

Decido por acionar a Realidade Aumentada a exemplo dos últimos confrontos com lendários a fim de documentar nossa interação com o espaço “concreto”. Meu interesse recai sobre o monumento, de modo que tento compor a presença do *chefe* com a *paisagem*. E é aí

que sou *alvejado* sem qualquer chance de defesa ou preparação prévia. Com minhas *fronteiras desguarnecidas*, uma série de *afetos desemboca* em mim. No sol a pino, minha pele se arrepia, meus olhos serram e desvio do *display*, que até ali era o *mediador* da imagem, para então *devorar* a *cena* diante de mim (ou ser *devorado* por ela?): a figura que descrevi brevemente quando da chegada ao ginásio era um morador de rua a banhar-se na torneira usada para irrigar a vegetação do local. Um homem. Cansado, cabisbaixo, concentrado em seu *mundo*. Parece nem nos notar ali, desinibidos, tagarelando despretensiosamente numa atividade que talvez não tenha a menor ideia do que se trata. Sua magreza projetada pela intimidade exposta me faz reavaliar o erro de julgamento ao tomá-lo por uma criança.



Figura 72: *Latios* e o fundo que *grita*. Fonte: Pokémon GO.

Tento *retornar* ao jogo. Desativo a Realidade Aumentada e começo os arremessos de Poké bolas no intuito de capturar *Latios*. Meus dedos não respondem tão bem aos comandos ensaiados mentalmente. Sinto um tipo de dormência, como se uma *quebra* de sincronia afetasse meus movimentos. A cabeça diz uma coisa e o corpo realiza outra. Mando quatro Poké bolas para o vazio. As outras quatro não se fazem o bastante para prender o *chefe*. *Falhei*. Assim como falhei com o *Mewtwo*... mas talvez por motivos diferentes. Um dos rapazes solta: “só sei de uma coisa, ele é muito *higiênico*”. Ele também percebeu o homem. Eles perceberam.

Com um sorriso sem graça, admito: “fugiu”. Meu *Latios* fugiu. Mas meu sorriso amarelo não foi por esse motivo. Minha falta de “sincronismo” se fez pelo embaraço que

senti. Um *desajuste*, algo que me *abalou*, me deixou num *desacordo* momentâneo com o “clima” do jogo. Percebo-me *conectado* de alguma forma ao homem ali agachado. Não sei dizer se se trata de *alteridade* ou de um sentimento *inferior* como *pena*... mas a cena me tirou do eixo. Ela foi o *elemento externo* a me *acordar* do *sonho*. O respingo de água a driblar minha janela e insinuar-se em minha face. Dou-me um momento de reflexão.

Mergulho

em

mim.

Para não me *afogar* na *realidade*.

O *vulto* molhado não me sai da mente, como quando encaramos o sol sem proteção alguma e temos então a vista manchada por borrões de cores que persistem em seguir nosso olhar. Nesse *nó* em que me vi implicado, onde o *plano de fundo* insiste em *gritar*: “ei, estou aqui! APESAR DE TUDO CONTINUO AQUI!!!”, sinto a *conexão* que antes te relatei. Tem ali uma espécie de *hífen*, que tanto nos *separa* quanto nos *inventa*, numa *composição* por *justaposição*. Nos imbrica. Ali um *cartógrafo* *co-emergiu*? Trago-lhe então algumas palavras anteriores ao episódio, mas em mim *ressignificadas* a partir dele:

Hí-fen?

cata-vento por aí
no *passatempo* da vida
amor-perfeito viu partir
malmequer de despedida

para-brisa caminhou
ano-luz cruzou contrário
além-mar foi que parou
o *beija-flor* mais solitário

e *guarda-chuva* no olhar
do *arco-íris* fez lembrança
nem o *girassol* mais viu voar
um *bem-te-vi* de esperança

4 “ESSE É MEU JEITO DE VIVER”: CARTOGRAFIAS DE PRODUÇÕES DE SI EM POKÉMON GO

Compartilhamos agora, aquilo que em outros modelos ou orientações de pesquisa poderíamos chamar de *resultados* ou mesmo de *análise dos dados* colhidos durante nosso percurso investigativo. Enquanto o primeiro termo liga-se muito mais às noções de *originar*, *nascer* (DICIONARIODOAURELIO, 2018), remetendo a uma fonte à primeira vista anterior *àquilo* que *deu em resultado*, a segunda expressão margeia a noção de uma interpretação asséptica, de base experimental (segundo heranças decartianas), seccionando o *analista daquilo* a ser *analisado* (os dados, novamente colocados como anteriores à relação com o sujeito). Como opção a essas e outras acepções (que nem de longe são apenas “meras” nomenclaturas), respaldamos nosso compromisso com a *política de escrita* de nossa pesquisa, que concebemos como ligada diretamente às *composições* (KASTRUP, PASSOS, 2014) que tecemos nessa jornada. Portanto, essa etapa é então apresentada como a nossa *coletivização de composições*.

Por coadunarmos com uma *política de escrita* voltada para a expansão da diferença, para a *produção* de conhecimento e para a *invenção*, pensamos nossa maneira de comunicar, de coletivizar composições por nós vivenciadas como também *engajada* nesse propósito. Logo, o texto do cartógrafo, sua poética, sua expressão, tem como razão primeira, além de mediar e de tornar *inteligíveis* os processos a serem descritos e compartilhados, ser vetor para a diferença. Temos então o compromisso ético, estético e político de oferecer uma escrita que mais amplie do que afunile as aberturas para o diferir, sem *medos* de fazer uso de matérias e fontes outras (teóricas ou não, escritas ou não, fílmicas, digitais, etc.), sem racismos de frequência, linguagem ou estilo, contanto que sirvam para engendrar matéria de expressão e de criação de sentidos, para produzir artifício, para produzir *mundos* (ROLNIK, 2014).

Nesse sentido, externamos o que viria a ser um *operador conceitual* e que nos acompanhou (continua a acompanhar?) durante parte considerável da pesquisa: o *monstro*. *Latejando* na frente, pulsando em pensamentos e sensações, o termo não cessava de se apresentar *descaradamente* ao cartógrafo, mesmo nos momentos mais germinais daquilo que nem ao menos se constituía em um projeto de estudos... a palavra *monstro* pairava como uma espécie de *sombra*, sempre nos acompanhando ou mesmo se projetando à nossa frente, dependendo dos focos de “iluminação” que banhavam nossas divagações. Pokémon, monstros de bolso, caçar monstros, batalhas de monstros... a própria autoimagem monstruosa do cartógrafo (ver: Carta 17 – Um monstro em mim, p. 147), todos elxs elementos que nos

davam pistas de uma expressividade em emergência e que nos *pedia sorratamente* para ser *verbalizada*. Afirmamos então, que em nosso ato de cartografar e de coletivizar nossas composições, nós estamos também a *monstrar*.

“O que é monstrar”? Monstrar é um constituinte de nossa poética. É uma ação-intervenção, e (co)juntamente a cartografar, é um *ethos*, uma orientação em nosso trabalho. Também é verbo. Também se conjuga. É nossa linguagem, nossa expressão. Antes de oferecê-lo de fato, decidimos por comentar brevemente seu radical a fim de catalisar o entendimento de nossa escolha.

Na síntese de Silva (2000) – que tece também um breve diálogo sobre o *ciborgue* – o monstro surge como a criatura que dentro do terreno da cultura traz à tona a *ansiedade* do homem quanto à artificialidade e a não-univocidade de sua subjetividade. Expondo as *chagas* dessa crise do sujeito, o monstro (tanto os da tradição, da literatura ou do cinema) traduz aquilo que transborda quanto a questão da subjetividade, sobre o cruzamento de fronteiras: “entre o humano e o não-humano, entre cultura e natureza, entre diferentes tipos de subjetividade. O monstro, ‘pura cultura’, (...) expressa nossa preocupação com a diferença, a alteridade e a limiaridade” (p. 19). Segundo o autor, os monstros expressam o deslocamento de uma *teoria do sujeito* anteriormente estável e uno para um sujeito que (ainda) “não existe”, constantemente em construção, constantemente operando nos limites.

Ao descrever suas sete teses acerca da *cultura dos monstros*, Cohen (2000) nos traz o monstro como a corporificação de um determinado momento da cultura, fruto de uma série de cruzamentos metafóricos, um ser “cultural”. Sendo “aquele que revela/adverte”³⁵, ele existe para poder ser lido, e por ser concebido em metáforas, diz sempre algo diferente de si mesmo, sendo “perpetuamente” um *deslocamento*.

Figura ontologicamente limiar e de desafiadora taxonomia³⁶, o monstro é uma espécie de coringa a implodir os sistemas que buscam estruturá-lo, descrevê-lo logicamente e

³⁵ *Monstrum*. IN: COHEN, 2000, p. 27.

³⁶ “Este poder para se esquivar e para solapar tem corrido pelo sangue do monstro desde a época clássica, quando, a despeito de todas as tentativas de Aristóteles (e, mais tarde, Plínio, Agostinho e Isidoro) para incorporar as classes monstruosas a um sistema epistemológico coerente, o monstro sempre escapou para retornar à sua habitação às margens do mundo (que, mais do que um *lócus* geográfico é um *lócus* puramente conceitual). Os livros clássicos sobre “maravilhas” solapam, de forma radical, o sistema taxonômico aristotélico, pois, ao recusar uma compartimentalização fácil de seus monstruosos conteúdos, eles exigem um repensar radical da fronteira e da normalidade. As demasiadamente precisas leis da natureza tais como estabelecidas pela ciência são alegremente violadas pela estranha composição do corpo do monstro. Uma categoria mista, o monstro resiste a qualquer classificação construída com base em uma hierarquia ou em uma oposição meramente binária, exigindo, em vez disso, um “sistema” que permita a polifonia, a reação mista (diferença na mesmidade, repulsão na atração) e a resistência à integração – que permita aquilo que Hogle (1988) chamou de ‘um jogo mais profundo de diferenças, um polimorfismo não-binário na base da natureza humana’” (COHEN, 2000, p. 31).

caracterizá-lo (COHEN, 2000); o ser cuja hibridez e incoerência denunciam seu perigo como elemento problematizador dos choques entre extremos, é “aquilo que questiona o pensamento binário e introduz uma crise” (GARBER, 1991, apud. COHEN, 2000, p. 31). Segundo o autor, o monstro pode ser ferido, expulso e até mesmo destruído, mas nunca morto definitivamente. Ele sempre *escapa* para posteriormente ressurgir, novamente questionando e pondo em xeque nossa capacidade de perceber e aceitar o diferente:

(...) eles sempre retornam. E quando eles regressam, eles trazem não apenas um conhecimento mais pleno de nosso lugar na história e na história do conhecimento de nosso lugar, mas eles carregam um autoconhecimento, um conhecimento *humano* – e um discurso ainda mais sagrado na medida em que ele surge de Fora. Esses monstros nos perguntam como percebemos o mundo e nos interpelam sobre como temos representado mal aquilo que tentamos situar. Eles nos pedem para reavaliarmos nossos pressupostos culturais sobre raça, gênero, sexualidade e nossa percepção da diferença, nossa tolerância relativamente à sua expressão. Eles nos perguntam por que os criamos (COHEN, 2000, p. 55).

Um pouco mais contextualizados, trazemos o verbo *monstrar* como a expressão de nosso desejo de, assim como a criatura, *habitar o terreno da diferença*: o estatuto positivo do monstro como uma ação, no ato de ocupar, assim como ele, os portões da diferença. Não apenas aceitá-las, mas corporificar o *devir-monstro*, promover os choques tão necessários à ampliação do múltiplo. Logo, para nós, *monstrar* não trata apenas de perceber e aceitar o diferir e suas linhas de fuga, mas de, numa atitude ativa, proporcioná-los, provocá-los, fomentar os choques. Nesse sentido, *monstrar* traz também consigo a ação de mostrar, mas não estritamente em seu sentido de desvelar, de “descobrir”, mas no sentido mesmo de partilha, de *dividir com*.

Assim, entendemos que os choques de nossas cristalizações, corpulentos *bahamutes* de naturalizações agindo de encontro aos quiméricos *monstros* da diferença, da multiplicidade, presentes no ato de cartografar e, conseqüentemente neste cartógrafo, provocam não apenas *cisões*, fissuras, quebras. Esses encontros proporcionam também sobreposições, interseções, *dobras*. A exemplo das cordilheiras, as exuberantes e também monstruosas corcovas da Terra que emergem da colisão entre placas tectônicas, são afecções, expressões, *subjetividades* que se produzem, que se projetam na superfície dos acontecimentos por meio de tais impactos. *Monstramos* ao longo do percurso de nossa investigação, *habitando, provocando, chocando e produzindo* a diferença. Esses substratos são (e se constituem nos) nossos *Choques de Monstro*. Esta etapa de nosso trabalho consiste então em mapear esses choques: *Choque de*

Monstro #01: tateando o jogo; *Choque de Monstro #02*: nas encruzilhadas das heterotopias; *Choque de Monstro #03*: das produções de si, ou cruzando as fronteiras das subjetividades.

Cabe ainda explicitar a enumeração adotada para acompanhar os choques daqui em diante compartilhados. Se optamos por tal normatização não foi com o objetivo de quantificar ou hierarquizar os subtópicos conforme ordens de valor ou relevância para o trabalho, tampouco por uma questão de temporalidade quanto a esses encontros e suas emergências (apesar de apresentarem uma parcela de progressão temporal), mas principalmente por um compromisso com a *inteligibilidade* que o texto acadêmico necessita a fim mediar a sua *coletivização*.

Cientes do perfil *rizomático* que caracteriza os choques descritos a seguir, que se imbricam tanto no ato cartográfico de experimentá-los, quanto em suas análises, reflexões, (re)leituras e críticas posteriores, aceitamos o risco de apresentá-los da seguinte maneira, convictos da necessidade formal de sua partilha.

4.1 *Choque de Monstro #01*: tateando o jogo

Nosso “primeiro” choque teve início antes mesmo de nossa empreitada científica: sujeito e objeto já se entrelaçavam em constantes afetações, muitas delas de certa forma até *contraditórias*. A relação do cartógrafo com a experiência e com a colisão de novas semióticas e outras *subjetividades* antecede mesmo a confecção das *cartas-diário* (nosso “modelo” de diário ou de caderno de campo do cartógrafo), o que não quer dizer que não possam passar pela tentativa de serem mapeadas. Experimentar, vivenciar e provocar as dinâmicas em/com Pokémon GO e seus jogadores foram consequências desse inicial e aparentemente “ingênuo” encontro.

Podemos considerar, com certas ressalvas, que nossa coemergência já ganhava corpo num diálogo silencioso do cartógrafo com seus inúmeros focos de resistência: resistência a “abrir mão” de seu antigo projeto de pesquisa (que se debruçava sobre relações constituídas em rede); resistência a abraçar um novo observável, uma outra orientação metodológica e teórica; resistência em ver-se interessando-se e estudando um “joguinho da moda”; resistência a aceitar e (tentar) acompanhar as transformações nos universos práticos e de sentido que permeiam as inovações eletrônicas e do entretenimento; resistência a dar morada e passagem aos afetos que se insinuavam logo adiante. Fossem de “natureza” superegoica ou constituídos por uma pungente e persistente política cognitiva pautada numa geografia vertical do pensamento e numa episteme transcendente-experimental (que não necessariamente deixam

de incorporar-se ao Supereu), as resistências deste cartógrafo se projetavam feito profundos baldrames a dar suporte a uma decrepita represa de afetos.

Fustigado pelos comentários de um professor do PPGCOM durante uma disciplina de *epistemologia* – que tecia questões justamente sobre as relações de hibridação entre espaços de características “distintas” (no caso o espaço euclidiano e o ciberespaço) –, este cartógrafo começou a ser atravessado por uma série de inquietações, verdadeiros “comichões” de curiosidade e um germinal desejo de entender um pouco mais aquilo que as nuances do fenômeno Pokémon GO teriam a oferecer. Paradoxalmente a esses “acessos” de genuína dúvida e interesse, pairavam todo um amontoado de pré-concepções e pontos de vista *proprietários*, toda uma gama de ideias aparentemente estabilizadas e solidificadas acerca do jogo e de seus jogadores.

Entre os mais tenros confrontos de semióticas, encontrava-se o conjunto representado pela *engenharia* do jogo. Apresentado ao universo dos videogames ainda na década de 90, este pesquisador “fincou raízes” tanto na estética quanto na jogabilidade presentes nos consoles e títulos da época: volumosas caixas de plástico, amontoados de cabos e conexões, desengonçados televisores “de tubo”, gráficos *pixelados* (mesmo as “obras-primas” do *3D* também seriam consideradas como “toscas” se comparadas aos trabalhos atuais), jogos em plataforma (literalmente em *2D* – duas dimensões), ação frenética e interação por meio de *joysticks* – controles – analógicos (o máximo de sofisticação consistia num controle que “vibrava” conforme as cenas passavam no jogo). Um misto de saudosismo com apatia pelos recentes consoles e franquias de jogos convertia-se numa resistência ainda mais aguda em relação aos que se voltavam para o mercado dos smartphones. Logo, Pokémon GO, com seu “visual limpo, cores destacadas e jogabilidade totalmente baseada na função *touch* do aparelho” representava uma reverberante cisão com inúmeros “estatutos” de *como ser e do que gostar* cravejados neste pesquisador. Era uma ameaça à sua *subjetividade prêt-à-porter*: a ideiação de um “sujeito” *retrô*, nostálgico, um *gamer* “raiz”, apaixonado por gráficos e sons polifônicos noventistas e consoles clássicos.

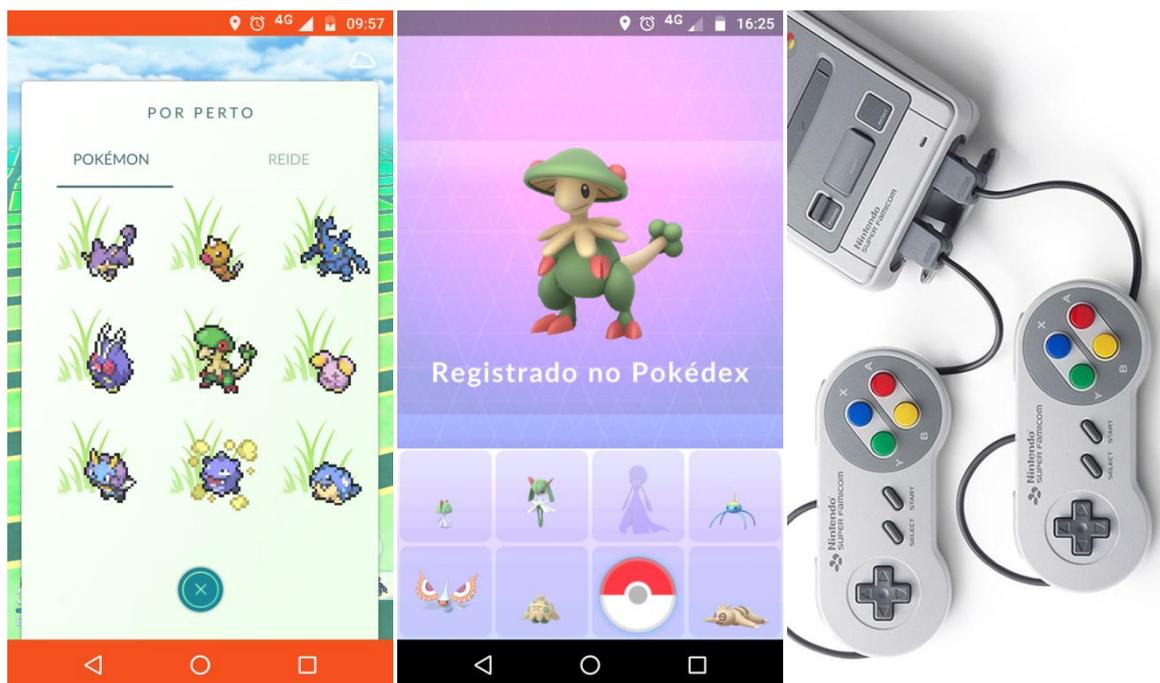


Figura 73: Da esquerda para a direita: exemplo de gráficos pixelados, na ocasião, uma “brincadeira” da Niantic; o visual de Pokémon GO em condições normais; *Super Famicom*, um dos consoles da Nintendo lançados durante a década de 90. Fonte: Pokémon GO/Gameranx. Disponível em: <http://gameranx.com/features/id/111177/article/snes-classic-edition-release-date-games-price-everything-we-know-so-far/>. Acesso em: 10 jul. 2018.

Outro dos confrontos constituintes desse choque inicial se dava por conta da imagem já estereotipada dos jogadores de Pokémon GO pelo mundo, especialmente aquelas que eram massivamente compartilhadas na mídia. Hora caracterizados como integrados, modernos, *geeks* e adeptos de um estilo mais sociável e até mesmo mais saudável, também eram taxativamente definidos como distraídos, transgressores (o que até arrancou certa simpatia por parte deste cartógrafo) ou mesmo como ameaças aos outros cidadãos transeuntes. Realidades produzidas – incrustadas de exageros e com um misto de informações incompletas com *fake news* –, mas que naquele primeiro momento respondiam aos mais remotos anseios por referências, porém, com o “efeito secundário” de contribuir para a solidificação de alguns blocos de preconceitos.

Este cartógrafo deixou-se ser “vítima” do fenômeno que o *autor-agenciamento* Deleuze & Guattari (1995) chama de *palavra de ordem*, no qual os atos inlocutórios introduzem realidades por eles anunciadas, numa espécie de efeito de performatividade onde o enunciado se investe de uma *força* a *cimentar* a realidade num dado sentido (PASSOS, EIRADO, 2015). A exemplo do sujeito que ouve a ofensa e a partir daí *inventa* o ofensor (o outro) e a si mesmo como o ofendido – nesse momento coemergem ofensor e ofendido – (PASSOS, EIRADO, 2015), o cartógrafo coemergiu numa relação semelhante: a

performatividade contida na linguagem contribuiu para a emergência de um sujeito e do mundo, o ameaçado e a ameaça, o jogador e o jogo. Era então necessário “quebrar (ou talvez *fagocitar e digerir*) o ciclo”.

Nessa etapa, uma série de relutâncias e contratempos se avolumavam para retardar nosso percurso de *acompanhar os processos* necessários para a tarefa cartográfica: a não adequação de aparato para a execução do jogo (no caso, o smartphone com as configurações mínimas) e, principalmente, a obstinação deste em sentir-se seguro para cartografar, em constituir sua autoimagem como pesquisador de campo e como pesquisador-interventor. As inseguranças relacionadas à prática da orientação (ou o nosso *ethos*) adotada para o trabalho se fundiam aos conceitos pré-estabelecidos acerca do objeto e criavam como que uma barreira a “impermeabilizar” o sujeito quanto aos afetos e aberturas para os territórios existenciais iminentemente próximos. Logo, restava acatar aos oportunos conselhos provenientes das orientações acadêmicas, algo como: “só se faz cartografia cartografando. Vá ao campo!”. Era o momento de ocupar as lacunas dos acontecimentos, de permitir as primeiras apreensões no campo da experiência, de dissolver o ponto de vista do observador:

O cartógrafo acompanha essa emergência do si e do mundo na experiência. Para realizar sua tarefa, não pode estar localizado na posição do observador distante, nem pode localizar seu objeto como coisa idêntica a si mesma. O cartógrafo lança-se na experiência, não estando imune a ela. Acompanha os processos de emergência, cuidando do que advém. É pela dissolvência do ponto de vista que ele guia sua ação (PASSOS, EIRADO, 2015, p. 129).

Ao permitimo-nos, enfim, a imersão no plano da experiência, passamos então a nos deslocar pelos universos em emergência por meio das vivências das práticas no jogo. Num primeiro momento, como naquele narrado na carta-diário 01 - Olhar (p. 86), percorremos a *infância* por meio de diversas alegorias: na lembrança de abrir um embrulho com o brinquedo até então desconhecido – o Pokémon *Sentret* surgindo “do nada” na tela do aparelho –, na descoberta dos próprios movimentos e interações com o *display* do smartphone, analogamente a *engatinhar* desengonçadamente por aí, exercitando o corpo e o *tato*, dando forma e sentido as coisas por meio do toque. Ensaiávamos ali nossas primeiras oscilações *tateantes*, onde destacamos que: “mergulhando na zona de indeterminabilidade daquilo que é atual e processos que só existem em potência, *tatear* é uma exploração inevitavelmente inventiva, suscitando o acontecimento de novos mundos possíveis” (TONELI, ADRIÃO, CABRAL, 2015, p. 228).

Cabe aqui frisarmos a parcialidade de nossa imersão no plano experiencial descritas nessas narrativas até então *preliminares* (especialmente as cartas-diário 01 e 02): mesmo com

o grau de abertura ampliando-se pela entrada em campo, era ainda sensível a permanência de *sólidos* conceituais, valorações e estereótipos acerca do objeto, inclusive constituindo um episódio de *embaraço* e *paralisia* no pesquisador – que nos debruçaremos com mais detalhes no subtópico adiante *Choque de Monstro #02* -, denunciando tanto a persistência de um ponto de vista enrijecido, quanto a pujança de um “saber sobre”. Portanto, percebemos em primeira mão que: “a passagem pelo campo territorial não garante as transformações do geral para o concreto, se o aprendiz-cartógrafo não se posicionar de um modo lateral e em composição com o campo” (ALVAREZ, PASSOS, 2015, p. 141). Faltava-nos ainda a emergência de um “saber com”. Era então necessário, mesmo que num nível pré-consciente, a dissolução da centralidade – do “eu” pesquisador – e das respostas pré-ordenadas aos sobressaltos da experiência.

Se recusamos responder prontamente e de forma estereotipada à experiência e não nos identificamos com ela, nosso eu identitário enfraquece e dá lugar a uma liberdade mais ampla de atuação/incorporação, levando a experiência para outras searas. Assim, ao dissolvermos a centralidade do sujeito (pessoa), estamos mais perto de acolher o outro e as variações da experiência (PASSOS, EIRADO, 2015, p. 128).

Trazemos aqui um exemplo de narrativa impactante de descentramento e de dissolução do ponto de vista ocorrida na instância própria da experiência, que foi relatada no episódio da carta-diário 03 – Um passarinho me árvore (p. 93). Num efeito de performance e *implicação* deste cartógrafo, e muito provavelmente assumindo a estética da poesia de Manoel de Barros como “palavra de fuga” – em seu sentido mesmo como “movimentos de variação da própria linguagem que rompem o ciclo de obrigação instaurado pelas ‘palavras de ordem’, permitindo a emergência de novas realidades” (PASSOS, EIRADO, 2015, p. 124) –, *compomos com Pokémon GO: monstramos*, habitamos o território da diferença e *compomos com/nela*. Nossa via de entrada nessa composição foi como *árvore*. Fomos árvore, fomos homem, fomos um “não sei o quê”, à moda dos mitológicos *ents*³⁷. *Monstramos* entre o homem e a paisagem. *Monstramos* com nosso *corpo-mundo* a habitar o jogo e com o jogo a habitar-nos, a *pousar* em nosso corpo, a hibridar-nos. Acolhemos nosso *devir-árvore* para transmutarmo-nos em morada, em jardim de passarinho:

³⁷ Árvores mitológicas e animadas presentes em diversas culturas.

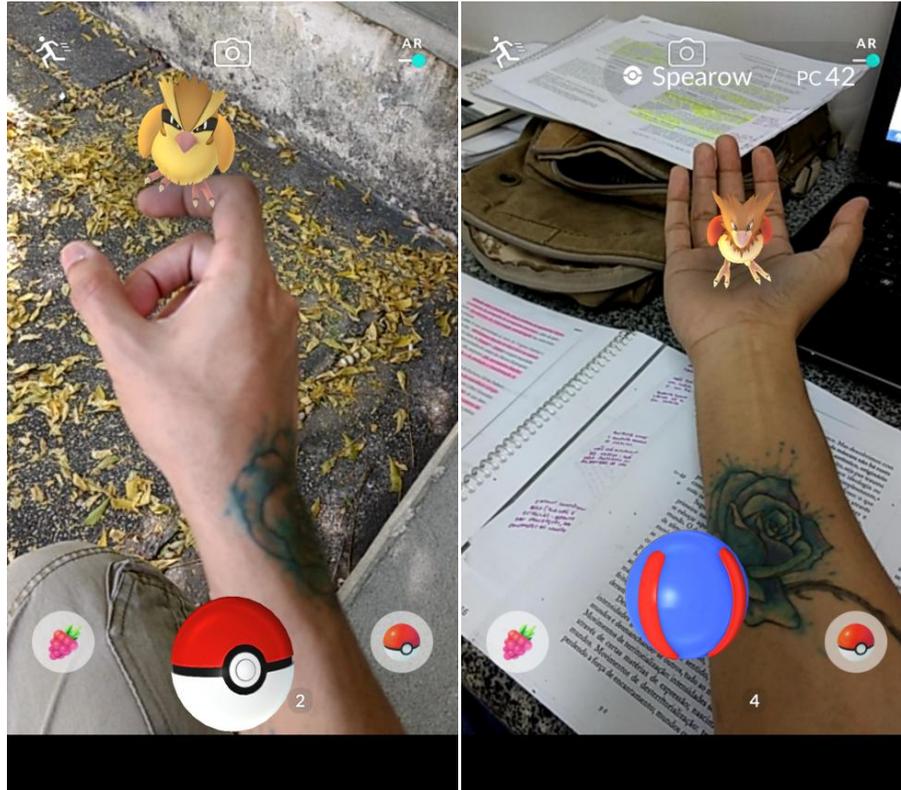


Figura 74: A experiência e o devir-árvore em Pokémon GO. Fonte: Pokémon GO.

Nesse episódio de implicação demos (o) corpo ao nosso *agenciamento*, tendo *passarinho* e *árvore* como principais palavras de fuga. Assim, num movimento de partilha, de *monstrar*, foi possível fazer emergir um *saber com*. O campo da experiência ampliou-se percorrendo os *ritmos* presentes na inseparabilidade entre saber e fazer, e foi fazendo, *intervindo*, que ampliamos também o espectro de saberes no jogo. Nossa vivência com a *Realidade Aumentada* mobilizou-nos e fez também emergir um território existencial que só se faz perceber e ocupar no momento próprio da sua ocupação. E foi a posição por nós assumida que *inventou* esse universo existencial, essa paisagem. Logo, coadunamos com o pensamento de que:

A implicação do aprendiz-cartógrafo deve posicioná-lo sempre ao lado da experiência, evitando os perigos da posição, bastante comum nas pesquisas tradicionais, do falar sobre. O aprendiz-cartógrafo deve cultivar uma posição de estar com a experiência e não sobre esta (...) o “saber com”, diferentemente, aprende com os eventos à medida que os acompanha e reconhece neles suas singularidades. Compreende de modo encarnado que, mais importante que o evento em geral, é a singularidade deste ou daquele evento. Ao invés de controlá-los, os aprendizes-cartógrafos agenciam-se a eles, incluindo-se em sua paisagem, acompanhando seus ritmos (ALVAREZ, PASSOS, 2015, p. 142 – 143).

Com a experiência vivida engendrada no processo de implicação, constituída na invenção e habitação das paisagens acima ilustradas, este cartógrafo pôde provar dos afetos que emergiam nos contornos iniciais de uma espécie de sentimento de *pertencimento* que se encorpava à medida que “aceitava” e se sentia “aceito” no jogo. Provou, *à flor da pele*, dos agenciamentos que aos poucos vinha costurando, para então tecer a superfície da própria autoimagem como *Treinador* em Pokémon GO: ressignificação, *autocriação* tecida também com/na *poesia*. *Autopoiiese*:

Sob gotas de chuva eu me *(re)faço*
Arvorando entre monstros flores borboletas
 Entranhadas, não sei onde começam folha ou raiz
 Misturado(s) mesmo
 Como os *ninhos* que disfarço de mãos
 (Um passarinho arboreceu-me?)

A percepção como *Treinador*, a acolhida à autoimagem de jogador de Pokémon GO e a manutenção da porosidade às afetações e aberturas para a partilha de um plano comum com outros jogadores nos leva a intermediar também algumas considerações a respeito do jogo e sua *atmosfera*. Adiantamos que não faz parte de nossa intenção pormenorizar uma discussão acerca do estado da arte do estatuto teórico do jogo, mas sim aproveitar os *ganchos* propiciados pelas vivências e apreensões para fomentar diálogos e *atualizações* conceituais acerca do tema, que enxergamos como produtos do ressoar entre as vozes presentes tanto em nossas fontes teóricas quanto nos sobressaltos da experiência.

Para estimular este diálogo, oferecemos a noção proveniente das contribuições de Huizinga (2008), filósofo que articula uma caracterização do jogo como fenômeno cultural, como elemento dotado de função *significante* e que ultrapassa os limites das atividades puramente fisiológicas ou dos reflexos psicológicos, donde destacamos a seguinte síntese:

o jogo é uma atividade voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (p. 33).

Segundo o autor (2008), o jogo configura ele próprio liberdade – sua primeira característica fundamental –, uma vez que consiste num ato voluntarioso e pode ser adiado ou

suspensão a qualquer instante, nunca atribuído a uma tarefa, também não sendo imposto por necessidades físicas (a necessidade de praticá-lo advém do *prazer* a ele associado) ou relacionado a deveres morais (a menos que esteja ligado ao culto ou ao ritual, compondo funções culturalmente reconhecidas); continuando, a segunda característica do jogo remete à sua capacidade de evasão da “vida real” para uma “esfera temporária de atividade com orientação própria” (p. 11), capaz de, seja em qual for o instante, arrebatá-lo inteiramente seus jogadores, sendo, ainda assim, uma ação *desinteressada*, dotada de uma finalidade autônoma e que procede tendo como objetivo “uma satisfação que consiste nessa própria realização” (p. 12); como terceira característica fundamental, o jogo inscreve-se tanto num lugar quanto numa duração próprias: possui uma limitação no tempo, e geralmente é passível de *repetição* e *alternância*; também detém uma limitação no espaço, sendo processado e existindo no “interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea” (p. 13). Sobre essa última característica, destacamos a passagem a seguir, que consideramos crucial para o diálogo futuro:

Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro de um mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (p. 13).

Apreciamos a descrição e especialmente a inventividade empregada pelo autor em seu texto, porém, por adotarmos uma abordagem que é *desviante*, operamos nossas apreensões e usos de forma também desviante. Ao trabalhar determinados aspectos do jogo e suas reverberações de maneira dualista (o espaço do jogo/o espaço fora do jogo; mundos temporários/mundo habitual; atividade do jogo/vida “real”, cotidiana etc. – que retomaremos mais adiante), Huizinga nos oferece uma proposta na qual necessitamos, efetivamente, provocar desvios a fim de não solaparmos nosso compromisso com a multiplicidade. Compreendemos as considerações do teórico e seu contributo para com nossa sugestão de articulação reconhecendo a riqueza de sua caracterização e os pontos de problematização que levantam. Reconhecemos também o seu *lugar de fala*, que mesmo operando segundo orientações distintas da nossa, desvela conexões potentes de debate e de *atualizações*, deixa disponíveis *linhas de fuga*, que quando fustigadas, provocadas e acionadas nos eixos relacionais da filosofia da diferença podem também ampliar o grau de abertura do conceito segundo nossa presente perspectiva: a pesquisa cartográfica.

Não se trata, portanto, de *renegar* ou de *distorcer* arbitrariamente o trabalho do filósofo conforme nossa proposta de investigação, mas sim de *canibalizar* a fonte e sua obra em favor da *invenção*, em favor das metáforas que nos surgem e que nos desestabilizam. Quando salientamos nosso compromisso com uma pesquisa *que é* intervenção, precisamos evidenciar também nosso traçado, que se sucede no plano da experiência, *agenciando* sujeito e objeto, teoria e prática, considerando a *transversalidade* que comunica e intersecciona cada um desses elementos (PASSOS, BARROS, 2015).

Apreender nossas fontes de maneira estanque seria equivalente a ignorar nosso primado como pesquisa-intervenção, logo, investimos nos limites que se apresentam nos substratos produzidos por nossos agenciamentos, pelas relações que operamos com as teorias, com suas apropriações, com aquilo que coemerge a partir do que fazemos delas/com elas: quando as *questionamos*, quando as *deslocamos*, quando as *pressionamos*, *alargamos*, *fagocitamos* etc.; se fazemos uso da noção de jogo oferecida por Huizinga, o fazemos visando o diferir: a via de entrada pode até mesmo ser apenas uma, contanto que as saídas nos sejam múltiplas (ROLNIK, 2014). Aqui, aproveitamos para dar destaque a um conceito de jogo, que mesmo semelhante, é entendido por meio de outro prisma, que consideramos frutífero para nossa discussão:

O jogo faz parte de qualquer cultura ao longo da história da civilização, adquirindo contornos e significados diversos. Termo polissêmico, jogar engendra inúmeras possibilidades, podendo nos remeter ao campo da diversão e do prazer, ao deleite: jogar um jogo “passatempo” ou praticar um desporto, movimentos, relações, dialogia, encontro. Pode também significar imitar ou representar. Mas, jogar ainda pode nos enviar em direção aos jogos das relações de poder: jogamos diversos jogos (in)visíveis e (in)risíveis no cotidiano de nossas relações (dês)fronteirizadas, em espaços/geografias/cartografias (TONELI, ADRIÃO, CABRAL, 2015, p. 145).

Não predomina em nossos pontos de interesse detalhar uma discussão a respeito das relações de poder (apesar de estarem também presentes e entrelaçadas nos processos acompanhados), mas sim reafirmar o jogo como *plano de forças* presente nos processos de subjetivação, que é “jogado” em *espaços/geografias/cartografias*, e que compete também com outros elementos em zonas nem sempre delimitadas e eventualmente desfronteirizadas. Trazemos esse importante aspecto para o debate sobre o jogo especialmente por investirmos em Pokémon GO, jogo eletrônico cuja proposta *mercadológica* reside num convite a “caçar Pokémon no *mundo real*”. Deflagra-se aí uma tentativa de cisão entre elementos que nem

sempre revelam uma fácil distinção. É, portanto, pertinente enfrentarmos essa dualidade que é cultivada nos discursos sobre o jogo e, especificamente, sobre Pokémon GO.

Mundos temporários, mundo real, vida no jogo, vida real, o terreno de jogo, a quadra de esportes, a praça, o *círculo mágico*, a rua: separados por barreiras concretas ou não, os termos listados (e uma infinidade de outros) parecem administrar uma secção entre espaços, palcos especiais e espaços ordinários, mundanos. A polarização que aí se conjuga vai de encontro à nossa abordagem, que preferencialmente aos polos em oposição e binarismos, busca investir nas fissuras, nas interseções.

Huizinga (2008) oferece o conceito de círculo mágico que é posteriormente discutido com mais especificidade por Salen e Zimmerman (2004), além de outros pesquisadores voltados para a área dos jogos eletrônicos. Segundo seus teóricos, o círculo mágico consiste numa espécie de barreira que mantém a dinâmica do jogo protegida da lógica do “mundo real”, circunscrevendo o que é jogo e não-jogo (SOARES, 2007), delimitando um sistema no qual conjuntos de significados e regras especiais criam uma nova realidade que é então habitada por seus jogadores (SALEN, ZIMMERMAN, 2004 apud. SOARES, 2007). Trazemos então uma passagem que parece sintetizar tal pensamento:

O círculo mágico de um jogo é onde o jogo acontece. Jogar um jogo significa entrar em um círculo mágico, ou talvez em criar um quando o jogo começa. O círculo mágico de um jogo pode ter um componente físico, como o tabuleiro de um jogo de tabuleiro, ou o campo de uma disputa atlética. Mas muitos não têm limites físicos, queda de braço, por exemplo, não requer muito em termos de lugares ou materiais especiais. O jogo simplesmente começa quando um ou mais jogadores decide jogar (SALEN, ZIMMERMAN, 2004 apud. SOARES).

Por interpretarmos a noção de círculo mágico e suas implicações como um construto de base dualista, aproveitamos aqui o espaço de confrontos e invenção para anunciarmos nosso ato de *canibalizar* o conceito. Ao invés de falarmos de um interior, de um “dentro” e de um “fora”, optamos por falar de espaços entre, de interseções, hibridações, de dobras. Enquanto a ideia de círculo remete aos elementos dentro e aos elementos que estão fora de seu diâmetro, buscamos metáforas que suportem o primado da multiplicidade, que ofereçam reentrâncias, que disponibilize margem para a diferença, que dialoguem com o *rizoma*. Optamos em nosso trabalho por uma alegoria que nos surgiu através de nossos *agenciamentos* entre a teoria e a prática, entre as vias de entrada e as múltiplas saídas: “desfiamos” o círculo para inventar um *novelo mágico*.

A imagem do novelo se precipitou sobre nós a partir dos sobressaltos provenientes da experiência, especificamente quando do episódio da viagem para São João do Arraial do Piauí

– carta-diário 09 – 12 dias “sem” ele x Irmão x Tripinha (p. 110): a alternância entre o universo praticado do jogo e a carência de recursos para jogá-lo plenamente (rede de internet, Poké paradas, ginásios, ausência de Pokémon) criavam uma dinâmica de *oscilações*, de “picos” de acesso ao universo existencial de Treinador em Pokémon GO, mas sem consistir no desligamento total desse universo. A metáfora de uma linha repleta de nós, de curvas, voltas, tal e qual uma linha de costura que atravessa o tecido dos acontecimentos, submergindo, para posteriormente retornar à tona na superfície nos veio sem esforço, como que *tecida* aos poucos. *Linhas de fuga*. Linhas que podem ou não contorcerem-se até formar um círculo, assumindo inúmeros formatos conforme são praticadas.

Abrimos aqui um parêntesis na tentativa de explicitar as características que configuram o *novelo mágico* como opção ao círculo mágico para a nossa coletivização de composições: por ser um novelo, tratamos então de um *emaranhado* de linhas, que mesmo no *caos* de sua composição assumem destinos, ofertam traçados. A primeira característica geral do novelo mágico é a sua capacidade de *escapar* das circunscrições e formas pré-definidas: elas assumem a inventividade na sua *virtualidade*, que se abre na multiplicidade das *atualizações*. A linha pode transmutar-se num círculo, na reta de uma estrada, no “oito deitado” de um infinito de voltas e o que mais os processos com ela envolvidos solicitarem. As linhas do novelo são nossos artifícios produzidos para pensarmos no *caos* da imanência. São as nossas invenções para produzirmos conhecimento nesse caos.

Por lidarmos com espaços nem sempre demarcados e também com circunstâncias e recursos muitas vezes evanescentes, o novelo se apresenta mais “maleável” em relação ao círculo: a exemplo da ocasião em que este cartógrafo percorria as ruas de São João do Arraial, “jogando sem jogar”, desprovido de Poké paradas, de ginásios, de Pokémon e de outros Treinadores, mas ainda assim se deslocando a fim de chocar os ovos e receber suas recompensas. Não se tratava então de um “dentro” e de um “fora” do círculo: simplesmente não havia um círculo que protegesse este Treinador da *lógica do mundo real*. Elas estavam hibridadas, amalgamadas. Uma vez que estas realidades se cruzam e produzem outras realidades mistas, por vezes imprevisíveis, o novelo mágico segue *potente* em seu encaço, não para enredá-las, circunscrevê-las, mas para tecer com elas, enrolar-se, entrançar-se e acompanhá-las. Não como o laço que acocha o pescoço da reze, mas como o pedaço de linha que é carregado pelo vento.

Partilhamos agora a segunda característica geral do novelo mágico: assim como o novelo de lã usado por Teseu no labirinto do Minotauro, nossas linhas podem ser seguidas, tateadas na reconstituição do caminho do qual fazem parte e deixam seus rastros. Como rotas,

também podem passar pela tentativa de serem *mapeadas*. Salientamos que o processo de revisitar tais rastros, tais caminhos não corresponde a uma tentativa de reprodução e testemunho fidedigno de fenômenos e/ou eventos nos moldes do dispositivo experimental de herança cartesiana.

Como o herói grego tendo jogado o jogo *mortal* no labirinto do Touro de Minos, podemos também seguir o *Fio de Ariadne* nesse retorno, porém, sem a pretensão asséptica de evitar as transformações sofridas, de isolar as variáveis, de eliminar as coemergências *sentidas* durante o processo, durante o ato de jogar: Teseu já não é mais o mesmo após a sentença do monstro, após habitar o terreno do jogo no “labirinto da diferença”, logo, não nos cabe esperar o caminho da volta da mesma forma que o da ida. São cartografias que se fazem, considerando sempre que possível os afetos e as mudanças que se prestam na ação mesma de percorrê-las. Nossas cartas-diário são os exemplos desse mapeamento que o novelo mágico possibilita.

A terceira característica geral do nosso conceito de novelo mágico consiste na capacidade de suas linhas continuarem interagindo com outras linhas ou até com outros novelos, podendo inclusive manter essa característica mesmo estando submersas na superfície do tecido dos acontecimentos. Cabe a nós pormenorizarmos a metáfora da linha que perfura a colcha de retalhos das realidades, no entanto, sem desaparecer: ela “apenas” se encontra do outro lado do plano, do outro lado do espelho. A experiência de estar *online* ou *offline* em Pokémon GO ilustra essa situação de forma exemplar.

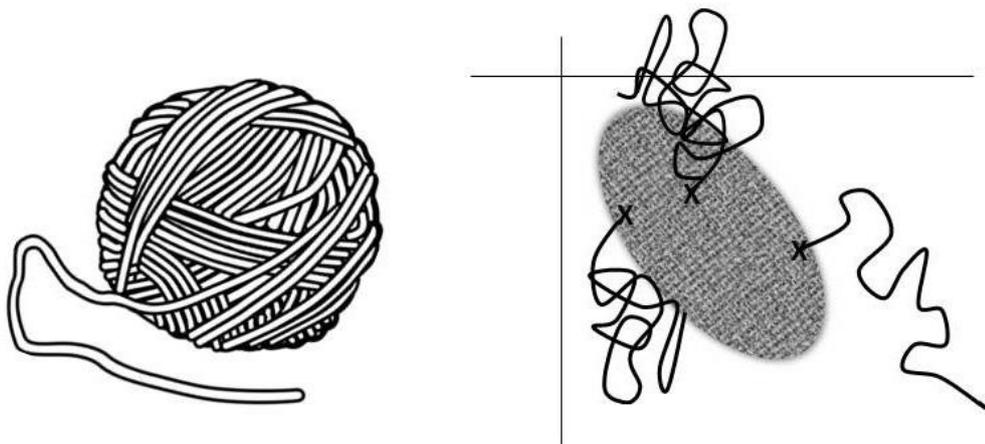


Figura 75: Uma das linhas do novelo mágico e seu percurso através da superfície.

Para fins de inteligibilidade, optamos por descrever a experiência *online* como sendo aquela situada no plano “acima”, enquanto a que se faz *offline* corresponde ao desenrolar no lado “abaixo”. Jogos como Pokémon GO, onde o cenário e suas dinâmicas seguem existindo e sendo praticadas a despeito de um jogador específico estar ou não o praticando, permitem a manutenção de uma espécie de *realidade semi-independente*. O fato de eu estar *offline*, desconectado (voluntariamente ou não), não estanca a realidade que se vive no jogo: os Pokémon continuam a ser capturados, os ginásios persistem como palcos de batalhas entre jogadores e chefes de Reide, os eventos seguem acontecendo. Mesmo *desligado*, meu avatar continua existindo. Outros treinadores podem me “derrubar” de meus ginásios. Minhas linhas, mesmo submersas, continuam interagindo, criando *nós* com outras linhas, com outros jogadores.

Offline, do outro lado do tecido, ainda assim persisto em *potência* para criar realidades: coexistindo com o cenário e com outros jogadores, posso ser o *parceiro* de ginásio de alguém, com meu Pokémon ajudando em sua defesa, da mesma forma que posso também ser o *rival* de um outro Treinador. Aliado ou antagonista, sigo preenchendo uma realidade para outro sujeito, que coemerge numa relação comigo: de um nó podemos emergir companheiros. De outro, podemos emergir concorrentes.

Outro aspecto dessa característica reside na coexistência e imbricação entre novos mágicos à primeira vista distintos. A relação de Pokémon GO e seu jogo “pai”, o *Ingress*, também da *Niantic*, demonstra essa dinâmica. Como a base de dados para instâncias em Pokémon GO é também alimentada pelas informações colhidas no *Ingress*, é comum que jogadores se interessem por ambos e até fomentem a prática um do outro.

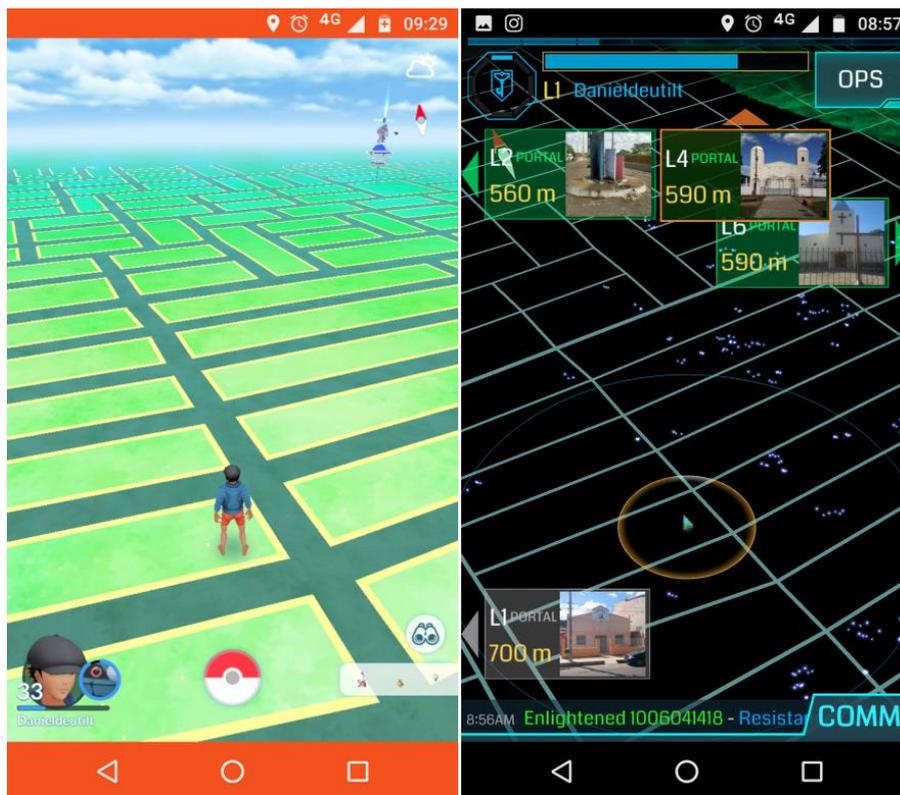


Figura 76: A posição marcada em Pokémon GO e *Ingress*. Fonte: Pokémon GO/*Ingress*.

Acontece que um dos recursos do *Ingress* consiste em “requisitar” a implantação de portais em determinados pontos, informações estas que podem ser usadas para que se requisitem também a implantação de Poké paradas e ginásios. São novos que se cruzam e se entrançam, e que além de coexistirem, também se (re)produzem, se ampliam.

4.2 *Choque de Monstro #02*: nas encruzilhadas das heterotopias

Com grandes chances de corresponderem ao choque que instigou o presente trabalho, as questões relativas ao espaço atravessam de múltiplas formas os já variados elementos desta pesquisa. Surgido – à época de nossas primeiras divagações sobre o tema – ainda de maneira pouco problematizada e estritamente atrelado a binarismos, o questionamento a respeito das relações entre “espaço concreto” e “espaço virtual/ciberespaço” provocou nossas primeiras inquietações e descentramentos junto às práticas em Pokémon GO, que aparentemente reverberavam como vetores para tais relações: daí importamos nosso interesse inicial.

Ao longo do nosso caminho de pesquisa esquadrihamos um amontoado de ideias e teorias que em momentos específicos pareciam nos oferecer as “soluções” para tais questões, como que respostas pré-ordenadas a uma pergunta já fechada, muitas das vezes criando uma

espécie de efeito de deslumbramento – e que em mais de um par de ocasiões também nos causou proporcional desgaste em forma de *desapego*. Desapego a conceitos, desapego a esquemas, desapego a princípios e fundamentos, desapego às já estabelecidas dinâmicas entre sujeito e objeto e, especialmente, desapego ao conhecimento enrijecido e prévio à experiência de nosso saber-fazer. Não se tratava de um caso em que nossas leituras e teóricos acionados não nos fossem caros, mas nossa empreitada não poderia deixar de prescindir dos nossos *choques*: para produzir *saberes com* o(s) espaço(s), necessitávamos *habitá-lo(s)*, precisávamos cartografá-lo(s). Tínhamos então que *monstrar*.

Convém aproveitarmos a oportunidade prévia ao compartilhamento de nossos *choques* deste subtópico para pormenorizarmos certos detalhes a respeito do termo que nele predomina (entre tantos outros que o atravessam e que também serão abordados ao longo de nossa discussão) e alguns dos motivos que nos levaram a acioná-lo preferencialmente a outras expressões semanticamente semelhantes: referimos-nos então ao *espaço*. Para tanto, traçamos alguns *nós* que nos são relevantes e oferecemos também as linhas que percorremos com/ao longo deles. Esperamos, portanto, evitar confusões quanto à ausência do emprego de termos comumente usados, tais como área, local, lugar etc.

Nesse sentido, daremos prioridade à distinção envolvendo espaço e lugar, visto que figuram como termos abundantemente acionados na temática. A escolha de ambos também acabou sendo influenciada por coincidirem numa parte vultosa das discussões teóricas que encontramos, além de servir de gancho para uma caracterização de espaço que é próspera para nosso trabalho. Ressalvamos ainda a importância e o respeito ao *lugar de fala* dos autores evocados, não deixando de considerar de antemão tanto as suas divergências com nossa orientação quanto os eixos conectivos que são oferecidos ou convidados a emergir conforme os provocamos e estimulamos.

Ao se debruçar sobre a pesquisa no espaço urbano, Ferrara (1999) sugere uma vinculação entre as atividades do homem e a capacidade de gerar informação por parte da *cidade*. Segundo a autora, é na articulação entre a *percepção* e o *uso* que os sujeitos fazem do espaço que se atribui a ele uma dimensão concreta e prática, uma dimensão que é *vivida*. O chamado que Ferrara faz é de que se explorem, até mesmo que se “agridam” os sentidos de forma a fazer a cidade, o espaço urbano atuar como uma fonte de novas informações, de novos hábitos, de novas atividades. Em síntese (e para usar uma expressão mais familiar ao nosso estilo), transformar-se num espaço de *invenção*. Mesmo dissertando de forma específica sobre questões relativas ao urbano, é notória a presença e o protagonismo assumidos pelo *uso*.

E é o que pretendemos expandir para concepções de espaço ainda mais amplas, como veremos logo a seguir.

Num debate mais a fundo acerca da distinção entre os termos anteriormente citados, Michel de Certeau (2008) em sua obra *A invenção do cotidiano* – na qual volta seu olhar para as formas de consumo supostamente passivas, fitando-as sob o crivo das criações anônimas, das práticas desviantes, das *microresistências*, *microliberdades*, percebendo e desvelando *microdiferenças* onde outros notam apenas condutas de obediência e uniformização (GIARD, 2008) – oferece uma diferenciação margeada pelo duplo estabilidade/instabilidade, de onde se deflagram outras características que delimitam cada um dos termos, mas considerando ainda dinâmicas incessantes onde eles podem, numa *processualidade*, assumir relações mutáveis entre si: o lugar podendo tornar-se espaço e o espaço podendo tornar-se lugar.

Para o autor, o lugar consiste numa dada ordem, na qual determinados elementos encontram-se distribuídos e coexistindo, sendo daí eliminada a possibilidade de duas coisas estarem a ocupar o mesmo lugar – é imperativa a lei do *próprio*, com cada elemento situado ao lado de outro, estando cada um destes em seu posto, que é *próprio* e distinto, facultando o *lugar* como uma configuração *instantânea* de posições e onde prevalece o primado da *estabilidade* (CERTEAU, 2008).

Ao dar seguimento à caracterização, Certeau (2008) coloca o espaço como instância existente na medida em que se levam em consideração seus vetores de *direção*, quantidades de *velocidade* e variação no *tempo*. Segundo o historiador-teólogo, o espaço corresponde a um cruzamento de móveis e é também *animado* pelo conjugado de movimentos que nele se desenrolam. Assim, o “espaço é o efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam, o temporalizam e o levam a funcionar em unidade polivalente de programas conflituais ou de proximidades contratuais” (p. 202).

Logo, Certeau criva o espaço como desprovido tanto de univocidade quanto da estabilidade de um *próprio* (ambas possuídas pelo lugar), sendo percebido no momento mesmo da ambiguidade de uma *efetuação*. Aqui partilhamos a síntese da distinção que ele elabora: “Em suma, *o espaço é um lugar praticado*. Assim a rua geometricamente definida por um urbanismo é transformada em espaço pelos pedestres. Do mesmo modo, a leitura é o espaço produzido pela prática do lugar constituído por um sistema de signos – um escrito” (2008, p. 202, grifo do autor). A partir dessas ponderações podemos situar a vinculação do espaço ao momento, ao *instante* da sua *prática*.

Numa esteira de pensamento distinta, porém imbuída de semelhanças em potência com as ideias anteriores, Milton Santos (2008) reflete sobre o espaço – em uma perspectiva

que é tanto *geográfica* quanto *filosófica* – a partir de dois sistemas: os *sistemas de objetos* e os *sistemas de ações*. Conforme o autor explicita, o espaço se forma a partir de um conjunto *indissociável, solidário* e ao mesmo tempo *contraditório* de sistemas de objetos e sistemas de ações, com a particularidade de não serem considerados isoladamente, mas numa espécie de uníssono: “de um lado, os sistemas de objetos condicionam a forma como se dão as ações e, de outro lado, o sistema de ações leva à criação de objetos novos ou se realiza sobre objetos preexistentes. É assim que o espaço encontra a sua dinâmica e se transforma” (SANTOS, 2008, p. 63). É importante dar destaque à maneira como fica descrita essa relação, que sob certos parâmetros, abre margens de coexistência com nossa abordagem. Como ele frisa:

Considerar o espaço como esse conjunto indissociável de sistemas de objetos e sistemas de ações, assim como estamos propondo, permite, a um só tempo, trabalhar o resultado conjunto dessa interação, como *processo* e como resultado, mas a partir de categorias susceptíveis de um tratamento analítico que, *através de suas características próprias, dê conta da multiplicidade e da diversidade de situações e processos* (SANTOS, 2008, p. 64, grifo nosso).

Segundo o geógrafo (2008), seria infrutífero buscar uma definição dos objetos por uma via *separada*, ou simplesmente através de uma visão objetivada como *coisa*, distanciando-os de sua existência conjunta com as *ações*. Os objetos podem até ser concebidos ou mesmo estarem atrelados a determinadas ações e funcionalidades, visando fins como a *eficácia*, por exemplo, mas não podem ser abstraídos em si, seccionados dos usos que lhes podem ser atribuídos, estejam eles previstos ou não. Assim:

Objetos não agem, mas, sobretudo no período histórico atual, podem nascer predestinados a um certo tipo de ações, a cuja plena eficácia se tornam indispensáveis. São as ações que, em última análise, definem os objetos, dando-lhes um sentido. Mas hoje, os objetos “valorizam” diferentemente as ações em virtude de seu conteúdo técnico. Assim, considerar as ações separadamente ou os objetos separadamente não dá conta da sua realidade histórica (SANTOS, 2008, p. 86).

Santos coloca a ação como “o próprio do homem” (2008, p. 82), uma vez que apenas ele a possui, pois seria o único detentor de objetivos e finalidades – sendo essas ações resultadas de necessidades naturais ou criadas. Ainda segundo ele, é sempre por meio de sua corporeidade que o ser humano participa dos processos de ação, e mesmo admitindo as limitações em relação ao governo do próprio corpo, frisa que a corporeidade dos homens é o seu legítimo instrumento de ação.

Resgatamos agora o *uso* de Ferrara, a *prática* de Certeau e a *ação* de Santos para tentar eleger uma *linha* com potência para “dar um nó” – mas não um nó cego! –, para

entrelaçar-se com/nesses elementos e imbricá-los junto ao espaço e ainda assim ser capaz de deixar “pontas soltas”: essa linha se traduz na *corporeidade*. Nesse sentido a corporeidade nos surge como o elemento de *indeterminação* frente os sistemas até o momento descritos: dá passagem ao *novo*, à *invenção*; deflagra a *instabilidade*; abraça a *multiplicidade* e a *diversidade* dos processos.

Se chegamos a esse ponto em comum, importa dizer que não foi através de um exercício fraturado de abstração teórica: oferecemos a corporeidade por meio de nossas permutas no plano da experiência, de nossas cartografias, por meio do ato de *monstrar*. *Desencapamos* os fios das realidades prévias e supostas para criar as *faíscas* dos nossos *choques*. Foi provocando, habitando, implicando-nos e sentindo esses choques que pudemos perceber e então elencar esse elemento que “dá corpo” às nossas narrativas, às nossas produções (como veremos mais adiante). Nesse sentido, é chegado o momento de afirmar essa *linha* que justapõe espaço e corporeidade como um vetor de subjetivação. Para tanto, daremos mais alguns passos nessa direção.

Num de seus ensaios sobre espaço e corporeidade, Guattari (2012) busca apreender a articulação entre espaço e corpo a partir de seus agenciamentos, e defende que essas interações se dão através de campos de virtualidades em que a complexidade se aproxima do *caos*. Segundo o autor, o espaço construído possui a capacidade de nos interpelar por diversos *fronts* – estilísticos e estéticos, históricos, funcionais, *afetivos* etc. –, figurando como uma espécie de *máquina enunciativa*, produzindo focos de subjetivação que também se aglomeram, coexistem e competem com outros agenciamentos também engendradores de processos de subjetivação. Logo, tratamos de evidenciar que:

Não seria demais enfatizar que a consistência de um edifício não é unicamente de ordem material, ela envolve dimensões maquinicas e universos incorporais que lhe conferem sua autoconsciência subjetiva. Pode parecer paradoxal deslocar assim a subjetividade para conjuntos materiais, por isso falaremos aqui de subjetividade parcial; a cidade, a rua, o prédio, a porta, o corredor... modelizam, cada um por sua parte e em composições globais, focos de subjetivação (GUATTARI, 2012, p. 142-143).

Atribuir um caráter imaterial aos conjuntos estruturais do espaço não se revela nem um pouco destoante das principais contribuições dos filósofos da diferença, pelo contrário, ressoa conjuntamente na *multiplicidade* de suas ideias. Para apreendermos a experiência de subjetivação do espaço considerando-o (até mesmo em seus menores subconjuntos) antes de tudo como também sendo um *produtor de subjetividade* (GUATTARI, 2012), basta retomarmos o caminho que percorremos nas questões da própria subjetividade humana: as

dobras sobre si mesma (subjetividade), as dobras do corpo sobre si, “arrastam”/são atravessadas por partículas de elementos materiais e imateriais nessa constituição, que desloca uma compreensão anterior e puramente imaterial, interna e unívoca para o conceito de uma subjetividade tomada em sua materialidade, e que também é fragmentária, não-unívoca e em incessante processo de (re)invenção.

Tratar, portanto, o espaço como uma instância engendrador de subjetividades remete a reafirmar o primado da multiplicidade e da *transversalidade* que permeia e comunica os componentes – que são parciais e heterogêneos – da subjetividade, alargando-os para elementos dos mais variados, ampliando assim as capacidades dos *devires*: devires humanos, devires animais, vegetais, maquínicos, incorporais, infrapessoais (GUATTARI, 2012).

É nesse sentido, de produtor de subjetividades, que invocamos e defendemos um estatuto positivo do espaço frente às variadas crises que o interpelam, especialmente àquelas tidas como emergentes na contemporaneidade³⁸: a *crise do inteiro* e do *espaço fraturado*, os *não-lugares* e os *lugares fora-do-chão*, a *virtualização* dos lugares etc.; recorreremos a esse traçado de conexões e atualizações teórico-práticas (que tentaremos ilustrar logo em breve) no interesse de destacarmos outras maneiras de apreendermos essa instância, muito menos em seus pontos de secção e quebra e muito mais nas oportunidades que essas brechas e fissuras trazem de articulações e abertura para outras práticas, maneiras de ser e agir e de emergência de universos existenciais potentes de vida – se a subjetividade é fragmentária, polifônica e não-unívoca, porque exigir o contrário do espaço, que é também uma zona de subjetivação, de invenção e de singularização? Assumir um estatuto positivo desse espaço, ao invés de tê-lo como uma instância solapada pelos avanços das tecnologias (a sensação de ubiquidade, por exemplo) e pelas transformações nas formas de praticá-la, significa dar abertura para a invenção, para as *linhas de fuga* que nele habitam em potência. Trata-se, então, de reafirmá-lo como elemento deflagrador de processos de subjetivação.

Oferecemos, novamente, nossa característica de *encruzilhada* para apresentar um conceito-chave em nosso processo de (re)elaboração e reinvestimento do espaço como elemento de subjetivação: as *heterotopias*. Espaços *absolutamente outros*, têm para si atribuídos um caráter dinâmico capaz de imbuir sentidos a partir mesmo da justaposição e dos entrecruzamentos entre espaços distintos, que religa e entrecruza espaços e corpos capazes de transitar por entre estados míticos ou reais (OLIVEIRA, 2015). Interpretamos, portanto, esse

³⁸ Analisadas “à luz” da contemporaneidade, mas não necessariamente inauguradas nesse período especificamente.

outro espaço emergido dessas relações como sendo a própria encruzilhada, existindo no momento mesmo desse “cruzar-se”.

Conforme Foucault (2013) pontua, as heterotopias seriam como que espécies de contestações dos outros espaços, formando-se também em constituições específicas do tempo. Segundo o filósofo, todas as sociedades possuem suas próprias heterotopias com suas próprias particularidades, mas gozando de certas zonas de interseção nessas criações³⁹. Foucault coloca que: “em geral, a heterotopia tem como regra justapor em um lugar real vários espaços que, normalmente, seriam ou deveriam ser incompatíveis. O teatro, que é uma heterotopia, perfaz no retângulo da cena toda uma série de lugares estranhos...” (p. 24). Ele levanta também cinco princípios capazes de caracterizá-las, que seriam os primeiros rudimentos da ciência por elas responsável, a *heterotopologia*:

- primeiro princípio: não há, e provavelmente não existiu, nenhuma sociedade que não tenha constituído sua heterotopia ou seu conjunto delas, e estas teriam também a característica de não demonstrarem constância – estariam elas passando por mudanças perpetuamente;
- segundo princípio: ao longo de sua história, qualquer sociedade pode diluir e fazer desaparecer uma determinada heterotopia que outrora tenha feito surgir, bem como pode organizar uma que ainda não tenha existido;
- terceiro princípio: a heterotopia possui a capacidade de justapor num determinado lugar real variados espaços que a princípio seriam incompatíveis;
- quarto princípio: as heterotopias estão frequentemente atreladas a recortes específicos do tempo, sejam aquelas ligadas a espaços de acumulação e eternidade (a exemplo dos museus, bibliotecas etc.) ou as relacionadas a espaços de passagem, de festa, de retorno momentâneo no tempo;
- quinto princípio: as heterotopias detém, sempre, sistemas de fechamento e abertura que as isolam do espaço circundante, podendo estes sistemas variar entre rigorosos e estreitos fechamentos a ingênuas e/ou sutis justaposições que pouco aspiram dissipar a realidade.

Após essa breve caracterização, é o momento de trazermos as constituições heterotópicas que habitamos, provocamos e vivenciamos em nossa prática de *monstrar*. Não vislumbramos aqui a pretensão de figurar como “criadores” de sistemas heterotópicos no sentido de “descobri-los”, mas ainda assim entendemos que no ato de *nomeá-los*,

³⁹ “todas as sociedades produzem estes espaços, em suas peculiaridades tais como as heterotopias de crise e as heterotopias de desvio, na qual a segunda é uma mutação da primeira, presente com maior constância nas sociedades primitivas que se resignavam na ordem do sacramento. Tais heterotopias de desvio contemporâneas caracterizam-se pela marginalização, e como consequência, um isolamento dos comportamentos desviantes de seus indivíduos em relação às normas de condutas idealizadas pela sociedade” (OLIVEIRA, 2015, p. 71).

compartilhá-los e coletivizá-los, também ensejamos uma atitude de criação, de invenção, trazendo-os à superfície.

Expressaremos aqui cinco heterotopias de um universo que reserva incontáveis outras em potência, mas por questões de inteligibilidade, preferência e também de exequibilidade, optamos por este número, compreendendo que reúnem predicados capazes de dar voz a boa parte dos afetos que nos atravessaram. Elegemos três alegorias para trabalhá-las: *O gigante*, *A ilha do tesouro*, *O debaixo da cama*. No entanto, vamos primeiro destacar a seguinte reflexão sobre as heterotopias para fertilizar algumas observações que ainda necessitam ser consideradas:

Essas unidades espaço-temporais, esses espaços-tempos têm em comum serem *lugares onde estou e não estou*, como o espelho ou o cemitério; *ou onde sou outro* como na casa de tolerância, na colônia de férias ou na festa, carnavalizações da existência ordinária. Eles ritualizam cortes, limiares, desvios e os localizam. (...) Estes contraespaços, porém, *são interpenetrados por todos os outros espaços que eles contestam*: o espelho onde não estou reflete o contexto onde estou, o cemitério é planejado como a cidade, há reverberação dos espaços, uns nos outros, e, contudo, descontinuidades e rupturas (DEFERT, 2013, p. 37, grifo nosso).

A primeira de nossas ressalvas consiste no caráter *rizomático* desses sistemas: como as linhas de uma treliça, eles por vezes se envolvem, se emaranham, se comunicam e *coexistem* sem necessariamente solapar uns aos outros, mesmo que por vezes um sistema possa estabelecer maior *presença* que outro num determinado momento. Por exemplo: a heterotopia sob a metáfora d'*O gigante* justapõe-se em todas as outras, mesmo que em dada ocasião possa estar menos perceptível, ou menos *vistosa* que *A ilha do tesouro*, tendo uma situação de invasão e tomada de ginásio como palco de uma narrativa em questão. Elas não se excluem, mas fabricam um jogo de alternâncias que varia em cada situação conforme a prática que está sendo privilegiada ou *direcionada* pelas circunstâncias. As oscilações do *estar/não estar* intrincam ainda mais esse jogo que acabamos de citar.

A outra ressalva que levantamos diz respeito à *interpenetração* das heterotopias por parte dos outros espaços que elas contestam: por vezes, por maior que seja a pretensão do sistema heterotópico de “fechar-se em si mesmo”, de rechaçar determinadas realidades que com ele coabitam o lugar de sua presença, esses outros espaços podem, à força das situações, da natureza, das estruturas ou dos atores (e quem sabe por uma variedade ainda maior de elementos), reivindicar para si a prevalência de sua concretude. Um dado espaço pode, com certo grau de chance, ser canal para rupturas e inconstâncias no sistema heterotópico, que de modo algum se encontra completamente imune a essas reverberações. Pelos processos que

acompanhamos e experienciamos, pudemos notar que essas heterotopias dificilmente se assumem como espaços blindados ou impermeáveis. Oferecemos então alguns exemplos dessa peculiaridade:

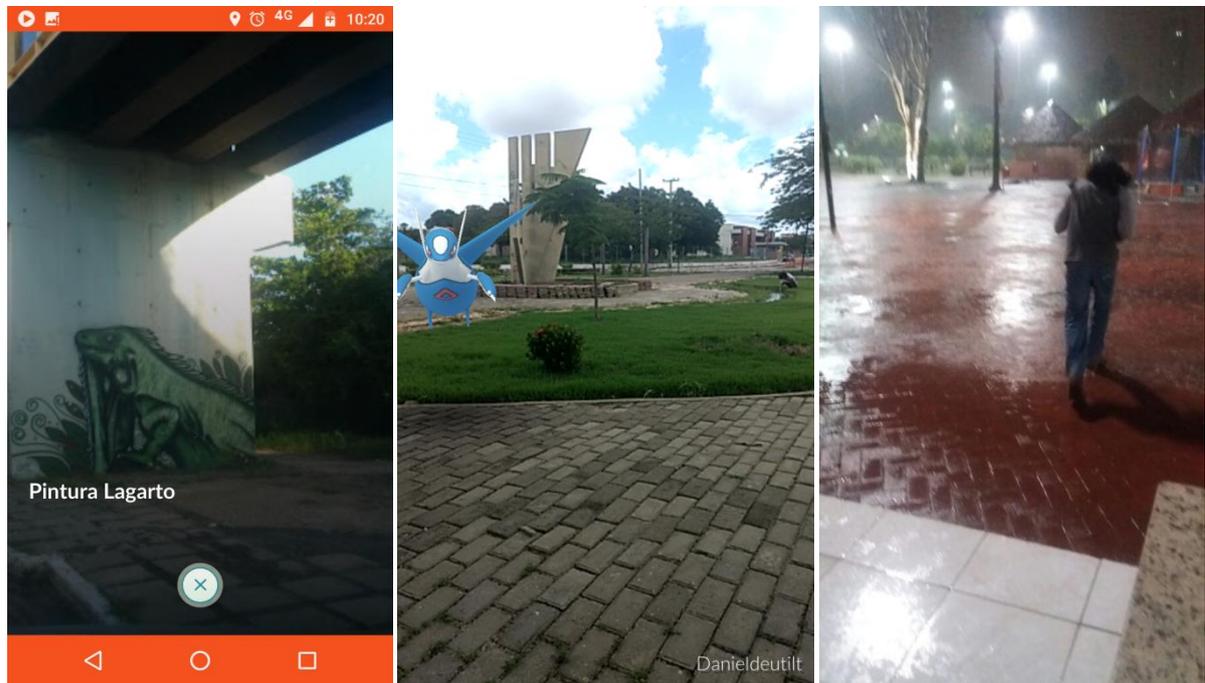


Figura 77: Variados momentos em que outras realidades “penetram” a porosidade heterotópica. Fonte: Pokémon GO/Acervo pessoal.

A sequência de fotografias acima ilustra três episódios nos quais diferentes modalidades de interpenetrações entre os espaços se evidenciaram ao ponto de interpelar-nos a respeito das rupturas e do caráter fugidio dos sistemas heterotópicos dos quais éramos ocupantes. As duas primeiras imagens à esquerda referem-se às narrativas elaboradas para as cartas-diário 08 – *Fantasma* (p. 108) e 28 – “Ele é muito higiênico” (p. 206), respectivamente, onde tanto os atores quanto as pungentes afetações que com eles emergiram e nos atravessaram, não eram nem previstos e talvez nem suportáveis pelo contraespaço que estávamos a vivenciar. Trespassados fomos pelos afetos que o “sujeito embaixo da ponte” e “o homem a lavar-se” fizeram aflorar. A experiência no espaço heterotópico do jogo foi *chacoalhada*, desestabilizada ao ponto de “quebrar o clima”, de romper a película invisível da nossa “outragem” como Treinador, como caçador de Pokémon: transportou-nos novamente à paisagem mundana, devolveu-nos aos sinuosos, porém concretos e sólidos, trilhos da realidade espacial urbana. Atores-afeto foram os elementos a romper e operar descontinuidades naqueles sistemas, naqueles *outros espaços*.

Da terceira imagem, aquela mais à direita na composição, transpomos um caminho singular em relação aos outros dois exemplos: não foi atualizada numa narrativa, mas sim

resgatada a serviço da redação presentemente elaborada. Não se converteu em carta-diário, mas foi mapeada em função das reflexões por nós coordenadas ao longo dos agenciamentos prático-teóricos constituídos: a corrida desesperada em meio à pesada chuva, felizmente registrada por uma colega também Treinadora, não exibia até então nem o apelo do sobressalto afetivo e nem a poesia aparentemente necessários para a confecção de um diário do cartógrafo, mas sua lembrança, agora “banhada” por nossa discussão neste subtópico trouxe à superfície a necessidade de expressá-la.

Atravessar solitária e apressadamente o terreno do Parque Potycabana na confusão de uma agradável, porém severa precipitação com o objetivo de capturar um monstrinho da espécie *Lapras* – ainda inédito na *Pokédex* – pareceu, à época (especificamente no dia 11 de abril de 2018, quando do Festival de *Kanto*, ocasião na qual Pokémon selvagens da primeira geração apareciam com maior incidência nos encontros) um evento isolado e não muito diferente de outras investidas inusitadas perante as caçadas. O *clima dinâmico* do jogo previa o tempo chuvoso (responsável por aumentar o surgimento de monstrinhos dos tipos Água, Elétrico e Inseto) daquela situação, mas a força do fenômeno atmosférico deixou-nos isolados, juntamente a um grupo de ciclistas e “peladeiros” num dos quiosques minimamente cobertos do local. Assim que o já citado Pokémon surgiu em nosso radar, as ponderações sobre terminar o dia encharcado ou deixar o monstro escapar duraram bem pouco: este cartógrafo deixou seus pertences mais frágeis com a amiga Treinadora e após improvisar um simulacro de capuz com uma roupa reserva (uma vez que estava levemente resfriado na ocasião) atirou-se em direção do lugar onde supostamente esperava a sua recompensa.

Consequência da força dos ventos combinada com o volume da pluviosidade, a esperança de manter o smartphone enxuto foi literalmente por *água abaixo*: nem os bolsos da espessa calça jeans suportaram a insinuação das frias gotas da chuva. Como resultado, a tela do aparelho “ganhou vida própria” com as estradas líquidas que dançavam em sua superfície e confundiam-lhe com o deslizar de seus supostos toques. Tarefa improvável a de manter o jogo funcionando plenamente durante esse intervalo. A solução improvisada foi a de desativar todos os aplicativos e desligar o *display* do mesmo enquanto executava a travessia. Como de costume na capital piauiense, relâmpagos riscavam o céu no horizonte, que ficava praticamente branco com o brilho reluzindo no aglomerado de pingos a cair. O caminho cheio de desníveis, poças e canteiros era um convite à queda e não desculpava distrações envolvendo caçadas a Pokémon. Logo, a dinâmica do jogo foi parcialmente desestabilizada: o objetivo como “velocista” ainda era o de alcançar a Poké parada onde o monstro deveria estar, mas as intempéries da natureza reivindicaram sua presença e sua força naquele *outro espaço*.

A chuva foi um elemento a promover uma ruptura momentânea e específica na heterotopia do jogo.

Apresentados os argumentos de nossas ressalvas, vamos às nossas heterotopias:

O gigante

Em seu texto sobre o tema, Foucault (2013) destaca a figura do navio como sendo “a heterotopia por excelência” (p. 30), algo como que uma porção de espaço a flutuar. Lugar sem lugar, possui vida própria e relativa liberdade, mesmo estando fadado à sua estreita e simbiótica ligação com a infinidade do mar. Lar talvez da maior reserva de imaginação das civilizações europeias – a volumosa lista de estórias de navegação é um exemplo –, o barco justapõe os corpos dos marinheiros, o oceano, o espaço construído da embarcação em si e o *mistério* da própria viagem (as terras desconhecidas, os monstros míticos, os “selvagens”, o fim do mundo numa queda d’água...). Ele intersecciona também o próprio *deslocar-se*, a *errância*.

Compartilhamos previamente essa colocação do filósofo com o objetivo de tornar mais palatável nossa alegoria evocada com *o gigante*: esse sistema heterotópico que compreende justaposições entre espaços, mas também entre corpos e entre deslocamentos. Em Pokémon GO, *o gigante* ilustra nossa experiência espacial a partir de um corpo que em sua *utopia* – à moda do *dançarino* de Foucault⁴⁰ – apresenta-se como um *corpo dilatado* num dado espaço que se faz ao mesmo tempo *interior* e *exterior* a ele. Enquanto imerso na prática do jogo, acumulam-se tanto o corpo que em sua concretude e vulnerabilidade é capaz de andar, de correr, de pilotar ou pedir passagem, que tropeça, que cai e que se fere, quanto o corpo virtualizado do avatar, que ao seu modo também anda, também corre, mas que por sua imaterialidade – que de modo algum opõe-se à sua *realidade* – não poderia, mesmo que desejasse, ser capaz de cair, de ferir-se, de sangrar. *O gigante* nasce da confluência desses dois corpos juntamente com o *contraespaço* da própria prática, que surge no ato mesmo de ocupá-lo, quando do deslocar desse corpo então *hibridado*.

⁴⁰ “e se considerarmos que a vestimenta sagrada ou profana, religiosa ou civil faz com que o indivíduo entre no espaço fechado do religioso ou na rede invisível da sociedade, veremos então que tudo o que concerne ao corpo – desenho, cor, coroa, tiara, vestimenta, uniforme – tudo isso faz desabrochar, de forma sensível e matizada, as utopias seladas no corpo. Mas talvez fosse preciso descer mais, por baixo da vestimenta, talvez fosse preciso atingir a própria carne, e veríamos então que, em certos casos, é o próprio corpo que retorna seu poder utópico contra si e faz entrar todo o espaço do religioso e do sagrado, todo o espaço do outro mundo, todo o espaço do contramundo, no interior mesmo do espaço que lhe é reservado. Então, o corpo, na sua materialidade, na sua carne, seria como o produto de seus próprios fantasmas. Afinal, o corpo do dançarino não é justamente um corpo dilatado segundo um espaço que lhe é ao mesmo tempo interior e exterior?” (2013, p. 13 – 14).



Figura 78: O avatar e seu corpo *utópico* de gigante a “devorar” o espaço. Fonte: Pokémon GO.

Nessa prática ainda se justapõem deslocamentos singulares: temos aqueles executados *cruzando-se* os espaços, trocando matéria, células, energia, criando movimento, toque, seja “batendo perna” ou no banco de um automóvel etc. Temos também os deslocamentos virtualizados a partir das informações coletadas via *geolocalização* que vão sendo traduzidas em tempo real e coordenando os movimentos do simulacro (em seu estatuto positivo, em sua *heterogeneidade*) de homem na tela do smartphone, cobrindo a passos largos faixas inteiras de avenidas ou blocos de quarteirões, rivalizando sua enorme dimensão com prédios ou estruturas ainda maiores. Logo, mesmo que se reportando a escalas distintas, ambos os deslocamentos são *simultâneos*.



Figura 79: A figura de nosso avatar a competir com as enormes estruturas no mapa do jogo. Fonte: Pokémon GO.

A fim de prosseguirmos com a caracterização de nossa heterotopia, trazemos o seguinte excerto de Foucault (2013):

Em todo caso, uma coisa é certa, o corpo humano é o ator principal de todas as utopias. Afinal, uma das mais velhas utopias que os homens contaram para si mesmos não é o sonho de corpos imensos, desmesurados, que devorariam o espaço e dominariam o mundo? É a velha utopia dos gigantes, que encontramos no coração de tantas lendas, na Europa, na África, na Oceania, na Ásia, essa velha lenda que há tão longo tempo nutre a imaginação ocidental, de Prometeu a Gulliver (p. 12).

Como ainda não pode alongar dantesicamente seu corpo, o homem diminui o mundo: mas nem por isso deixa de ser um pseudo-gigante ou quem sabe um *protogigante*. Não seriam os barcos, as locomotivas, os transatlânticos e as aeronaves, assim como os incontáveis outros maquinários de transporte e comunicação uma resposta desse homem para a sua fome de espaço, seu anseio de consumi-lo, de devorá-lo? Fome essa que só se sacia (e apenas momentaneamente) quando é capaz de visitá-lo, conhecê-lo, transpô-lo, mas também de dominá-lo, enquadrá-lo, normatizá-lo, assentá-lo em suas escalas e em seus atlas. Em Pokémon GO, à sua maneira, também ocorre algo semelhante: um *devoir-corpo* – ainda que um corpo-carro, um corpo-ônibus, um corpo-barco, um corpo-chão etc. –, justaposto a

espaços, justaposto a um corpo de gigante está lá a devorar espaços, a percorrê-los e com isso cumprir com suas aspirações.

Nos dois conjuntos de imagens expostas acima, compartilhamos exemplos da proporção descomunal que nosso avatar mantém com o mundo: o quarteirão onde resido (o retângulo esverdeado) mais se parece com uma *esteira de yoga* sob seus pés; a ponte Petrônio Portela, com capacidade para ser percorrida por até três automóveis lado a lado sem dificuldades, assemelha-se a um reles tapete de escadaria flutuando acima do rio; a igreja São João Batista, no bairro Parque Piauí, em Teresina-PI, fica com seu perímetro quase que totalmente preenchido pelo ginásio que lá se encontra, cuja torre supera por pouco a altura do avatar (na imagem podemos ver parte de seus membros inferiores logo atrás da instância): portanto, mesmo que miniaturizado na tela do smartphone – como questionamos na cartadiário 10 – Monólogo da relativa grandeza (p. 118) –, mesmo que não ultrapassando o tamanho de uma “formiga de dois pés” a meus olhos, nesse *outro espaço*, em seu mundo, ele é *o gigante*. Nosso corpo híbrido fica tão grande, tão expandido que passa a ser, ao mesmo tempo, corpo e também contraespaço. É heterotopia.

O debaixo da cama

Lugar *absolutamente* outro, segundo Foucault (2013), a grande cama dos pais abrange na primeva infância de muitos (incluindo a deste cartógrafo) a breve fascinação de um misto e transmutável espaço de contestação do cotidiano cético e circunspecto do mundo adulto: nela desvelamos o enigmático oceano, dando braçadas em meio às cobertas; sob o risco de reprimendas, voamos pelo céu e batemos asas ao saltar sem receios por sobre suas molas; embrenhamos-nos em suas florestas e até mesmo encarnamos o fantasma para os irmãozinhos por baixo de seus lençóis. Para além da fantasia, essas utopias situadas são vividas e sentidas com uma seriedade que o homem maduro pouco ousa conceber aos pequenos.

Ainda nesse universo da intimidade e do acalanto domiciliar, especificamente no espaço do quarto, figura um outro lugar, outro *contraespaço*, que por sua vez é regido por um jogo de significados que se alternam conforme o passar do dia. Esse lugar é o *debaixo da cama*: mesmo que apenas parcialmente iluminado pela radiação diurna, pode oferecer abrigo durante as brincadeiras de *esconde-esconde*, guardar tesouros e conversas secretas ao modo de uma câmara silenciosa ou mesmo servir de trincheira contra um castigo ou outro dos adultos; já durante a noite, a serviço da penumbra e do incógnito, é lar dos pesadelos inomináveis, dos sussurros, dos ganidos, dos olhares malignos e monstruosos a perturbar o sono dos infantes, é

o lugar do *desconhecido* ocultado pela caligem. Esse espaço de sombra se torna, assim como o *outro*, aquilo que é *próximo-porém-desconhecido*.

Aqui, oferecemos a alegoria do *debaixo da cama* como a heterotopia vivida naqueles espaços *oscilantes*, representados principalmente pelas afetações capazes de causar: os espaços sobre os quais circulam discursos, relações de poder e jogos de verdades que os colocam à margem de inúmeros processos, incluindo-se nessa dinâmica nossa própria experiência cartográfica – referimo-nos à rua onde este cartógrafo reside, seu bairro e vilas adjacentes e toda uma constelação de espaços onde reverberam determinadas constituições sociais, e especialmente, construções no imaginário popular relativas à *violência*, à *insegurança*, ao *crime*, à *miséria*, àquilo que é *desviante* frente à normatividade que é majoritariamente demandada.

Esses espaços, ainda que geograficamente próximos, são *empurrados* por um regime de forças que os coloca em posições afetivas e sociais destoantes, e aqui trazemos uma insólita constatação de nosso percurso investigativo: dos nossos 28 diários de campo, apenas *um* foi receptáculo de uma narrativa passada integralmente na região onde jaz este cartógrafo, mas que a despeito do reduzido número, mostrou-se capaz de desencadear transformações importantes.

Em nossa carta-diário 26 – Dois caras numa moto – O Retorno (ou Os aventureiros dos bairros proibidos) (p. 191) compartilhamos essas oscilações que naquele momento não variavam conforme a simples dualidade dia/noite de nossa alegoria, mas em função do duplo dentro/fora do lar. Enquanto em casa, é premente a sensação de segurança, rotina e aconchego. São afetos familiares e reconfortantes que nos atravessam e se compõem numa corporeidade que beira a *cumplicidade* com as paredes daquela ambiência. Já do portão de ferro em diante, há uma diversidade de afetos desestabilizadora, geralmente repercutindo num corpo que reage junto ao espaço: a “guarda alta”, o olhar cerrado e atento aos menores indícios de aproximação, as passadas largas e céleres, ou como no episódio em questão, a velocidade constante da pilotagem. Lá, os sentidos podem até se expandir a fim de manter um nível de prontidão elevado, mas o corpo se contrai, se contorce, enrijece em suas incertezas e receios. Jogar Pokémon GO sozinho nessas circunstâncias? Quase sempre no *escuro*: o smartphone com o aplicativo ligado, mas levado sutilmente num dos bolsos, onde não entra luz, com a única finalidade de *chocar ovos* e ganhar doces com o *companheiro* Pokémon. Um senso artificial de auto-preservação (produzido imagética e discursivamente, dentre outras fontes) comprime o corpo analogamente à criança que se encolhe sob as cobertas, temerosa

daquilo que pode saltar das sombras abaixo de si. Dali em diante condensava-se o espaço do nosso *próximo-porém-desconhecido*, de um dos nossos *debaixo da cama*.

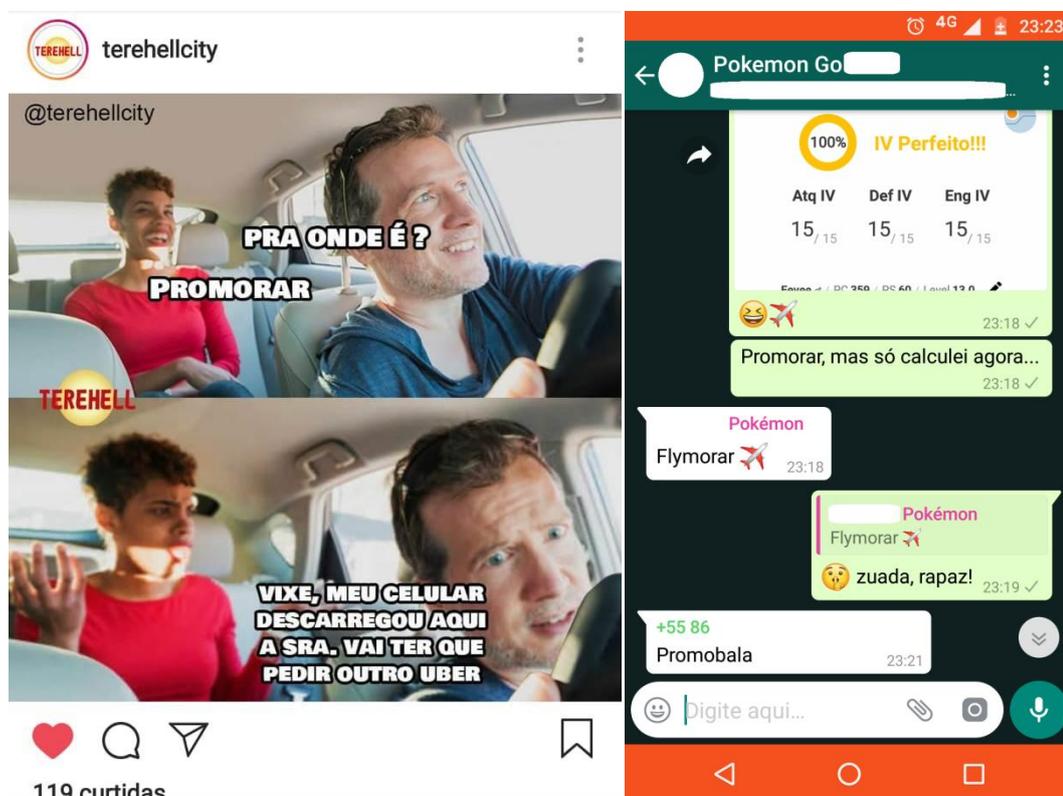


Figura 80: Exemplo dos sentidos que circulam sobre o bairro Promorar. Fonte: Instagram/Acervo pessoal.

As imagens logo acima se referem, respectivamente, a uma postagem do perfil de humor @terehellcity na rede social *Instagram* e a uma captura de tela de uma conversa num grupo de *WhatsApp* de jogadores de *Pokémon GO*. Ainda que atrelados a um viés burlesco, ambos os conteúdos trabalham jogos de verdades e discursividades que atribuem conotações negativas a um bairro popular da cidade de Teresina-PI: o Promorar. E ambos os exemplos estão sendo aqui partilhados não por acaso – o local citado é a referência de moradia deste cartógrafo.

Na primeira composição, temos uma cena em que personagens dialogam a respeito da contratação de uma corrida: a cliente, ao reportar seu destino – Promorar – ao motorista de aplicativo de transporte, recebe uma negativa mal disfarçada (e que por ser cômica não demonstra intenções de ser sutil) por um improvável transtorno tecnológico. O discurso que é construído aí faz alusão ao receio de se adentrar o espaço do bairro: *intuímos* apreensões por parte do motorista relativas à subtração de suas propriedades (veículo, dinheiro, aparelho de celular etc) ou mesmo de possíveis riscos à sua integridade física. Numa perspectiva ainda

mais pessimista, e infelizmente crível, a desconfiança do funcionário do aplicativo pode estar sendo estendida também à própria solicitante do serviço – numa espécie de *metonímia* social, onde o sujeito (conteúdo) seria “rotulado” com base em seu lugar de morada (continente), uma vez que circulam massivamente relatos de casos de golpes e emboscadas envolvendo a participação de usuários.

A imagem à direita traz um fragmento de conversa de um dos grupos do aplicativo mensageiro *WhatsApp* do qual este cartógrafo é membro: no excerto, estava a relatar o resultado de uma captura feita na Avenida Perimetral, que corta uma das áreas mais movimentadas do bairro Promorar, ocasião em que um Pokémon da espécie *Eevee* com as estatísticas máximas – que as calculadoras de atributos classificam como “perfeito” – foi adquirido. Como de costume no grupo⁴¹, a informação foi compartilhada com os outros jogadores (infelizmente bem depois do momento da captura) e recebendo logo em seguida dois comentários por parte de dois dos membros: o primeiro, “Flymorar” seguido do ícone de uma aeronave diz respeito a um trocadilho feito entre os jogadores a fim de atribuir a qualidade de *fly*, em caráter de troça, a um Treinador, numa espécie de *provocação* tacitamente aceita e, inclusive, realizada quase sempre que alguém *conta vantagem* de alguma conquista, geralmente sendo respondida com comparações e gracejos semelhantes; o segundo comentário (realizado após uma breve resposta à brincadeira anterior) fazia mais um trocadilho com o nome do bairro, porém, a composição por aglutinação trazia outro vocábulo dessa vez: formava a palavra “Promobala”.

O que os dois enunciados possuem em comum e condensam de forma exemplar são os *regimes de dizibilidade* e a política de narratividade (PASSOS, BARROS, 2015) que são instituídos e se constituem tanto como *produtores* quanto como *perpetuadores* de discursos e, portanto, também de realidades acerca do espaço em questão. Essas maneiras de dizer, descrever e narrar o bairro Promorar, especialmente numa perspectiva de periclitância, fazem reverberar toda uma cadeia de signos e enunciados que articulam relações de poder, de imagem, de dimensões subjetivas e de processualidades que por vezes, desembocam em naturalizações acerca do local.

Optamos por trazer esses exemplos no intuito de explicitar duas considerações relevantes para a abordagem constituída até o momento: a primeira refere-se à interpretação de que, de maneira alguma estamos imunes a essas afetações, às subjetivações que permeiam e acompanham esses significantes. Nossas reações como agentes no/com o espaço são provas

⁴¹ Iremos coletivizar algumas das dinâmicas envolvendo os grupos de Treinadores no aplicativo mensageiro *WhatsApp* no próximo subtópico do presente capítulo.

de nossa porosidade. Se operamos constantemente “em alerta”, se nosso corpo se contrai perante um espaço que é construído não apenas por residências, ruas, asfalto e pessoas, mas também por discursos, semiótics, histórias e *estórias*, entendemos que somos palco desse jogo de forças, muitas vezes desigual, a produzir cristalizações e ordenamentos que negam esse espaço e *o outro* que o habita por meio de determinados regimes do *dizer*.

Nossa segunda consideração remete ao *ato político* de jogar Pokémon GO, de *cartografar* esses processos e de *narrar* essas experiências: nesse sentido, jogar é também uma microrresistência a esses regimes do dizer, a esses regimes de signos. Jogar como um ato político de denunciar e evitar o solapamento de espaços e sujeitos por conta de cadeias de semiótics e organizações de poder colocadas verticalmente, que desconhecem as possibilidades transversais de produção de diferença e ignoram a dimensão heterogênea presente nesses espaços e em seus ocupantes.

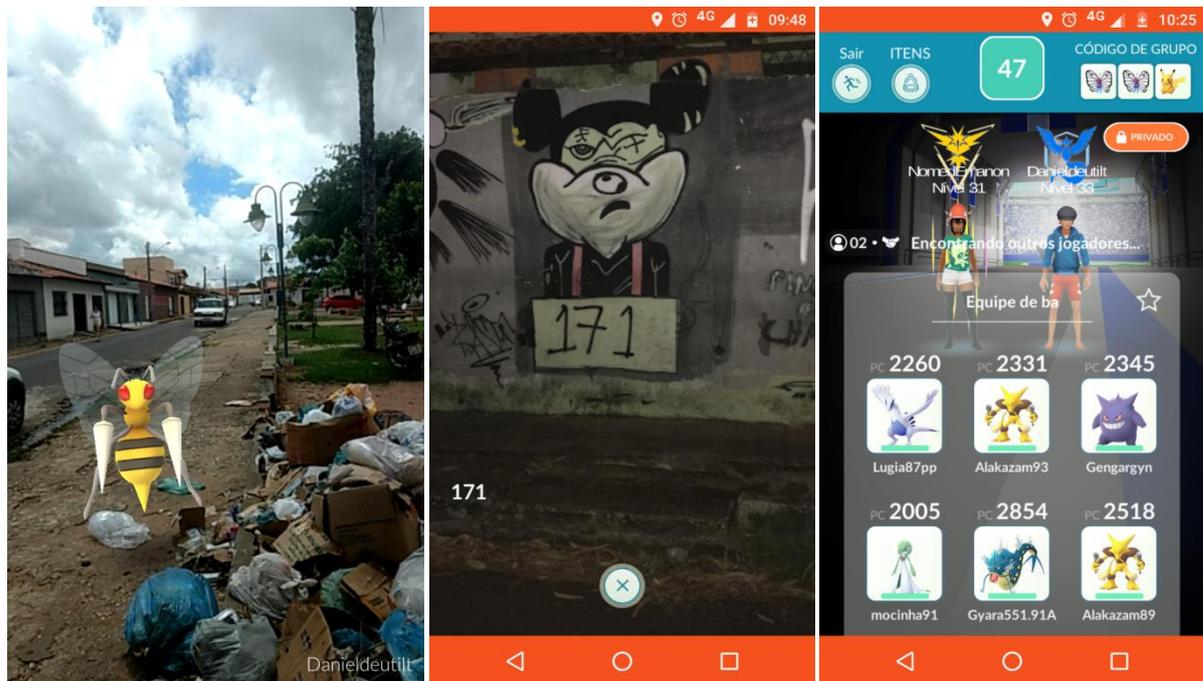


Figura 81: Exemplos de novas incursões nos *espaços de sombra debaixo da cama*. Fonte: Pokémon GO.

Esse conjunto de cenas apresentado acima se desenrola por meio de um “segundo olhar”, de um olhar “destreinado” presente em outra das oscilações de nosso *debaixo da cama*: uma abordagem que desloca a constituição de uma zona de sombra para seu caráter como zona de *descobertas*, potente de micropolíticas, de desnaturalizações e assim como outras heterotopias, capaz de contestar também o cotidiano numa atitude política de desmontagem. Nessa sequência, compartilhamos (da direita para a esquerda): nossa primeira composição em *realidade aumentada* realizada numa rua das adjacências de nosso bairro, na

ocasião em que “derrubávamos” um ginásio situado na igreja São João Batista, no Parque Piauí; recordamos uma das Poké paradas do bairro Promorar, o grafite 171, gravado em uma de suas praças e que representa também uma das identidades visuais da periferia; o registro de nossa primeira batalha de Reide realizada em dupla num ginásio da Zona Sul da capital, ocasião em que encontramos outros Treinadores a fazer a mesma atividade.

Assim, interpretamos o próprio ato de jogar Pokémon GO encarnando essa abordagem como sendo também um ato político de enfrentamento e de diluição das cristalizações de sentidos e relações de poder que estão aí estabelecidas. Ocupar esses espaços com um olhar permeável à desconstrução e potente de invenção é por si só uma ação política. Nesse sentido, buscamos operar segundo uma perspectiva de desnaturalização desse *estado das coisas*, que coloca a realidade vivida como um elemento anterior e impassível de transformações e vias de aberturas para os processos de invenção. Logo, aspiramos uma atitude que visa:

Suspeitar da naturalidade dos objetos, das relações, das formas de ser; estranhar o cotidiano e suas obviedades inquestionáveis; exercício crítico do olhar implicando deslocar do habitual e desfocar, duvidando daquilo que se vê, além de exercer a suspeita como atitude ética e postura política (FILHO, 2015, p. 73).

De maneira análoga ao ativista que ao sabotar os baleeiros em alto mar transfigura o barco e o oceano em espaço de resistência, assim como o poeta que transforma sua máquina de escrever e seus versos em máquina de guerra, recorreremos à nossa prática de contestação do cotidiano e de suas *determinações* para reivindicar e ampliar nossos espaços de resistência: jogar Pokémon GO nesse contraespaço do *debaixo da cama* é investir em zonas de sombra para senti-las, vivenciá-las sem intenções assépticas e de invulnerabilidade frente às afetações e constituições de sentidos que nos são oferecidas. Para além disso, é operar de forma positiva inventando mecanismos capazes de desvelar e afrontar enrijecimentos e cadeias de sentidos e de poder opostos à expressividade de novos afetos e à abertura para linhas de fuga. Jogar Pokémon GO no *debaixo da cama* é produzir e/ou acolher processos de subjetivação que também contemplem a heterogeneidade que pulsa nesses espaços. Oferecemos nossa heterotopia do *debaixo da cama* assim como aquele que mesmo receando o desconhecido do canto escuro do quarto ainda é capaz de tateá-lo e encontrar brinquedos e lembranças juvenis aparentemente perdidos.

A ilha do tesouro

Ao gravar seu nome entre os mais memoráveis escritores do gênero de aventura e, subsequentemente, do subgênero de *histórias de piratas*, Robert Louis Stevenson – que é conhecido principalmente por sua obra de horror *O Médico e o Monstro* – inaugura (literariamente) e dá vida a um conjunto de elementos que rodeia o imaginário acerca da temática: conspirações, intrigas e deslealdades motivadas por ganância; os fantásticos mapas, tão cobiçados quanto as recompensas que guardam, alvos de ferozes disputas e também de desafiadoras interpretações por parte de mocinhos e vilões; a aventura além-mar em direção a novas paragens, seus riscos e proporcionais (quase sempre) galardoadas. Inspirado por um mapa que ele mesmo desenhou, Stevenson ofereceu ao mundo, em 1883, seu romance *A Ilha do Tesouro*, e com ele, os amálgamas entre crueldade e benevolência, antagonismo e parceria a revezarem-se junto ao caráter também dúbio do marinheiro com a *perna de madeira* Long John Silver; a emblemática e “mãe dos clichês” das cartas geográficas a marcar com um “x” o esconderijo das delirantes riquezas; o jovem Jim Hawkins, um sujeito “ordinário”, de vida enfadonha e ordeira, que de súbito é arrastado por uma maré de aventuras e perigos outrora para ele inconcebíveis.

Essa breve caracterização do trabalho e legado deixados por Stevenson nos parece conveniente por salientar pontos que se articulam e ilustram de forma análoga determinadas propriedades presentes em nossa experiência heterotópica de jogar Pokémon GO, mais especificamente naquela encarnada por nossa alegoria da *ilha do tesouro*. Ao vivenciar esse contraespaço, pendulamos entre as condições de aliados e rivais com outros Treinadores; desbravamos extensões de cenários demarcados e que também exibem suas coordenadas guiando-nos a raros tesouros ou aos desafios a serem superados antes de exigí-los; abandonamos a segurança e as certezas do lar para arremeter frente às imprevisibilidades e surpresas no ato de aventurarmo-nos como Treinadores de Pokémon.

Dos atributos destacados, talvez aquele que apresente relação mais forte e evidente com a nossa comparação tomada de empréstimo da literatura seja a paisagem com a qual dialogamos no jogo. Como uma variação de *decalque*, ou mesmo à moda de uma espécie de *transparência* ajustada por sobre o mapa (como aquelas dispostas sobre textos ou figuras expostas por projetores), ocupamos, consumimos e interagimos num contraespaço donde se sobrepõem coordenadas, ícones e marcações que denotam funções específicas e refutam suas atribuições quotidianas acrescentando-lhes qualidades outras, reivindicando uma multiplicidade de significados antes incompatível. Assim, a experiência de jogar Pokémon GO promove a sobreposição de um tipo de ilha do tesouro à cidade, às ruas, às praças, às estradas, aos prédios que contemplamos. Esses espaços se configuram, numa determinada

temporalidade, como palcos de aventura, de esquadrinhamentos, prospecções, garimpo, coleta, caça, luta etc. Neles, coabitam tanto veículos, transeuntes e edifícios quanto exploradores, desbravadores adversários e companheiros, bem como tesouros à espera de serem reclamados.

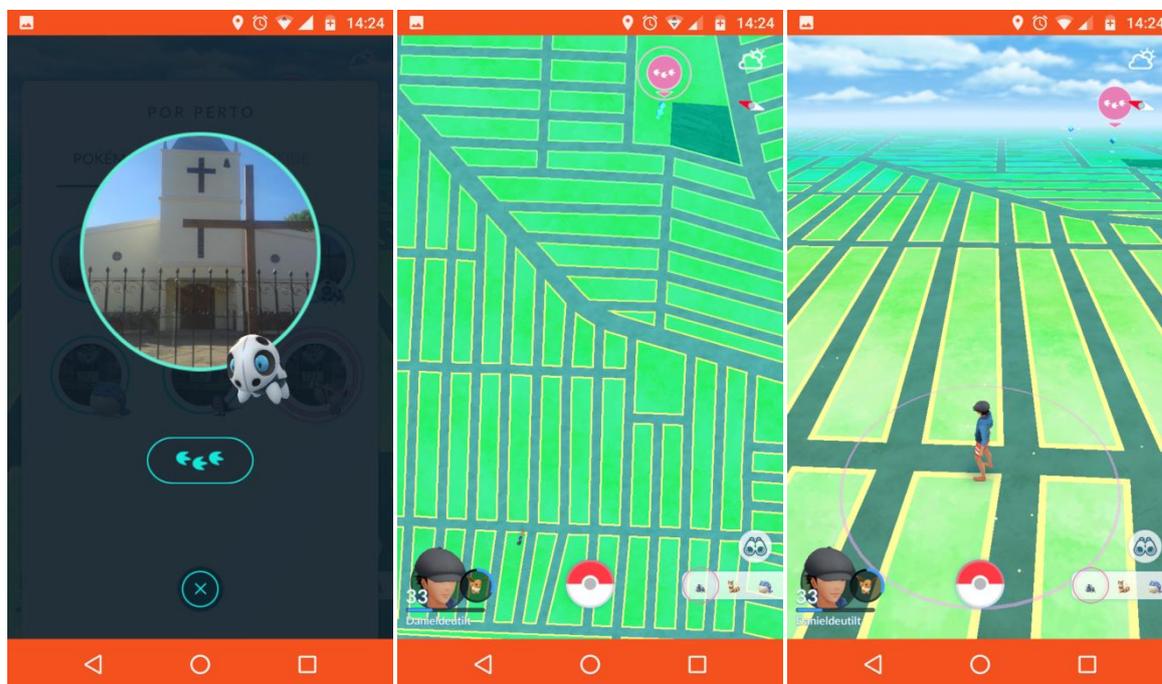


Figura 82: O tesouro e seu destino no mapa. Fonte: Pokémon GO.

Logo acima partilhamos uma sequência de imagens que dialoga com a característica a pouco levantada. Apresentada no jogo como *Igreja Católica do Promorar*, a Poké parada localizada na Paróquia de Santa Luzia exibe em nosso radar um Pokémon da espécie *Aaron*. Ao selecionarmos a opção de “marcar” o monstinho como alvo de captura, é ativado um tipo de selo sobre o lugar onde ele se encontra, como que uma rota traçada no mapa de um GPS. Com o ícone em forma de balão contendo três setas em seu interior (que oferecem a ideia de caminho a ser seguido) flutuando acima do espaço em questão, podemos coordenar a aproximação e escolher as melhores vias para o trajeto: mesmo que com notáveis diferenças tanto de formato quanto de recursos, o que está a desenhar-se aí é um momentâneo *mapa do tesouro* por “sobre” uma momentânea *ilha do tesouro*.

Aproveitamos aqui os exemplos contidos na alegoria discutida neste momento para evidenciar determinados processos que se constituem também nas variadas práticas que permeiam Pokémon GO (incluindo-se aí as outras quatro alegorias presentes no conjunto heterotópico): nessas dinâmicas estão a ser operados e deflagrados incessantes fluxos de *des-re-territorialização*. Frisamos que a escolha para a abordagem mais incisiva de tais questões

nesta etapa do trabalho se dá pelo potencial de representação que emerge dos recortes aqui trazidos. Em outras palavras, os exemplos que oferecemos se encontram imbuídos de uma inteligibilidade que com a devida atenção e cuidado na abordagem, pode ser estendida para outras experiências desse universo.



Figura 83: Espaço concreto e suas transformações em Pokémon GO. Fonte: Pokémon GO.

As três imagens exibidas na figura acima serão acionadas por nós para descrever etapas do movimento de *des-re-territorialização* de forma *ilustrativa*: mesmo que não correspondendo pontualmente ao espectro temporal dos processos, ainda assim mantém o vigor de trazê-los à tona, à superfície; por entendermos que um território equivale a uma apropriação, a uma subjetivação resguardada também (mas não apenas) em suas propriedades, incidindo em comportamentos, investimentos, tempos e espaços – cognitivos, estéticos, afetivos etc. – (GUATTARI, ROLNIK, 2007), não temos aqui a pretensão de englobar todas as representações e multiplicidades de focos de subjetivação que nele podem deflagrar-se. Reforçamos, então, o caráter humildemente propositivo adotado em nossa abordagem.

Na imagem da esquerda, no caso a única fotografia da composição – feita quando da redação da carta-diário 26 – Dois caras numa moto – O Retorno (ou Os Aventureiros dos Bairros Proibidos) –, trazemos o registro da escultura da entrada do Distrito Industrial, localizada no passeio que corta em duas a Avenida Henry Wall de Carvalho, na Zona Sul teresinense. A obra, que inclusive foi *reformada* há algum tempo, tendo sido colorida de amarelo integralmente, funciona também como uma espécie de marco divisor, separando a

entrada do bairro Parque Piauí (a Leste) do Distrito Industrial (a Oeste). O *espaço concreto* aí gravado corresponde também a um *território*: é alvo de apropriações, engendra e recebe significados, *conecta* elementos heterogêneos diversos. Constitui também *agenciamento*:

Todo agenciamento é, em primeiro lugar, territorial. A primeira regra concreta dos agenciamentos é descobrir a territorialidade que envolvem, pois sempre há alguma: dentro da sua lata de lixo ou sobre o banco, os personagens de Beckett criam para si um território. Descobrir os agenciamentos territoriais de alguém, homem ou animal: “minha casa”. O território é feito de fragmentos descodificados de todo tipo, extraídos dos meios, mas que adquirem a partir desse momento um valor de “propriedade”: mesmo os ritmos ganham aqui um novo sentido (ritornelos). O território cria o agenciamento. *O território excede ao mesmo tempo o organismo e o meio, e a relação entre ambos* (DELEUZE, GUATTARI, 1997, p. 218, grifo nosso).

Logo, tratamos esse espaço também como território por sua capacidade de extrapolar as qualidades enquanto *meio*, indo para além de suas relações com os sujeitos: a escultura pode acumular sobre si uma série de significados, pode remeter ao *lugar familiar*, ou ao aviso de que se “está perto do lar”; pode reavivar memórias afetivas das visitas às *quintas* aos finais de semana – fica próxima à margem Oeste do rio Parnaíba; pode fazer emergir as lembranças das caminhadas e interações realizadas no passeio onde foi levantada. Como território, está sim investida com focos de subjetivação.

Cabe aqui destacarmos um ponto que talvez não tenha ficado tão evidente até o momento: uma vez que estamos a compartilhar a descrição de um processo envolvendo fluxos de desterritorialização e reterritorialização engendrados em suas relações com fenômenos de *virtualização* e *atualização*, inclusive usando uma sequência específica de imagens, vale demarcarmos algumas dessas posições desenvolvidas até agora a fim de evitarmos confusões futuras. Mesmo que apresentando na primeira imagem a fotografia da escultura, ressaltamos não tratar-se, dentro desta análise, da etapa de virtualização: a fotografia, mesmo que tendo sido realizada por um dispositivo eletrônico – um smartphone – e estando agora materializada no presente documento, corresponde a uma *digitalização*. Ainda que *desmaterializada* num primeiro momento, a ação de fotografar a escultura faz parte do repertório de possibilidades enquanto objeto, não existindo aí qualquer produção inovadora de ideias ou de formas (LÉVY, 1996). Em outras palavras, o fato de estar desmaterializada numa fotografia digital não subscreve uma inventividade ou a abertura de um campo de problematizações para a já citada escultura. Há reprodução, porém não há produção de outras realidades.

Ao dar mais um passo em nossa descrição, apontamos a imagem do centro da composição, desta vez um *printscreen* de um dos espaços em Pokémon GO: o ginásio

Monumento de Entrada do Parque Industrial, geolocalizado precisamente no espaço da escultura que descrevemos. Representado pela imagem da obra capturada ainda antes de sua reforma (quando ainda constavam variadas cores), o ginásio hoje é palco de inúmeras batalhas Pokémon e batalhas de *Reide*, contrapondo e por vezes unindo um desconhecido número de Treinadores na Zona Sul de Teresina. A esta etapa do processo, atribuímos tanto a *virtualização* quanto a *desterritorialização* desse espaço.

Virtualizada em Pokémon GO, a instância inaugura para o espaço anteriormente “apenas” concreto uma série de problematizações: ainda que imaterial, ela existe; fluidifica as distinções até então correntes entre espaço palpável e espaço de jogo; engendra um emaranhado de invenções, usos e comportamentos antes não previstos em suas possibilidades como escultura; converte-se de uma solução para um horizonte problemático, deflagra outras realidades, outras formas e outras dinâmicas (LÉVY, 1996).

Como espaço desterritorializado, o ginásio *Monumento de Entrada do Parque Industrial* abandona o território da escultura, passando então a operar em suas linhas de fuga (DELEUZE, GUATTARI, 1997). Há, portanto, nesse espaço, abertura para transformações, onde passam a ser acionados processos de criação e também de diferenciação (KASTRUP, 2015).

Rememoramos então a terceira e última imagem da sequência, que corresponde ao ginásio *visto* por este cartógrafo de sua residência. Com sua torre apontando a presença de um chefe de *Reide* (juntamente com um temporizador controlando o limite de sua disponibilidade para as batalhas) no horizonte, esbarramos então com os outros dois pares dos duplos observados no processo: sua *atualização* e sua *reterritorialização*.

Por ter como “regras” a diferença, a divergência e a criação, o processo de atualização *responde* à virtualização a partir de resultados que não estavam dados de antemão (KASTRUP, 2015): o ginásio Pokémon deflagra todo um conjunto de ações, comportamentos e percepções anteriormente não previstas e, conseqüentemente, não preexistentes naquele espaço antes de sua virtualização.

Como movimentos indissociáveis, devemos destacar que a desterritorialização e a reterritorialização são concomitantes (HAESBAERT, BRUCE, 2002), portanto, são movimentos que se sucedem nessa dinâmica. Podemos colocar então, nesta etapa de nossa análise, que o processo de reterritorialização corresponde à atualização do território em sua prática, em sua pragmática: após abandonar seu território, o espaço em questão é então *reinvestido* de significados, é ressignificado e atravessado por conjuntos de semióticas diversas (ou não) de sua territorialidade anterior. A exemplo do ginásio destacado, temos um

espaço agora palco de atividades, percepções e interações outras: nele podemos competir por Pokémoedas, podemos batalhar com Pokémon de dentro de carros estacionados em seus arredores, podemos girar seu fotodisco ao passar por ele de ônibus ou ainda combinar uma batalha de *Reide* cooperando com outros Treinadores. Ali, não notamos “apenas” a escultura próxima de casa ou o lugar para “fazer alongamentos” antes das caminhadas. Preenchemos aquele espaço com outras dinâmicas, depositamos nele outros olhares, lidamos com outros saberes que anteriormente não seriam requisitados.

4.3. *Choque de Monstro #03*: das produções de si (ou cruzando as fronteiras das subjetividades)

Como verbalizado em momentos anteriores, existe um caráter *rizomático* a atravessar e comunicar os nossos *choques de monstro*, o que implica admitir que mesmo reservando o subtópico em questão à discussão das *produções de si*, o formato não exclui a presença desse elemento *fracionado* ao longo dos outros debates suscitados até aqui. Logo, temos como pretensão afirmar que o contato com outros *universos de sentidos*, com outras formas de agir, pensar e vivenciar o mundo têm sido descritos e compartilhados desde nossas primeiras linhas, donde também não aspiramos abarcar em sua completude ao final desta etapa, sob o risco de recair em reducionismos que contradizem nossa abordagem.

Talvez como elemento aglutinador de grande parte dos processos experienciados e compartilhados em nosso percurso cartográfico nós possamos destacar a nossa jornada em busca do acesso ao *plano comum* – que longe de ser reconhecido por sua homogeneidade ou reunião de atores com relações de identidade entre si, mas principalmente por sua capacidade de comunicação entre singularidades e heterogeneidades capaz de fazer emergir a compreensão de realidades que são complexas (KASTRUP, PASSOS, 2014).

Nessa esteira cabe destacar que os caminhos até esse plano se fizeram (e ainda se constituem) por meio de uma *ampliação da sensibilidade*, uma espécie de abertura, um tipo de baixo limiar às afetações que se insinuam no campo da experiência: talvez por isso este cartógrafo tenha sucessivas vezes sido “impregnado” por aquilo que Barros (2013a, 2013b) veio a chamar de *olhar de chão*, uma atenção às miudezas, àquilo que é comumente relegado ao esquecimento, que por vezes é solapado por outros afetos que gritam mais alto aos sentidos. Talvez nessa “hiperalgia” aos afetos, tenhamos contraído uma variação desse olhar do poeta, quem sabe um *olhar de passarinho*, uma vez que tratamos de encarar tanto as pequenezas do chão quanto aquelas acima dele.

Poderíamos abordar com maior minúcia o volumoso número de exemplos oferecidos em nossos relatos, mas questões relativas à exequibilidade de nosso trabalho urgem, demandando-nos o crivo da preferência para aquilo que optamos por compartilhar. Nesse sentido nos valemos das experiências que entendemos como desestabilizadoras, aquelas capazes de “desfocar” nossas percepções e apropriações num primeiro momento tidas como estanques, aquelas capazes de nos deixar permeáveis às heterogeneidades que não são totalizáveis. Optamos então por partilhar a discussão de momentos em que nos aventuramos no “ir e vir” de cruzar as *fronteiras* das subjetividades.

Narrado na carta-diário 27 – Sábado de Sol (p. 196) e provavelmente com certa pressa por parte deste cartógrafo, tratamos de rememorar agora o relato do personagem *Solo* ao nos contar o *causo* em que por pouco não teve sua amizade abalada com outra jogadora de Pokémon GO: “Ela [a amiga] está zangada e nem está falando comigo (risos). Um dia desses aí eu derrubei um monte de ginásio com os Pokémon dela e ela ficou *invocada*” (p. 200). A experiência vivida de *estranhamento* foi pouco refletida na ocasião, passando meramente por uma avaliação limitada ao grau de envolvimento com o jogo. Em resumo, nossa afetabilidade foi provocada, mas pouquíssimo acionada na ocasião. Até o momento praticamente não tínhamos nos desprendido das identificações *automatizadas* com o que estava supostamente já posto em nossa realidade.

O processo de formação do cartógrafo se aproxima da possibilidade de desidentificar-se dos hábitos que são executados sem uma atenção cuidadosa. Antes de aprender, trata-se de desprender-se. (...) é preciso desmanchar a responsividade que nos liga à vida de forma desconectada com a experiência. O aprendizado é literalmente corporificado e criado; requer tempo e espaço, respiração, articulação, atenção, disponibilidade para o desconhecido (POZZANA, 2014, p. 57).

O que pretendemos desvelar com o exemplo citado é a facilidade com que damos respostas aos processos acompanhados em campo e como nem sempre estas conseguem ser *desnaturalizadas*: os padrões, o normativo, as zonas de conforto, os estereótipos e a própria noção de *racionalidade* nos reposicionam por sobre a linear estrada das convenções e literalmente nos *cegam* para a multiplicidade que ganha formas na experiência. Ao passo que demos corpo à nossa prática cartográfica, que *despimos* os sentidos para os afetos e oferecemos-nos como passagem ao desconhecido, ao *estranho*, é que alcançamos, de fato, os processos e a riqueza de significados e realidades que eles são capazes de oferecer. Agora experienciada, *predada e digerida*, a condição de *sentir*, de ser *afetado* pelos Pokémon derrubados dos ginásios (situação que vivenciamos inúmeras vezes após o episódio) nos

coloca sob outra perspectiva, nos propõe uma espécie de empatia ou mesmo de alteridade em relação à amiga que *Solo* quase *perdeu*: permitimos-nos então tocar por outras singularidades e, portanto, ampliar nosso *universo*. Permitimos-nos acessar um *plano comum*.

Como sintetizam Kastrup e Passos (2014, p. 37): “o plano comum envolve então ampliação e alargamento das subjetividades pela conexão com singularidades heterogêneas e semióticas até então estranhas”. Assim, entendemos que nos movimentos e circularidades que envolvem os entrecruzamentos de singularidades e semióticas diversas, há uma parcela de *permeabilidade*, de sintonia entre *ritmos*, de conexões que implicam a habitação de um *território existencial*.

Por conseguirmos *tatear* tal plano, também tivemos aguçadas nossas percepções para uma série de características dos personagens com os quais constituímos esses momentos. Dentre essas, destacamos as relacionadas ao conjunto de códigos partilhados pelo grupo de jogadores: expressões idiomáticas, coloquialismos, gracejos, mas também códigos que se revelam em posturas corporais, em trejeitos e sutis movimentos que conseguimos interpretar por meio de uma comunicação que se estabelece numa mediação por referentes do próprio jogo Pokémon GO – como o olhar cabisbaixo em direção à tela do smartphone, as mudanças de direção nas caminhadas justamente para os locais onde se avistaram Pokémon cobiçados ou mesmo o suave girar da digital do indicador ao realizar o arremesso de uma Pokébola curva. Para além das percepções, foi o próprio *contágio* através do uso que nos revelou tais idiosincrasias.

Como exemplificamos nas cartas-diários, a comunicação entre os jogadores encontra-se permeada de gírias e expressões específicas, fenômeno que culmina numa espécie de *dialeto* próprio entre os personagens do meio: vão desde miscelâneas com a língua inglesa (*lure, candy, dust, buddy, spammar, shine, counter, fly* etc.) até apropriações de termos já conhecidos e ressignificados conforme as dinâmicas e interações deflagram remodelagens (“derrubar” ginásios, “deitar” chefes de *Reide*). Além de permitirem a fluência da comunicação, tais códigos também se apresentam como elementos de identificação e reconhecimento entre seus usuários.

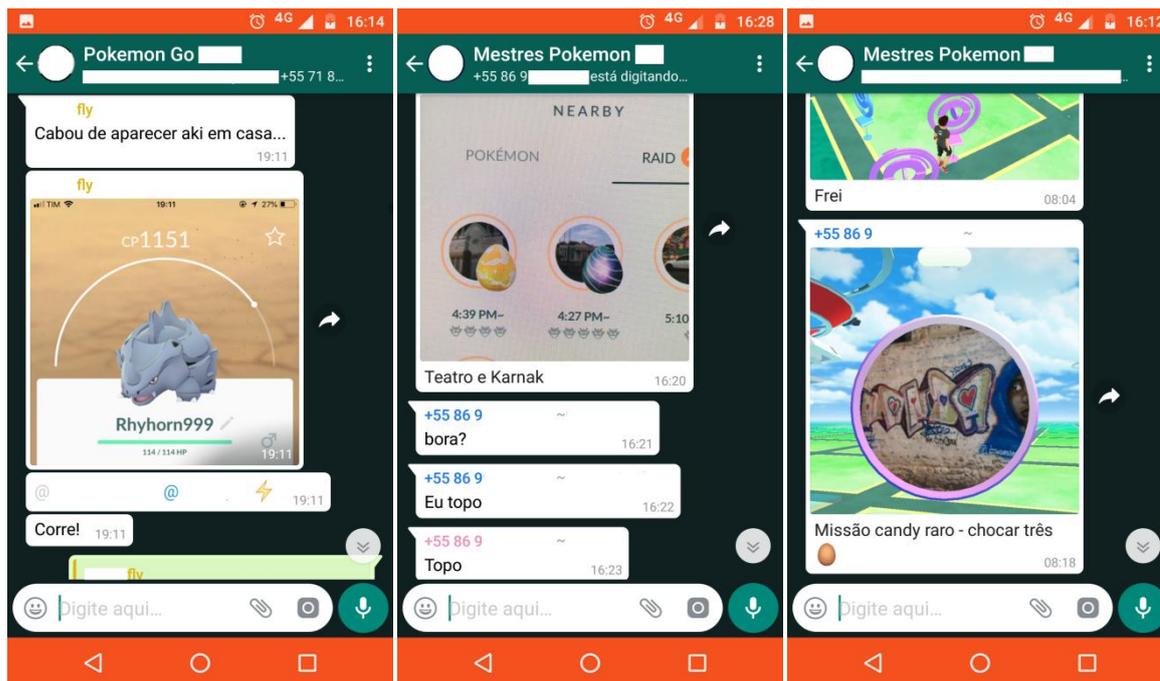


Figura 84: Exemplos das redes de compartilhamento de informações entre os Treinadores. Fonte: Acervo pessoal.

A partir dos fragmentos mostrados acima, oferecemos exemplos das variadas dinâmicas de compartilhamento de informações dos jogadores de Pokémon GO para além das interações ocorridas enquanto praticam o jogo. Na primeira das três imagens, um dos Treinadores divulga no grupo a captura de um Pokémon da espécie *Rhyhorn* detentor de estatísticas em seu grau mais elevado (15 em ataque, 15 em defesa e 15 em estamina). A atitude do jogador em questão é repetida por inúmeros outros frequentemente, onde dividem a localização de monstrinhos raros ou poderosos para que outros membros também possam adquiri-los.

Na imagem ao centro da composição, está talvez a dinâmica mais presente nos grupos: o compartilhamento e convite para batalhas de *Reide* no jogo. Como elas possuem um temporizador que define sua expectativa de abertura e duração, os *prints* ajudam outros Treinadores a programarem-se para o evento e também combinar questões relativas ao quórum, uma vez que grande parte dos chefes de *Reide* necessitam da cooperação de vários jogadores para que possam ser derrotados. É comum que nessas interações sejam feitas listas de quantos membros podem comparecer e quantas contas serão usadas na batalha. Comumente também se divulgam os proveitos resultantes das recompensas (Pokémon capturado no desafio de bônus, doces raros, frutas douradas etc.).

Já a terceira imagem corresponde à divulgação de Poképaradas que oferecem missões com recompensas valorizadas pelos jogadores: Pokémon poderosos, doces raros, *poeira*

estelar etc. Assim, ao girar o fotodisco de alguma Poképarada, o jogador registra a missão no sistema de pesquisa de campo e também compartilha com seus pares.

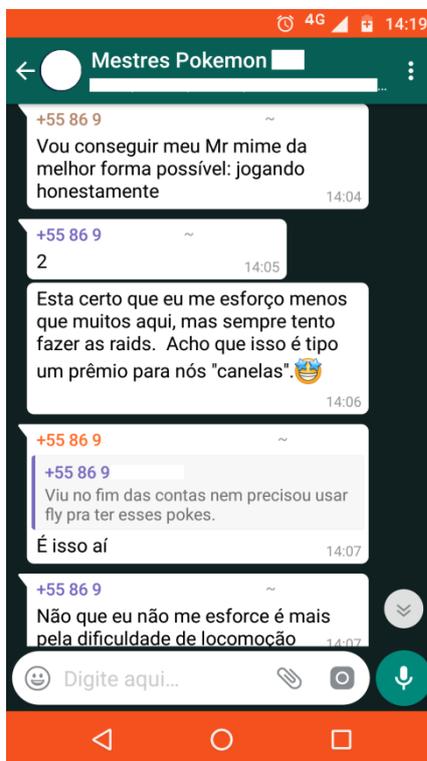


Figura 85: Um exemplo da autoidentificação como “canela” por parte dos jogadores. Fonte: Acervo pessoal.

O relato trazido logo acima corresponde a um trecho de uma conversa em um grupo de *WhatsApp* de Treinadores de Teresina, onde os membros comemoravam a recente inclusão de Pokémon regionais da primeira geração em ovos de 7 quilômetros (as espécies *Mr. Mime*, *Kangaskahn* e *Tauros*). Como estes eram acessíveis apenas para jogadores no exterior (Europa, Oceania e América do Norte, respectivamente) ou para usuários de *fly*, a novidade foi bem recebida pela comunidade. No episódio, vários jogadores demonstraram empolgação pela possibilidade de completar a *Pokédex* de *Kanto* (relativa aos 151 primeiros Pokémon) sem necessidade de viagens internacionais, de fornecer o acesso à conta do jogo para usuários dos respectivos continentes ou mesmo de utilizar artifícios tidos como proibidos pela política da desenvolvedora do aplicativo.

Além do otimismo, outro fator observado foi o relativo a uma espécie de “orgulho” em serem jogadores presenciais, os vulgos *canelas*⁴². As declarações partiram especialmente após parte dos Treinadores constatarem que estariam sendo recompensados pela paciência em jogar “honestamente”, sem a necessidade de fazer uso de simuladores ou outras ferramentas. Ficou

⁴² termo coloquial popular nas redes sociais e grupos de aplicativos mensageiros para os Treinadores que se deslocam “fisicamente” durante a prática do jogo.

então verbalizada a importância dada à *performance* nesse universo existencial, ao papel que ela compõe conjuntamente aos variados elementos que competem e se atravessam para compor a dinâmica da atividade sob a perspectiva presencial em Pokémon GO. Assim, entendemos que:

Não basta o jogo e o espaço heterotópico que permite o acontecimento do jogo. É também necessário que o sujeito se permita atuar nessa tríade. É necessária sua *performance* para que o círculo mágico seja atravessado e o sujeito fique imerso no jogo, criando uma temporalidade e uma espacialidade própria de jogo alheia ou fundida com o espaço-temporal da realidade concreta (OLIVEIRA, 2015, p. 74).

Para além do momento especificado na conversa anterior, é notório nas diversas interações (sejam em *Reides*, eventos ou nas redes sociais) a ênfase na performance como elemento de *auto-referenciação* entre os Treinadores com os quais vivenciamos e acompanhamos processos: percebemos um certo *prazer* em carregarmos a alcunha de *canelas* de afirmarmos as distâncias percorridas em uma tarde encalorada ou simplesmente compartilhar os casos de acidentes ou situações inusitadas durante os deslocamentos.

Assim como o processo de inventar-se como Treinador Pokémon, notamos certa correlação com a invenção do corpo-mundo do cartógrafo, das aberturas e porosidades aos afetos que nos interpelam nas dinâmicas e que exigem um corpo performático, um devir-andarilho capaz de conectar-se aos elementos heterogêneos que se arremetem conforme enfrentamos a realidade e as incertezas do mundo vivido. Logo, evidenciamos a imbricação que prevalece nesse duplo Treinador/cartógrafo:

Cartografar é conectar afetos que nos surpreendem e, para tanto, na formação do cartógrafo é preciso ativar o potencial de ser afetado, educar o ouvido, os olhos, o nariz para que habitem durações não convencionais, para além de sua função sensível trivial, ativando algo de suprassensível, dimensão de virtualidade que só se amplia à medida que é exercitada. O cartógrafo, assim, vai criando corpo junto com a pesquisa. Trata-se de ganhar corpo para além da funcionalidade orgânica, biológica. Algo se passa, algo de virtual pode ser acessado, e aí está o corpo, o mundo e o tempo que passa (POZZANA, 2014, p. 63-64).

Por fim, convém a este cartógrafo depositar algumas ressalvas em relação à prática do *fly* (uso de aplicativos para simular a geolocalização dos usuários, ou meramente “*fake GPS*”): apesar de inúmeros relatos de personagens desmerecendo a atividade ao longo das cartas-diários – e vez ou outra questionada e também refutada pelo pesquisador na qualidade de Treinador –, prezamos por deixar claro que não renegamos as subjetividades possivelmente engendradas por/nessa maneira de jogar Pokémon GO, apenas se trata de que o presente

trabalho não *alcança* esse plano comum e em decorrência disso é incapaz de produzir dados substanciais para interpretações mais profundas. Por outro lado, mesmo que minimamente, ressaltamos a faceta *desviante* dessa prática, seu caráter *subversivo* e de *microrresistência* às regras usualmente impostas no jogo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo de nossa jornada acrescentamos e abandonamos ideias, prospectamos teorias, ensaiamos e rejeitamos metodologias, abraçamos um *ethos*, uma pragmática metodológico-teórica, *canibalizamos* teorias e teóricos, *inventamos-nos* como Treinador Pokémon e cartógrafo, nos confrontamos com realidades e com cenários em pleno fluxo de reviravoltas e transformações, muitas delas de forma quase perpétua: o próprio jogo Pokémon GO ainda corresponde a um fenômeno cuja única constância são suas metamorfoses.

Aqui destacamos também a natureza passageira de nosso trabalho: cientes da processualidade que envolve toda a gama de elementos com os quais constituímos a pesquisa, não aspiramos redigir diretrizes e muito menos princípios norteadores para um entendimento global do fenômeno. Entendemos nossa investigação como sendo apenas um dos nós de toda uma cadeia, de toda uma treliça que conecta as partes de um rizoma. Um pequeno, mas também relevante fragmento de um sistema. Não esperamos então oferecer respostas eternas e dados cuja duração não pode ser questionada, contudo frisamos o caráter particular de cada momento, seu contexto e a validade que detém quando da consideração desses fatores em sua especificidade.

Convém ressaltarmos que dentre as diversas saliências tateadas no percurso de nossa cartografia, fomos constante e pungentemente desestabilizados, “sacudidos” pelos processos e afetos que nos interpelaram: grande parte deles de características híbridas, heterogêneas, *caóticas*. As relações, também híbridas, entre espaços concretos, virtuais, heterotópicos, nos forçaram a reavaliar nossas estratégias de aproximação e interpretação, nossa postura, nossa permeabilidade e grau de afetabilidade a fim de que alcançássemos tais territórios: trafegar entre fronteiras invisíveis aos pensamentos binários foram verdadeiros desafios.

Inventamos-nos nesse objetivo: pensamos na imanência, na multiplicidade, demos morada à diferença no intuito de extrapolar as convenções e normatizações de como enxergamos e procuramos compreender a realidade. Operamos de modo a “desver”, a desaprender as já cristalizadas maneiras de apreender o mundo. Solapamos as verdades e as polarizações, desvencilhamos-nos das seções, das oposições que regem as interpretações do mundo. Ao invés de pensá-lo segundo os “sim ou não”, os “dentro ou fora”, os “porquês”, demandamos alternativas por sobre os “talvez”, os “entre” e os “como”. Percorremos fronteiras desguarnecidas e também nos despimos, mesmo que apenas parcialmente, de nossas defesas e responsabilidades apriorísticas.

Nesse sentido, compartilhamos uma série de episódios e interpretações que nos permitem afirmar que em suas dinâmicas, os jogadores de Pokémon GO vivenciam e deflagram processos de *desterritorialização* e *reterritorialização*: através de suas atividades coletivas e no jogo, eles arrebatam territórios, desconfiguram certezas e implantam processos de invenção e de *novidade* a espaços e maneiras de fazer antes solidificados e estanques. Nessa esteira, também há fissuras para ressignificações, partilha de outros sentidos, apropriações de lugares e de identificações com os mesmos: afetações são deflagradas por meio dessas vivências, inculindo sensações, desejos e pertencimentos pelos espaços onde ocupam enquanto Treinadores.

Parafraseando a mãe do eu lírico de Barros (2013c, p. 09) quando a mesma diz: “meu filho você vai ser poeta. Você vai carregar água na peneira a vida toda”, entendemos que nossa prática cartográfica, que muito tem a ver com a de poeta, nos coloca numa situação deveras semelhante: carregamos água, carregamos afetos nas peneiras de nossas impressões: longe de querer insinuar qualquer espécie de inutilidade em nossa atividade, mas não almejamos *capturar* a realidade em sua totalidade. Nossa peneira deixa escapar pontas soltas, vestígios, imprevistos e elementos nem sempre alcançáveis. Nossa peneira deixa escapar pingos pelo caminho. Seus movimentos incessantes deixam rastros, pistas por onde passamos, e essas pistas podem ser revisitadas por outros atores, que com suas peneiras podem ou não carregá-las também e depositá-las em outros universos. Somos porosos e por isso mesmo somos atravessados por uma infinidade de fluxos que condizem com a multiplicidade inerente à vida. A analogia da peneira revela tanto nossa face porosa em aceitar os afetos que pedem passagem quanto nossa imperfeição assumida em querer abarcar toda a realidade em sua potência.

Logo, entendemos que mesmo deixando “passar batido” incontáveis minúcias dos processos que nos aventuramos a acompanhar, fomos capazes de alcançar determinados focos de subjetivação, variadas maneiras de ser, existir e agir engendradas nas práticas de Pokémon GO. Registramos, verbalizamos e interpretamos trejeitos, diálogos, ações e afetos que segundo outras circunstâncias não se dariam de maneira semelhante. Nessas experimentações coabitam organismos, meios e suas relações em formatações próprias, talvez únicas. Não afirmamos isso apenas por presenciar, por ver e relatar: nessa empreitada *monstramos*, *inventamos*, fizemos *poesia*, fomos *árvore*, *passarinho*, *criança*. Caminhamos sob o sol e corremos sob a tempestade. Capturamos Pokémon e acolhemos amigos. “Batemos perna”, trepidamos nos ônibus e pegamos carona. Batalhamos, cooperamos e competimos. Transpiramos, encharcamos-nos e até frio sentimos. Demos aperto de mãos, arremessamos

Pokéboas, mas também as usamos para cuidar, afagar e proteger. Pegamos passarinho e soltamos. Alcançamos e abraçamos *devires-monstro*, *devires-formiga*, *devires-gigante*, *devires-treinador*. Produzimos realidades e habitamos universos.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Lisiane Machado. **As potencialidades do pensamento cartográfico**: a cartografia de Deleuze e Guattari como método de pesquisa processual. XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Caxias do Sul, 2010.

ALVAREZ, Johnny; PASSOS, Eduardo. Cartografar é habitar um território existencial. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana (orgs.) **Pistas do método cartográfico**: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 131 – 149.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. 6. ed. Campinas: Papirus, 2007.

BARROS, Laura Pozzana de.; Kastrup, Virgínia. Cartografar é acompanhar processos. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana (orgs.) **Pistas do método cartográfico**: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 52 – 75.

BARROS, Manoel de. **Arranjos para assobio**. São Paulo: Leya, 2013a.

_____. **Ensaio fotográficos**. São Paulo: Leya, 2013b.

_____. **Infantis**. São Paulo: Leya, 2013c.

_____. **O guardador de águas**. São Paulo: Leya, 2013d.

_____. **Retrato do artista quando coisa**. São Paulo: Leya, 2013e.

BRAGA, José Luiz. A prática da pesquisa em comunicação: abordagem metodológica como tomada de decisões. In: **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Brasília: E-compós, v. 14, n. 1, jan./abr., 2011a.

_____. **Constituição do campo da comunicação**. In: Verso e Reverso. São Leopoldo: Unisinos, n. 58, p. 62 – 77, 2011b.

BULBAPEDIA. **Pokémon (species)**. Bulbapedia, 2017. Disponível em: <[https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_\(species\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_(species))>. Acesso em 20 mai. 2017.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**: (a idade da fábula): histórias de deuses e heróis. Rio de Janeiro: Ediouro, 26. ed., 2002.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003a.

_____. **Internet e sociedade em rede**. In: MORAES, Dênis (org.). Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003b.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 14. ed., 2008.

CHESNEAUX, Jean. **Modernidade mundo**. Petrópolis: Editora Vozes, 1995.

COHEN, Jeffrey Jerome. **Pedagogia dos monstros**: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

COLETTI, Caio. **Pokémon GO ultrapassa 800 milhões de downloads**. Observatório do Cinema, 2018. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/games/2018/05/pokemon-go-ultrapassa-800-milhoes-de-downloads>>. Acesso em 30 de mai. 2018.

COSTA, Luciano Bedin da. **Cartografia**: uma outra forma de pesquisar. Revista Digital do LAV. v. 7, n. 2, mai/ago. 2014, p. 66 – 77.

COSTA, Luis Arthur; ANGELI, Andréa do Amparo; FONSECA, Tania Mara Galli. Cartografar. In: FONSECA, Tania Mara Galli; NASCIMENTO, Maria Livia do; MARASCHIN, Cleci (Orgs.). **Pesquisar na diferença**: um abecedário. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 45 – 48.

CRAIA, Eladio. **O virtual**: destino da ontologia de Gilles Deleuze. Rev. Filos., v. 21, n. 28, p. 107-123, jan/jun. 2009.

DEFERT, Daniel. Heterotopia: tribulações de um conceito entre Veneza, Berlim e Los Angeles. In: **O corpo utópico, as heterotopias**. São Paulo: N-1 Edições, 2013, p. 33 – 55.

DELEUZE, Guilles. **Diferença e Repetição**. Lisboa, Portugal: Relógio D'Água, 2000.

_____. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

_____. O virtual e o atual. In: ALLIEZ, Éric. **Deleuze filosofia virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996, p. 49 – 57.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. (vol. 1). 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2011.

_____. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. (vol. 2). Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

DICIONARIODOAURELIO. **Resultado**. Dicionariodoaurelio.com. 2018. Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/resultado>>. Acesso em 20 ago. 2018.

DOMÈNECH, Miguel *et al.* A dobra: psicologia e subjetivação. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. **Nunca fomos humanos**: nos rastros do sujeito. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

EXTRA. **Jogadores de 'Pokémon GO' fazem tumulto em Taiwan para capturar criatura rara; vídeo**. Extra.globo.com, 2016a. Disponível em: <<https://extra.globo.com/noticias/mundo/jogadores-de-pokemon-go-fazem-tumulto-em-taiwan-para-capturar-criatura-rara-video-19978668.html>>. Acesso em 25 mai. 2017.

_____. **Pokémon GO**: capture Pikachu como monstrinho inicial. Extra, 2016b. Disponível em: <<https://extra.globo.com/noticias/celular-e-tecnologia/pokemon-go-capture-pikachu-como-monstrinho-inicial-19859627.html>>. Acesso em 10 de jul. 2017.

FALCÃO, Thiago; AQUINO, Maria Clara. Sociabilidade e jogo em redes sociais baseadas em localização: dinâmicas interacionais e o sistema de *badges* do *Foursquare*. In: **Comunicação, mídia e consumo**. Ano 10, v. 10, n. 27, mar. 2013. São Paulo: ESPM, 2013, p. 97 – 128.

FERRARA, Lucrécia D’Alessio. O espaço público como meio comunicativo. In: COSTA, Carlos; BUITONI, Dulcilia Schroeder (orgs.). **A cidade e a imagem**. Jundiaí: Editora In House, 2013.

_____. **Olhar periférico**: informacao, linguagem, percepcao ambiental. 2ed. Sao Paulo: EDUSP, 1999.

FILHO, Kleber Prado. Desnaturalizar. In: FONSECA, Tania Mara Galli; NASCIMENTO, Maria Livia do; MARASCHIN, Cleci (Orgs.). **Pesquisar na diferença**: um abecedário. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 73.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. 25. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

_____. **O corpo utópico, as heterotopias**. São Paulo: N-1 Edições, 2013.

FRAGOSO, Suely; ROSÁRIO, Nísia Martins do. **Melhor que eu**: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário on-line de caráter multicultural. Interin, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, v. 6, 2008.

GARCIA-ROZA, Luiz Alfredo. **Freud e o inconsciente**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.

GELAMO, Rodrigo Pelloso. **A imanência como “lugar” do ensino de filosofia**. Educação e Pesquisa. São Paulo, v. 34, n. 1, jan/abr. 2008, p. 127 – 137.

GIARD, Luce. Apresentação. In: CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 14. ed., 2008, p. 09 – 34.

GOOGLE DEVOLPER. **Geolocalização**: como exibir a posição do usuário ou do dispositivo no Maps. Google devolper, 2017. Disponível em: <<https://developers.google.com/maps/documentation/javascript/geolocation?authuser=19&hl=p>>. Acesso em 20 mai. 2017.

GRISCI, Bruno. **Top 10**: episódios censurados de Pokémon (anime). Nintendo Blast, 2011. Disponível em:< <http://www.nintendoblast.com.br/2011/05/top-10-episodios-censurados-de-pokemon.html>>. Acesso em 20 mai. 2017.

GUATTARI, Félix. **Caosmose**: um novo paradigma estético. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2012.

_____. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996, p. 177 – 191.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica**: cartografias do desejo. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

HAESBAERT, Rogério; BRUCE, Glauco. **A desterritorialização na obra de Deleuze e Guattari**. GEOgraphia, 2002. Disponível em: <<https://geographia.uff.br/>>. Acesso em 10 jul. 2017.

HAMANN, Renan. **Pokémon GO faturou R\$ 500 milhões; tempo de uso já supera o do facebook**. Tecmundo, 2016. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/pokemon-go/108049-pokemon-go-faturou-r-500-milhoes-tempo-uso-supera-facebook.htm>>. Acesso em 10 jul. 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JACKSON, Steve. **Gurps**: módulo básico: personagens. São Paulo: Devir, 4. ed., 2010.

JOVEMNERD. **Pokémon GO está quase do jeito que os fãs queriam** – um ano depois. Jovemnerd, 2017. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdnews/apos-um-ano-de-seu-lancamento-pokemon-go-esta-quase-do-jeito-que-os-fas-queriam/>>. Acesso em 10 jul. 2017.

JUNIOR, Edgard Lamounier. Glossário. In: TORI, Romero; KIRNER, Cláudio; SISCOOTTO, Robson (Ed.). **Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2006.

KASTRUP, Virgínia. Inventar. In: FONSECA, Tania Mara Galli; NASCIMENTO, Maria Livia do; MARASCHIN, Cleci (Orgs.). **Pesquisar na diferença**: um abecedário. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 141 – 143.

KASTRUP, Virgínia; PASSOS, Eduardo. Cartografar é traçar um plano comum. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia. **Pistas do método da cartografia**: a experiência da pesquisa e o plano comum. Porto Alegre: Sulina, 2014, p. 15 – 41.

KENT, Steven. **The ultimate history o vídeo games**: from Pong to Pokemon – the story behind the craze that touched our lives changed the world. Nova York: Three Rivers Press, 2001.

KLEINA, Nilton. **Pokémon GO perdeu mais de 80% dos jogadores iniciais só nos EUA**. Tecmundo, 2017. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/pokemon-go/115530-pokemon-go-perdeu-80-jogadores-iniciais-so-eua.htm>>. Acesso em 10 jun. 2017.

LARIMER, Tim. **The ultimate game freaker**. Time Asia, 1999. Disponível em: <<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,2040095,00.html>>. Acesso em 20 mai. 2017.

LAZZAROTTO, Gislei Domingas Romanzini. Experimentar. In: FONSECA, Tania Mara Galli; NASCIMENTO, Maria Livia do; MARASCHIN, Cleci (Orgs.). **Pesquisar na diferença**: um abecedário. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 101 – 103.

LE BRETON, David. **Antropologia do corpo e modernidade**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

LEMOS, André. Ciberespaço e Tecnologias Móveis. **Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura**. Facom UFBa, 2005. Disponível em: < <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/territorio.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2016.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 2009.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O fantástico e desconhecido mundo das H.Q.s japonesas**. Quadreca. São Paulo: Ed.ComArte. 1978

MEIRELES, Cecília. **Poesia completa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

MONTEIRO, Silvana Drumond. **Aspectos filosóficos do virtual e as obras simbólicas no ciberespaço**. Ciência da Informação, v. 33, n. 1, jan/abr. 2004.

MORAES, Julio. **Pokémon GO: estudo de marca e aplicação**. Mediaeducation, 2016. Disponível em: < <http://www.mediaeducation.com.br/blog/pokemon-go-estudo-de-marca-e-aplicacao/>>. Acesso em 18 mai. 2017.

MORIN, Edgar. Epistemologia da complexidade. In: SCHNITMAN, Dora Fried (Ed.). **Novos paradigmas, cultura e subjetividade**. Porto Alegre: Armed, 1996, p. 274 – 289.

_____. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

NINTENDO.COM. **Two decades of Pokémon**. Nintendo.com, 2017. Disponível em: < <http://www.nintendo.com/games/pokemon-games>>. Acesso em 20 mai. 2017.

OLIVEIRA, Thaianie Moreira de. Atravessando o círculo mágico em jogos pervasivos: performance e presença em espaços heterotópicos. In: **Estudios sobre Iãs Culturas Contemporâneas**. Época III. Vol. XXI, Num. 42, 2015, p. 65 – 84.

PASSOS, Eduardo; EIRADO, André do. Cartografia como dissolução do ponto de vista do observador. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana (orgs.) **Pistas do método cartográfico: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 109 – 130.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana. Apresentação. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana (orgs.) **Pistas do método cartográfico: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia. Introdução. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia. **Pistas do método da cartografia: a experiência da pesquisa e o plano comum**. Porto Alegre: Sulina, 2014, p. 07 – 14.

PEDRO, Rosa. A tecnologia das mídias: a relação dos sujeitos com os meios tecnológicos de comunicação. In: Conselho Federal de Psicologia. **Mídia e psicologia**: produção de subjetividade e coletividade. 2. ed. Brasília: Conselho Federal de Psicologia, 2009, p. 59 - 64.

POKEMONGOLIVE. **200,000 trips around the Earth!** Pokemongolive, 2016. Disponível em: <<http://www.pokemongolive.com/en/post/milestones>>. Acesso em: 20 mai. 2017.

POZZANA, Laura. A formação do cartógrafo é o mundo: corporificação e afetabilidade. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia. **Pistas do método da cartografia**: a experiência da pesquisa e o plano comum. Porto Alegre: Sulina, 2014, p. 42 – 65.

REGIS, Victor Martins; FONSECA, Tania Mara Galli. **Cartografia**: estratégias de produção do conhecimento. *Fractal, Rev. Psicol*, v. 24, n. 2, mai/ago. 2012, p. 271 – 286.

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental**: transformações contemporâneas do desejo. 2. ed. Porto Alegre: Sulina; Editora da UFRGS, 2014.

ROSE, Nikolas. Inventando nossos eus. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. **Nunca fomos humanos**: nos rastros do sujeito. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. 3. ed. São Paulo: Paulus, 2008.

_____. **Cultura e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. 4. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. **Corpos de passagem**: ensaios sobre a subjetividade contemporânea. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

SHINN, Gini. **Case study**: first generation Pokémon games for the Nintendo Game Boy. Stanford: Stanford University, 2004. Disponível em: <https://web.stanford.edu/group/htgg/sts145papers/gshin_2004_1.pdf>. Acesso em 20 mai. 2017.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Monstros, ciborgues e clones: os fantasmas da pedagogia crítica. In: COHEN, Jeffrey Jerome. **Pedagogia dos monstros**: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p. 11 – 22.

SOARES, Leonardo Barros; MIRANDA, Luciana Lobo. **Produzir subjetividades**: o que significa? *Estudos e pesquisas em Psicologia, UERJ*, ano 9, n. 2, 2009, p. 408 – 424.

SOARES, Nilson. **Além do círculo mágico**: como os MMORPGs borram as fronteiras entre os espaços de jogo e não-jogo. VI *Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment* _ SBGAMES. UNISINOS, 2007

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. 4ed. Petropolis (RJ): Vozes, 2009

SOUZA, Renato Rocha. **O que é, realmente, o virtual?** Infotec Unicamp, 2007. Disponível em: <http://www.ccuec.unicamp.br/revista/infotec/artigos/renato.html>. Acesso em 19 mai. 2017.

TEDESCO, Silvia Helena; SADE, Christian; CALIMAN, Luciana Vieira. A entrevista na pesquisa cartográfica: a experiência do dizer. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia. **Pistas do método da cartografia**: a experiência da pesquisa e o plano comum. Porto Alegre: Sulina, 2014, p. 92 – 127.

TERRA. **Japão registra 1º acidente fatal relacionado com Pokémon GO**. Terra, 2016. Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/games/japao-registra-primeiro-acidente-fatal-relacionado-com-pokemon-go,0451a84b9fc0f4be2e54f92f60e517ef4z9d7i3u.html>. Acesso em 25 mai. 2017.

TONELI, Maria Juracy; ADRIÃO, Karla Galvão; CABRAL, Arthur Grimm. Tatear. In: FONSECA, Tania Mara Galli; NASCIMENTO, Maria Livia do; MARASCHIN, Cleci (Orgs.). **Pesquisar na diferença**: um abecedário. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 227 – 229.

VEIGA, José Jacinto. Diálogo da relativa grandeza. In: VEIGA, José Jacinto. **A estranha máquina extraviada**: contos. 13. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008, p. 45 – 52.

VICENTE, Mauricio Paces; BARNA, Luiz Augusto Dinamarca; FACHINETTO, Lisiane. **Mecânica genérica de jogos aplicada em diferentes plataformas**. Revista Tecnológica da Fatec Americana, vol. 04, n. 02, abril/setembro de 2016. Disponível em: http://www.fatec.br/revista_ojs/index.php/RTecFatecAM/article/view/123. Acesso em 25 mai. 2017.

VIEIRA, Douglas. **Pokébola, vai!** Pokémon GO completa um ano nesta segunda-feira (6). Tecmundo, 2017. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/118795-pokebola-pokemon-go-completa-ano-quinta-feira-6.htm>. Acesso em 10 jul. 2017.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008.

WENDT, Guilherme Welter. **Tecnologias de interface humano-computacional**: realidade virtual e os novos caminhos para pesquisa. Rev Psiquiatria. 2011;38(5):211-2.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço de Dante à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

XAVIER, Monalisa. Pontes. **A consulta transformada**: experimentações de dispositivos interacionais "psi" na sociedade em midiatização, 2014, (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2014.

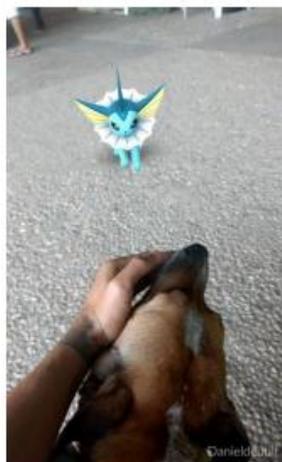
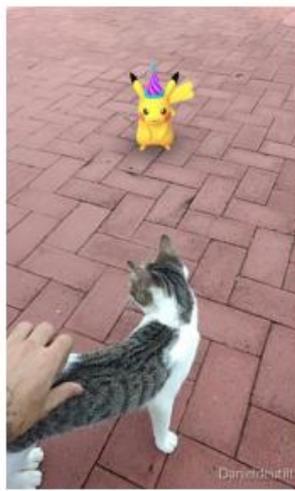
_____. **Tecendo saberes, articulando alianças**: um estudo sobre as subjetividades contemporâneas a partir das contribuições de Adorno e Guattari, 2009, (Mestrado em

Psicologia) - Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, 2009.

YONEZAWA, Fernando. **O Bailarino dos Afetos**: corporeidade dioníptica e ética trágica em Deleuze e na companhia de Nietzsche. Ribeirão Preto: USP, 2013. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/59/59137/tde-08102013-161215/pt-br.php>>. Acesso em 10 jul. 2017.

APÊNDICE A – ÁLBUM DE FIGURINHAS DO CARTÓGRAFO

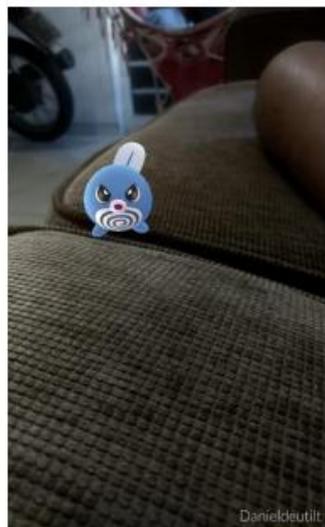
Bicho com bicho



Comida



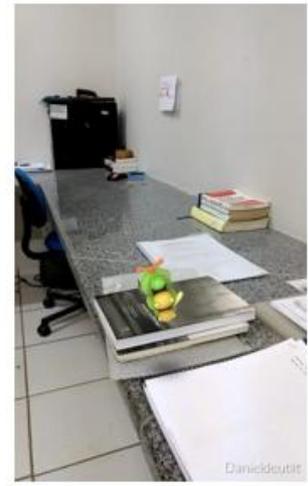
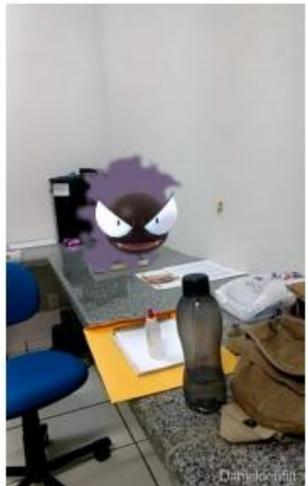
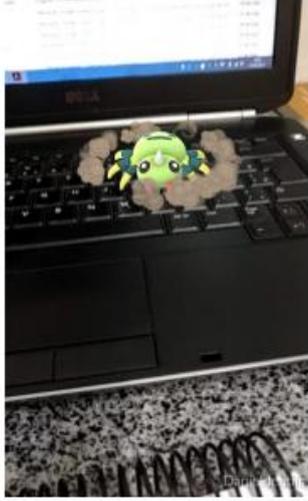
Em casa



Em casa



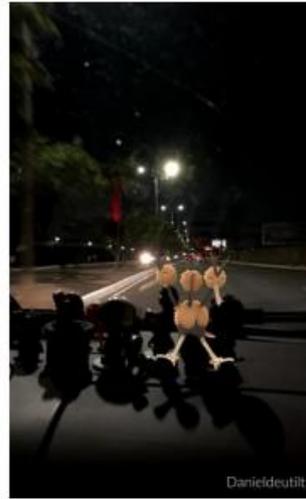
Poke salinha



Poke salinha



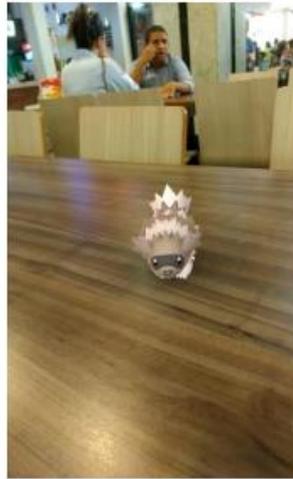
Transporte



Posando



Posando



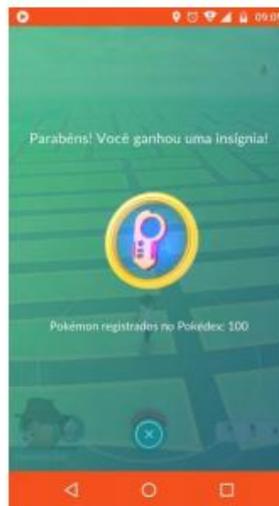
Posando



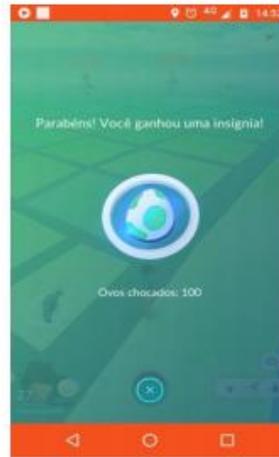
Conquistas



Conquistas



Conquistas



Conquistas



Conquistas

