

TURISMO, LITERATURA E TECNOLOGIAS EM MOVIMENTO

Tourism, Literature and Technologies on the Move

Turismo, Literatura y Tecnologías en Movimiento

Thiago Allis

Universidade de São Paulo (USP), Brasil

thiagoallis@usp.br

DOI: <https://doi.org/10.18472/cvt.20n2.2020.1849>

Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115464354005>

Humberto Fois-Braga Fois-Braga

Universidade Federal de Juiz de Fora (MG), Brasil

humfois@gmail.com

Patrick Moratori

Universidade Federal Fluminense (UFF), Brasil

pmoratori@id.uff.br

Carla Conceição Lana Fraga

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

(UNIRIO), Brasil

carlota.fraga@gmail.com

Recepción: 15 Agosto 2020

Aprobación: 31 Agosto 2020

RESUMO:

O objetivo deste ensaio é refletir e levantar questões sobre a interface entre turismo, literatura - como expressão de patrimônio cultural - e computação afetiva, partindo dos pressupostos de um paradigma ou giro das mobilidades. De um lado, é considerada a materialidade móvel do literário, como confluência entre duas matérias em movimento: o corpo humano e o corpo do texto, pensando especificamente com base na teoria da recepção literária e suas relações com os meios de transporte. Por outro lado, a partir das contribuições da computação afetiva, novas perguntas são lançadas, considerando a relevância do estudo das emoções e dos avanços computacionais para a temática. Por seu caráter ensaístico, o texto aporta contribuições da literatura nas áreas tratadas, além de indicar caminhos possíveis para estudos futuros.

PALAVRAS-CHAVE: Patrimônio Cultural, Mobilidades, Turismo, Literatura, Computação Afetiva.

ABSTRACT:

This article aims to discuss the interface between tourism, literature - as an expression of cultural heritage - and affective computing, based on the assumptions of mobility or mobility turn paradigms. First, a mobile materiality of the literature is taken into consideration, combining two moving subjects: the human body and the body of the text, which relates literary reception theory and transport facilities. On the other hand, advances in affective computing bring new research questions and possible investigations, since the mapping of emotions can become a relevant factor. In this regard, this article describes literature contributions on related areas, as well as indications of future work.

KEYWORDS: Cultural Heritage, Mobilities, Tourism, Literature, Affective Computing.

RESUMEN:

El objetivo de este ensayo es reflexionar y plantear cuestiones acerca de la interfaz entre turismo, literatura - como expresión del patrimonio cultural - y computación afectiva, partiendo de los presupuestos de un paradigma o giro de las movilidades. De un lado, se considera la materialidad móvil de la literatura como confluencia entre dos materias en movimiento: el cuerpo humano y el cuerpo textual, teniendo en cuenta específicamente la teoría de la recepción literaria y sus vínculos con los modos de transporte. Por otro lado, a partir de las contribuciones de la computación afectiva, se plantean nuevas preguntas, teniendo en cuenta la

relevancia del estudio de las emociones y los avances computacionales en esta temática. Por su enfoque de ensayo, el texto aporta contribuciones de la literatura en las áreas estudiadas además de presentar caminos posibles para estudios futuros.

PALABRAS CLAVE: Patrimonio Cultural, Movilidades, Turismo, Literatura, Computación afectiva.

1. INTRODUÇÃO

É inegável que a relação entre turismo e patrimônio esteja imersa nas mobilidades contemporâneas, e, portanto, é mediada por contradições e tensões. Inclusive, num espaço tempo marcado por uma pandemia (provocada pelo Covid-19), como tem sido o ano de 2020. Vivendo uma realidade de distanciamento social como medida padrão para o controle da circulação do vírus, nota-se que essa interface também é desafiada por seus contrários, ou seja, as imobilidades. Porém, a velocidade para se tratar a dicotomia entre móveis e imóveis parece ser um dos elementos que coloca frente a frente questões como as continuidades e discontinuidades entre o real e o virtual[1], e traz para ao centro da discussão temas tais como: os avanços tecnológicos a partir da própria web (1.0, 2.0, 3.0, 4.0) (Latorre, 2018), as Tecnologias Móveis (Mobile), Tecnologias Sem Fio (wireless), Tecnologias Ubíquas (Ubiquitous Computing), Comércio Móvel (m-commerce) e Negócios Móveis (m-business) (Saccol e Reinhard, 2007), envolvendo Internet das coisas (Internet of Things - IoT) (Ashton, 2009), os avanços com as tecnologias vestíveis (wearable), entre outros. Por exemplo, Chung, Han e Joun (2015) enfocaram no estudo da intenção dos turistas em visitar um patrimônio a partir do papel de um aplicativo de realidade aumentada. Há uma hiperconectividade em curso, que ora envolve de maneira persuasiva seres humanos e computadores. Ou seja, algo sem precedentes na história da humanidade. Nisto, se inscrevem também a oferta de tours virtuais.

Neste contexto, a contemporaneidade nos proporciona novas formas de habitar e transitar pelo mundo, ainda que continuemos a depender de certas tecnologias antigas cujos usos ao longo dos séculos já as validaram e que, por isso mesmo, coabitam conosco em suas praticidades cotidianas. Dentre tais tecnologias móveis legitimadas pelo uso, temos o formato dos livros impressos em brochuras. Paulatinamente, desde a invenção da imprensa por Gutenberg (séc. XV) e com as revoluções burguesas e industriais do século XVIII e XIX, o livro em formato brochura se tornou sinônimo de literatura, o que nos faz esquecer que esta forma prática e móvel de transportar os textos é apenas mais uma, e ainda que seja a mais legitimada pelo uso, mesmo assim não é a única possível (Cavallo e Chartier, 2001). A literatura vincula-se às mobilidades, e aqui nos interessa refletir sobre os tensionamentos entre os diversos suportes de leitura em combinação com os meios de transporte, ou seja, buscamos ensaiar reflexões sobre como o corpo se constitui ao se deslocar lendo, o que aparentemente são ações incompatíveis ainda que tragam os mesmos imaginários de devaneios[2].

Para tanto, faz-se importante analisar os suportes mais ou menos móveis que condicionam os textos, refletindo a respeito das diversas maneiras como se materializam em diversos formatos que, com o passar dos tempos, se tornam materialidades patrimonializadas: são pergaminhos, livros de diversas épocas, anotações de borda, primeiras edições, manuscritos etc. que constituem acervos museológicos, como bem se vê em bibliotecas que também atraem turistas e que possuem exposições (e.g. New York Public Library e a Bibliothèque Nationale de France), nas casas-museus de escritores (e.g. Casa-museu de Guimarães Rosa, de Victor Hugo, de Cora Coralina etc.) nos museus literários (e.g. Museu de Língua Portuguesa). No futuro e bem provavelmente, ebooks e suportes de leitura digitais, os e-readers que hoje trazem novas possibilidades para se pensar a respeito das maneiras como lemos (e até mesmo ouvimos) enquanto nos movimentamos, estarão nestes acervos, como já vem ocorrendo com o MoMa (The Museum of Modern Art) de Nova York que adquiriu recentemente objetos tecnológicos considerados axiais na interpretação do século XX. Ainda que algumas tecnologias sejam difíceis de serem atualizadas, os leitores digitais estão contribuindo para uma práxis nas mobilidades contemporâneas, trazendo novas possibilidades de transitar com os textos cujos suportes de leitura já são patrimônios culturais do início do século XXI.

Aportado na visão crítica a partir de diversas disciplinas, o objetivo deste ensaio é refletir e levantar questões sobre a interface entre turismo, literatura - como expressão de patrimônio cultural - e computação afetiva na perspectiva das mobilidades, partindo da noção de paradigma ou giro nas mobilidades (Freire-Medeiros et al., 2018; Cresswell, 2010; Sheller e Urry, 2006; Kauffman 2002). É considerada a materialidade móvel do literário, como confluência entre duas matérias em movimento: o corpo humano e o corpo do texto, pensando especificamente a partir da teoria da recepção literária e suas relações com os meios de transporte. Por fim, novas perguntas são lançadas a partir da relação entre humanos e computadores, considerando emoções e os avanços computacionais, especificamente envolvendo a computação afetiva.

2. MOBILIDADES E TURISMO

Desde o final do século XX, observam-se análises relativas ao papel das mobilidades na organização da sociedade contemporânea. Diferente do senso comum, mobilidades representam um campo ou enfoque para compreender fenômenos sociais de maneira multi-escalar e complexa, em suma, para entendermos uma sociedade pautada por "vidas móveis" - ainda que, por óbvio, isso implique uma multiplicidade de ritmos e fricções. Assim, "de fluidos a fluxos à matéria imóvel de uma barragem de concreto, muitas das imensas formas e símbolos que conhecemos no mundo são constituídas a partir de complexas relações entre mobilidades e imobilidades" (Adey, 2017, p. 5). Trata-se de propor um arcabouço analítico que contém mas não se resume aos transportes (ou apenas a deslocamento físicos), em sua acepção mais mecânica, reconhecendo-se, portanto, a imaterialidade associada às mobilidades.

Ao estruturar este debate a partir das ciências sociais e das humanidades (principalmente na geografia), Urry (2000; 2007), Kauffman (2002), Sheller e Urry (2006), Adey (2010) e Creswell (2010) organizam uma estrutura analítica para a compreensão de mobilidades nas suas mais diversas manifestações - inclusive no que se refere a turismo, como se verá em Sheller e Urry (2004), Hannam (2009), Hannam et al. (2014), Allis (2016; 2018), entre outros. De maneira ampla, trata-se de entender como "o movimento se converte em mobilidade. Como, em outras palavras, o movimento ganha sentido, e como as ideologias resultantes da mobilidade é implicada na produção de práticas móveis" (Cresswell, 2006, p. 21).

Ao trazer para o centro a importância da performance e da corporificação (embodiment) do turismo, vários autores redimensionam o sentido das viagens em função das subjetividades. Ou seja, mais do que mover o corpo de um local (residência) para outros (destinos turísticos), o turismo produz e transforma subjetividades a partir da co-presença e de encontros - um exercício nem sempre harmônico e certamente pautado por relações de poder. Nesse sentido, a viagem física é o meio que proporciona relações sociais corporificadas, a partir de protocolos (ora seguidos, ora subvertidos) do encontro de indivíduos, produzindo as experiências turísticas (seja para visitantes, seja para anfitriões). Em alguma medida, podemos assumir portanto que "culturas viajam" através da materialidade e invenção dos espaços turísticos, em que corpos em movimento ou em pausa representam uma parcela relevante da própria prática turística (Sheller & Urry, 2004).

Contudo, voltando e recuperando a multidimensionalidade que este paradigma de mobilidades sugere, há movimentos que extrapolam - ou, ainda, sustentam - os deslocamentos físicos. Mesmo que isso exija uma abordagem metafórica, é necessário observar outras dimensões e manifestações do que e como se move. Adey (2017) frisa que, mesmo no estudo das mobilidades pela geografia, é preciso reconhecer que a dimensão espacial é apenas um ponto de partida. Inclusive porque a própria ideia de espaço abre um conjunto de possibilidades que extrapolam (ou até antecede) sua dimensão física, como caracterizado, por exemplo, na paisagem, como sendo tudo o que "a vista abarca". Com efeito, citando D. Massey, o autor reforça que as mobilidades concorrem para alterar o espaço, participando de sua constante produção (Adey, 2017)

Portanto, quando nos voltamos para a profusão de imagens que circulam nos meios digitais e comunicacionais, é imperativo reconhecer que elas produzem e também são produto da materialidade do

espaço. Isso é central para entender que, num mundo (desigualmente) globalizado, as identidades resultam "portáteis" e as mobilidades são "miniaturizadas", em resposta à "emergência de sistemas globais complexos que envolvem a criação de novas formas de vida móvel, novos tipos de experiências cotidianas e novas formas de interação social" (Elliot & Urry, 2010, p. 5).

Assim, uma selfie é tanto parte das mobilidades turísticas, quando a experiência da (o) turista fotografada (o) defronte ao templo budista, pessoa esta que cruzou milhas dentro de um avião para chegar até a Indonésia. Sem ser turista, o/a vendedor (a) ambulante - que sequer aparece na foto - participa da performance, indiretamente, ao vender ou alugar o sarongue para o/a turista poder acessar o tempo balinês. Assim, capturada por um celular e movimentada por um aplicativo (mobilidade miniaturizada), a experiência turística está composta e atravessada por múltiplas dimensões de mobilidades, a montante ou a jusante de um determinado momento e espaço de registro. Estes e outros aspectos estão na essência, na ideia de "olhar do turista", que, antes de ser performado no destino turístico, é pré-formado em espaços distantes e em momentos anteriores à viagem (Larsen & Urry, 2011).

Vai ficando clara, portanto, que a ideia de movimento - ou mesmo de viagem - exige reconhecer várias dimensões de circulação e ancoragens (moorings), que podem inclusive se dar nos espaços virtuais, pelo menos em alguma etapa desta sequência de mobilidades que estrutura a acelerada (ainda que desigualmente móvel) vida contemporânea. Neste sentido, em particular, é urgente que a noção de patrimônio como sinônimo exclusivo de estrutura física (museu, obra de arte, paisagem cultural) seja definitivamente superada. Com efeito, todas as discussões sobre patrimônio imaterial já têm uma importante trajetória, inclusive no âmbito das cartas internacionais do patrimônio. Ainda assim, é necessário reconhecer que, mesmo nas suas manifestações imateriais, o patrimônio - no sentido de produção cultural de grupos humanos - merece ser entendido de maneira mais fluida, em que pese o enfoque de mobilidades que se propõe aqui. Por um lado, há um risco de destacamento das manifestações culturais dos contextos que o ensejam; mas, por outro, não é razoável rechaçar o dinamismo nos encontros e circulações da cultura, mobilizadas pelas práticas turísticas.

Muito já se falou de pastiche ou o fetichismo na reprodução da arquitetura (uma Veneza em Las Vegas ou Macau), ou ainda sobre as simulações e falseamentos de performances culturais de determinados grupos (ver, por exemplo, Venturi, 2003; Baudrillard, 1981). No entanto, sem perder o sentido da crítica, também é importante que se alimentem debates alinhados com os fenômenos que instigam as relações sociais on the move, levando em conta suas dicotomias, contradições e complementaridades. A cultura do turismo - a despeito das desigualdades de acesso às viagens - representa uma inegável parcela da vida contemporânea: tanto como prática corriqueira (para quem tem o turismo em suas rotinas), quanto nas projeções (ou seja, um imaginário turístico constituído como experiência desejada, ainda que raramente acessada).

No momento atual, frente às fricções impostas pela pandemia, o futuro das mobilidades turísticas nas suas formas mais convencionais (ou seja, deslocamento de corpos para destinos turísticos) está sendo fortemente questionada. Não há planos precisos sobre recuperação ou manutenção do turismo tal e qual se observou antes da Covid-19. Assim, mais do que nunca, abordagens alternativas sobre a natureza - e, daí, práticas - do turismo são inadiáveis. Inclusive aquelas que se estruturam a partir de nuances menos reconhecidas até aqui - como as viagens virtuais, que nos instigam a pensar sobre quais e como seriam acionados universos lúdicos e interações sociais diante de restrições à circulação física. Assim, as confluências entre duas matérias em movimento (o corpo humano e o corpo do texto) são tema emergente neste momento de restrições à circulação física.

3. A MATERIALIDADE MÓVEL DO LITERÁRIO

Todo ditado popular, em algum momento, à força de ser dito constantemente, acaba resvalando no clichê. Mas, é exatamente este tempo de uso intensivo que lhe confere um valor e significado, afinal, tudo que é

repetido e replicado guarda, em algum plano discursivo, uma verdade compartilhada e uma verossimilhança com o mundo referencial.

Neste sentido, o ditado “quem lê, viaja”, traz simultaneamente uma ode ao hábito de leitura e à viagem - que se vinculam às teorias da recepção na crítica literária (Jauss, 1988; Dufrenne, 2002; Eagleton, 2011; Eco, 2011; Eco, 2015; Barthes, 2019). Ler e viajar são duas atividades culturais que se atrelam ao ideário hedonista do relaxamento e do estar bem consigo mesmo, mergulhado complacentemente no tempo presente da fruição, sem passado e sem futuro, simplesmente vivendo o momento do “aqui e agora” da casa (leitura) e do mundo (viagem). Duas ações impregnadas de valores e operando como causa e consequência - vemos bem que a expressão conhecida não é “quem viaja, lê”, pelo contrário, pois é a viagem que se torna realizável por intermédio da leitura, ou seja, a imobilidade do corpo sentado ou deitado lendo leva à uma mobilidade do espírito e da mente, o que caracteriza uma “[...] experiência autêntica do absoluto e do nada”, como se “[...] a literatura [fosse] uma redenção da vida” (Compagnon, 2010, p. 39).

Ao menos no último século, o imaginário social vinculou estes dois atos aos valores que sugerem “coisas boas da vida”: ler confortavelmente em casa, na cama e no sofá, estar na praia ou nas montanhas, confortavelmente vivendo uma paisagem. São duas atitudes que apontam para um cuidado sonolento de si. Há, sim, um fetichismo nestas relações que transformam a leitura e a viagem em duas atitudes que confluem para o mesmo tipo de percepção: em oposição à atividade corporal ativa e vertical do corpo no trabalho, estas duas sugerem um corpo inerte, parado e muita das vezes descansando na horizontal.

Neste sentido, a materialidade do literário influencia os modos de comportamento do corpo que o lê. Ainda que tenhamos o hábito de vincular o texto literário ao formato dos livros impressos em brochuras, temos que ter a consciência que esta atitude é bastante moderna (Cavallo & Chartier, 2001). As formas de mobilidade dos textos literários são constructos tecnológicos que avançaram entre diversos suportes, desde as inscrições em rochas, passando por pergaminhos e rolos, até chegar nas brochuras e, atualmente, nos ebooks.

Tanto os livros quanto os corpos foram durante muito tempo artefatos complexos de serem transportados: os rolos de pergaminho exigiam leituras de um corpo debruçado próximo à janela ou à luz de velas em grandes escrivaninhas, assim como o cavalo e carruagens eram condicionamentos para um corpo que doía nos balanços e sacudidelas. O vínculo entre leitura e viagem não deveria compartilhar convergências em seus atos, porque os dois exigiam formas corporais e de manuseio distintos e mesmo conflitantes: não deveria ser fácil transportar rolos de papéis para serem lidos na viagem enquanto se balançava, ainda mais se lembrarmos dos perigos de incêndio proporcionado pelas luzes de velas. As gestualidades do esforço impregnavam o viajar e o ler, e por isso não eram sincrônicos em seus usos: tudo viajava guardado em seus recipientes e invólucros, com o corpo na carruagem e os rolos de papel em seus baús.

A era dos impressos pós-Gutenberg devem ter começado a alterar o modo de vincular leituras e viagem, principalmente nos séculos subsequentes, quando o formato dos livros atuais foram se afirmando como padrão. Não sendo mais desenrolados, mas sim folheados, os livros impressos foram revolucionários na concepção burguesa da casa e na displicência do corpo, representado em diversos quadros com mulheres lendo jogadas em cama, cadeiras e sofá - e.g. Uma mulher elegante lendo, do século XIX de David Joseph Bles, ou Uma Jovem Mulher Lendo um Livro, ainda do século XIX de Gustave Courbet etc. ad infinitum et nauseum, porque há toda uma iconografia que associa a leitura a um ato do corpo feminino, elegante em sua forma displicente e muitas vezes sensuais.

Neste momento, os livros se tornam paulatinamente um hábito de prazer vinculado ao relaxamento do corpo que pode ocupar posições mais descuidadas, relaxadas e desleixadas, ou seja, a falta de disciplina corporal possibilitada pelo formato dos livros torna possível a mente também se desprender, indisciplinar-se e viajar por aí a partir das obras que estão sendo lidas. Ao mesmo tempo, tornam-se artefatos mais facilmente transportáveis, podendo ser levados em malas “para lá e para cá” e, com isso, poderíamos fazer um adendo ao ditado: quem lê, viaja com seus livros. Ou ao menos com alguns deles, os seus prediletos - por exemplo, na casa-museu de Edgard Allan Poe no Bronx, Nova York (Edgar Allan Poe Cottage), o visitante se depara com

um armário-mochila, uma estrutura complexa de madeira que era usada para transportar alguns poucos e os mais preciosos livros, enquanto que Walter Benjamin, colecionador implacável de livros e que escreveu um ensaio intitulado *Desempacotando minha biblioteca* (Benjamin, 1995), suicidou-se^[3] como refugiado da II Guerra Mundial tendo sido encontrado ao lado de seu corpo com apenas uma pesada mala contendo um de seus manuscritos para um futuro livro até então inédito (provavelmente, a obra inacabada *Passagens*).

Os livros impressos somado às novas tecnologias de transporte (trens, aviões, carros e ônibus) possibilitaram o surgimento de uma cultura de consumo e recepção da literatura que viaja, principalmente devido às estruturas de terminais que culminaram no aparecimento de bancas de jornais e lojas de conveniência em portos, aeroportos, estações e postos. Locais de passagem dedicados às compras rápidas para mobilidades expressas, estes ambientes de ir-e-vir fizeram surgir até mesmo um tipo de literatura, a *littérature de gare* (airport novel em inglês e trivialliteratur em alemão). Se a Europa surge como modelo para as novas tecnologias de transporte do século XIX e XX, é lá também que toda esta parafernália de suporte e um novo gênero literário começa a ser delineado para atender aos que viajam. Esta literatura de estação são, normalmente, consideradas enquanto narrativas rápidas e superficiais, tendendo a romances fáceis de serem compreendidos, pois o principal intuito é o de distrair e anestesiá-los enquanto aguardam seus embarques ou transportam seus corpos de um ponto A ao B. Esta economia do livro relacionado com as viagens gerou não só a tal *littérature de gare*, mas também um novo formato físico para as obras: os livres de poche (pocket edition em inglês e Taschenbuch em alemão). Estes livros de bolso, como o próprio nome sugere, devem ser baratos, manipuláveis, dobráveis, guardados perto do corpo, e não em mochilas ou malas distantes - são manuseáveis em seus pequenos formatos, compostos de papel de baixa qualidade e por isso mais barato. Para viagens em meios rápidos de transporte, romances ligeiros em formatos baratos e leves que cabem no bolso. É a era da mobilidade com suas exigências de embarques e desembarques rápidos do corpo e das leituras!

Mas, vejamos que o rolo e os livros impressos de qualquer formato, ainda que modifiquem os modos de se agir do corpo em viagem vis-à-vis às obras transportadas e lidas, ainda assim guardam algumas similaridades: ambos os formatos não conseguiram inibir da equação o fator tridimensional e volumétrico (Cavallo & Chartier, 2001). Obras impressas ou manuscritas pesam, impõem os limites físicos de uma presença. Claro que elas podem pesar mais ou menos, mas há um limite cômodo para seu transporte e leitura em movimento.

E é neste sentido que o século XXI inaugura uma nova performance entre corpos e formas contemporâneas de leitura. O surgimento dos smartphones, tablets e, mais especificamente, dos leitores digitais (e.g. Kindle e Kobo) alteraram o modo de consumo da mobilidade imaginária em deslocamento. Quantos ebooks cabem em um aparelho? Quantos livros posso ler simultaneamente e transportar ao mesmo tempo para leituras de espera? Vemos que surge daí um novo modelo de comportamento, porque agora a própria leitura se torna capaz de incorporar a estética das correspondências, isto é, de baldeações entre meios de transporte e terminais: em um aplicativo de leitura, vários livros estão sendo lidos simultaneamente, enquanto outros são abandonados e novos são comprados na loja virtual presente no próprio aplicativo - fácil de comprar, de ler, abandonar e transportar em quantidades alucinantes, o que os pocket books, enquanto tecnologia anterior, não permitiam.

Atualmente, os ebooks e suas plataformas de leituras estão incorporando cada vez mais o audiobooks (e.g. Audible da Amazon). A leitura se torna audição, entrando em maior sintonia com a mobilidade proporcionada pelos meios de transporte - até então, o ato de ler (mesmo os ebooks) era próprio de um corpo desleixado e passivo, de passageiros que aguardavam ser transportados, e por isso estariam com a vista absorta e as mãos livres para folhearem os livros que traziam consigo, folheando as páginas físicas e digitais ao mesmo tempo em que a imaginação corria pelas narrativas lidas e pelas paisagens que desfilavam pelas janelas. Os audiobooks vinculam-se a estes sujeitos também, mas abrem uma nova fronteira: a dos condutores.

Audiobooks são para aqueles que estão com mãos e olhos ocupados, disciplinados andando ou conduzindo, mas que devido à passividade da escuta são capazes de prestar atenção tanto no trânsito quanto na história

que lhes chega. Assim, os audiobooks são histórias contadas para pessoas que privilegiam o *multitask* (em português, multitarefas), e ao fazerem várias coisas ao mesmo tempo inundam seus sentidos com orientações muitas das vezes divergentes. É um retorno ao storytelling, no sentido de uma volta à oralidade das narrativas, que desde os primórdios da humanidade foram transmitidas pela som (a literatura escrita é algo bem mais recente). Todavia, este storytelling traz os pressupostos da mobilidade veloz do século XXI: histórias que podem ser escutadas em qualquer lugar, em diferentes velocidades de transmissão e quando desejar.

Mesmo assim, tais tecnologias digitais trazem benefícios para a mobilidade que não escapam de uma ironia. Uma plataforma digital de leitura pode ser desligada, o que nos leva à uma reflexão: o quê você levaria para uma ilha deserta - alguns poucos livros impressos ou um Kindle com milhares de livros digitais que dependem de uma tomada? Esses avanços permitem escolhas na interação entre homens e computadores, entre "movimentos" de ligar ou desligar.

4. E A COMPUTAÇÃO AFETIVA?

Nas últimas décadas, o uso de *gadgets* eletrônicos como celulares, *tablets* e computadores, tem sido cada vez mais incorporados às rotinas pessoais, onde a internet passa a ser um meio facilitador para acesso e disseminação de informações em geral, incluindo novas possibilidades de aprendizado, entretenimento e consumo. As interações de usuários com tais tecnologias geram conjuntos de informações sobre os mesmos, permitindo aos sistemas envolvidos criar experiências personalizadas de interação, como por exemplo, a indicação do próximo filme a ser visto, livro a ser lido, da próxima viagem a ser planejada e executada, etc. em uma plataforma digital. Neste sentido, pesquisas em Computação Afetiva tem ganhado popularidade, visto seu potencial para o entendimento do comportamento de usuários frente às novas gerações de interface humano-computador (Moratori, et al., 2013).

Como definido inicialmente pela professora Rosalind Picard, do Media Lab, do Massachusetts Institute of Technology (MIT), a área de Computação Afetiva (do inglês *Affective Computing* - AC) investiga a "computação que se relaciona, surge ou influencia deliberadamente emoções" (Picard, 1995, s.p.). O seu objetivo principal é projetar sistemas que possam reconhecer e responder, de maneira racional e estratégica, às mudanças sobre o comportamento, cognição e motivação do usuário, onde características como engajamento, felicidade, tristeza, frustração e tédio podem ser mapeados a partir de suas interações com sistemas.

Considerando que a interface entre turismo e patrimônio exige visões disciplinares diversas para o tratamento dos desafios inerentes às mobilidades nas quais está imbricada, um ponto de conexão evidente com a computação afetiva é o da pesquisa sobre as emoções. Nesse sentido, para tudo que vem sendo tratado neste ensaio, desde o próprio paradigma das mobilidades até a materialidade móvel do literário é fundamental recuperar a obra seminal de Charles Darwin "The Expression of the Emotions in Man and Animals" cuja a primeira edição foi publicada em 1872, bem como a sua terceira edição (com a introdução, posfácio e comentários de Paul Ekman) publicada em 1998.

As emoções são um dos aspectos mais significativos nas interações entre humanos, e também, entre humanos e computadores. Existem várias perspectivas no estudo das emoções, tais como: darwiniana, jamesiana, cognitivista, sócio construtivista, fisiológica, bem como a possibilidade de integração entre essas (Fontes, 2017).

Nas "viagens" envolvendo destinos turísticos, naquelas imaginadas a partir do que se lê nos livros e noutros movimento sempre existem os estímulos, e portanto as respostas emocionais que estão implícitas ou explícitas nas mobilidades. Contudo, teorizar, construir métodos e técnicas capazes de captar, tratar e interpretar emoções na perspectiva das mobilidades não é uma tarefa simples e monodisciplinar. Price, Peterson e Harmon-Jones (2012) abordaram por exemplo "The emotive neuroscience of embodiment", no qual fica evidente que "(...) o corpo desempenha um papel crucial nos processos emotivos, motivacionais e cognitivos" (tradução nossa, p.27). Tussyadiah, Jung e Dieck (2018) no estudo sobre realidade aumentada

wearable e experiências turísticas já tinham recorrido a esses autores para explicar que: "Em áreas de jogos e atividades físicas, sugere-se que a corporificação (do inglês *embodiment*) durante uma atividade possa influenciar a emoção e aumentar a experiência de diversão" (tradução nossa, p.5).

Assim, na computação afetiva vale destacar que diversas abordagens vêm sendo investigadas, envolvendo análises textuais (e faladas) de discurso, incluindo o uso de emoticons e emojis, bem como de dados que envolvem: medições de frequência cardíaca (eletrocardiograma – ECG), atividade elétrica cerebral (eletroencefalogramas – EEG), transpiração e respostas galvânicas da pele (do inglês *Galvanic Skin Response* – GSR), além de investigações referentes a entonações de voz, expressões faciais, movimentos oculares em espaços visuais. Adicionalmente, tem-se a avaliação do desempenho neuro cognitivos (por exemplo, através do mapeamento de interações no cumprimento de tarefas em jogos digitais). Neste sentido, a Computação Afetiva possui um caráter fortemente multidisciplinar, envolvendo contribuições de áreas como Psicologia, Ciência da Computação, Engenharias, Ergonomia, Fisiologia, Neurociências, dentre outras, a depender do contexto da aplicação, como é o caso da interface entre turismo e patrimônio.

As perguntas a partir desta interface podem ser muitas, dentre outras é possível citar: "Por que um dado museu ou obra atrai mais visitantes (movimento de pessoas) que outro?"; "Considerando a visita por moradores e turistas, há diferença nas respostas emocionais sobre um dado patrimônio?"; "De que forma a interpretação patrimonial poderia ser personalizada para atender aos interesses de públicos diversos?". Logo, a elucidação dessas questões demandam a observação de padrões de respostas, construção de métricas que possam auxiliar na captação, tratamento e interpretação dos dados transformando-os em informações para tomadas de decisões implicadas em soluções para desenvolver estratégias, como por exemplo aquelas voltadas a continuidade entre o imaginado, o real e o virtual, dentre tantos outros desafios.

Atualmente, a gamificação, o storytelling, entre outros caminhos tem sido parte de estratégias relevantes para atrair atenção, gerar engajamento e construir noções de pertencimento com base em vários atributos que ligam patrimônio a atratividade a partir do turismo, tais como aqueles oriundos da cultura, a história e a memória. Entretanto, é inegável que isto exige estudar tanto o que se move (corpos, textos, imagens etc.) enquanto estímulos para despertar as emoções, quanto como as emoções vivenciadas que colocam em curso o movimento. Assim, metodologicamente pode-se recorrer aos métodos móveis (ver Büscher, Urry e Witchger, 2011). Em linhas gerais, esses são entendidos, no âmbito do Paradigma das Novas Mobilidades (Sheller & Urry, 2006) como "novos usos metodológicos para estudar as mobilidades naquilo que elas têm de mais específico – o movimento" (Bücher & Veloso, 2018, p. 133). De maneira mais detalhada, Büscher e Veloso (2018) agrupam exemplos por tipos de movimento e mobilidades, a saber: "(1) mover-se e tornar-se, (2) mover-se e o movimento, (3) mover-se e comover-se, e (4) mover-se por impulso" (p.136). Inclusive sobre o "mover-se e comover-se" é citado o estudo de Ahmed (2004) apud Büscher e Veloso (2018), que aborda "fenômenos relacionados a afeto e emoção" (p.145-146).

Adicionalmente, na research note de Moyle et al. (2019) é possível notar que as emoções são centrais para os estudos do turismo, e que numa das palavras chave há world heritage, ou seja é clara a relação entre turismo, patrimônio e emoções. Para além disso, a pesquisa baseou-se em neuropsicologia, evidenciando a importância da abordagem disciplinar variada, inclusive mostrando que o Cubo de Lo#vheim[4] (que é uma abordagem fisiológica das emoções) pode permitir que pesquisas em turismo avancem para uma próxima fronteira, onde o uso de EEG ou de outros métodos possam medir respostas emocionais.

Por fim, vale considerar que tanto na computação afetiva, quanto em todos os campos de estudo envolvidos com a temática abordada, as novas fronteiras de pesquisa que se apresentam a partir de teorias e métodos diversos, exigem cada vez mais atenção e cuidado com os princípios éticos e legais. Um exemplo são as recentes leis de proteção de dados, essenciais para a atuação com as relações entre humanos e computadores.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos, a ideia de um "giro" nas mobilidades abre espaço para se pensar a essência das relações sociais e espaciais na contemporaneidade, indo além do óbvio movimento mecânico, que normalmente associado aos transportes por sua materialidade e concretude. Assim, pensar em movimento de outras naturezas é um caminho amplo que inclui, dentre muitos outros, a abstração permitida pelo exercício da leitura bem como os deslocamento e produção de subjetividades no ambiente virtual.

Os tempos que vivemos descortinam desafios talvez nunca vistos: como produto da hipermobilidade global (ainda que nuançada por muitas fricções, velocidades e ritmos não menos complexos), ao mundo se impôs a necessidade de imobilizações (confinamentos, isolamentos, interrupções de fluxos de toda ordem). Contudo, outras dimensões ficaram mais explícitas - como aquela que se dão no campo do virtual. Disso têm se aberto amplos debates sobre o futuro das relações humanas, em que pesem suas interações espaciais - o turismo incluído, por suposto.

Olhar para o papel da literatura - com os deslocamentos que esta sempre proporcionou - e os aportes operacionais da computação afetiva é um caminho, como sugerido neste ensaio, que poderá indicar trajetórias de pesquisa cada vez mais relevantes, especialmente quando rotinas tidas como normalizadas (turismo, por exemplo) estão no centro das contestações. Ainda que não tenhamos direcionados olhares para temas muito específicos, temas como realidade aumentada/virtual, viagens literárias (manifestas na interface entre a materialidades e imaterialidades), turismo virtual e outros desta linhagem podem (e talvez devam) alimentar pautas de pesquisa no campo do turismo, em conjugação entre si ou com outros aportes disciplinares

O ensaio possibilitou a confluência entre uma estética móvel dos pensamentos que vão-e-vem em seus posicionamentos enfáticos, mas ao mesmo tempo capazes de serem desconstruídos e postos em diálogos. Tais escritas dialógicas e polifônicas são propícias e necessárias para nosso tempo de posicionamentos imóveis e arraigados em seus paradigmas de grupos que defendem pontos de vista absolutos. Neste sentido, esta proposta polissêmica de mundos foi colocada à prova também no operacional da escrita deste ensaio: nem todos os autores se conhecem pessoalmente, e a experiência de construir o texto "às cegas" como um encontro às cegas (do inglês blind date) só é possível por meio dos avanços tecnológicos contemporâneos para a formação de redes de pesquisa, permitindo tais mobilidades e compartilhamento de ideias, pensamentos e críticas. Os editores virtuais de texto se tornam locais afetivos para construções conjuntas.

Logo, o desafio de costurar o que por si só é *sui generis* é uma tarefa complexa que pode se tornar errante, portanto, o que é posto como considerações finais é a percepção de que algo pode e deve emergir de contradições e tensões entre turismo e patrimônio a partir do universo das mobilidades. Assim, aquilo que ainda não está respondido ... Aquilo que ainda nem pode ser perguntado, pois não sabemos do que se trata, isso importa como parte de um exercício e uma agenda de pesquisas futuras que possa nos unir em torno da temática central abordada neste ensaio.

6. REFERÊNCIAS

- Adey, P. (2010). *Mobility*. Routledge.
- Adey, P. (2017). *Mobility*. Routledge.
- Allis, T. (2016). Em busca das mobilidades turísticas. *Plural*, 23, 94-117.
- Allis, T. (2018). *Movilidad y Turismo*. In: D. Zunino Singh, G. Giucci & P. Jirón Términos clave para los estudios de movilidad en América Latina. B. Aires (pp. 131-138). Biblos.
- Ashton, K. (2009). That 'Internet of Things' Thing. June 22, 2009. *RFID Journal*. <http://www.itrco.jp/libraries/RFIDjournalThat%20Internet%20of%20Things%20Thing.pdf>
- Bachelard, G. (2008). *A poética do espaço*. Martins Fontes.

- Barthes, R. (2019). *O prazer do texto*. Perspectiva.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacros e simulações*. Relógio d'água.
- Benjamin, W. (1995). *Obras escolhidas II: rua de mão única*. Brasiliense.
- Büscher, M., Urry, J. & Witchger, K. (edt.). (2011), *Mobile methods*. Routledge.
- Büscher, M. & Veloso, L. (2018). Métodos Móveis. *Tempo Social*, 30 (2), 133-151.
- Cavallo, G. & Chartier, R. (2001). Histoire de la lecture dans le monde occidental. Points.
- Compagnon, A (2010). *O demônio da teoria: literatura e senso comum*. Ed. UFMG.
- Chung, N., Han, H. & Y. Joun. (2015). Tourists' Intention to Visit a Destination: The Role of Augmented Reality (AR) Application for a Heritage Site. *Computers in Human Behaviour*, (50), 588–599.
- Cresswell, T. (2006). *On the move: mobility in the modern western world*. Routledge.
- Cresswell, T. (2010). Mobilities I: Catching up. *Progress in Human Geography*, 35(4) 550-558.
- Darwin, C. (1998). *The Expression of the Emotions in Man and Animals*. Third edition, with Introduction, Afterword and Commentaries by Paul Ekman. Oxford University Press.
- Dufrenne, M. (2002). *Phénoménologie de l'Expérience Esthétique*. PUF.
- Eagleton, T. (2011). *Teoria da Literatura*. Uma Introdução. Martins Fontes.
- Eco, U. (2011). *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. Perspectiva.
- Eco, U. (2015). *A Obra Aberta*. Perspectiva.
- Elliot, A. & Urry, J. (2010). *Mobile lives*. Routledge.
- Fontes, M. A. S. (2017). A Expressão de Emoções: propostas teóricas e questionamentos. *Revista Intercomunicar*, Especial Expressividade, v. XXXVI: 26-38, 2017. LAEL/PUCSP.
- Hannam, K. (2009). *The end of Tourism? Nomadology and the Mobilities Paradigm*. In: Tribe, J. (Ed.). *Philosophical Issues in Tourism* (p. 101-116). Channelview.
- Hannam, K., Butler, G., & Paris, C. (2014). Developments and Key Concepts in Tourism Mobilities. *Annals of Tourism Research*, 44(1), 171-185.
- Kaufmann, V. (2002). *Re-thinking Mobility: Contemporary Sociology*. Ashgate, Aldershot, Hants.
- Larsen, J. & Urry, J. (2011). *The Tourist Gaze 3.0*. Sage.
- Latorre, M. (2018). *História de las Web 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0*. Universidad Marcelino Champagnat. <https://bit.ly/3iME LPb>
- Lévy, P. (1996). *O que é o virtual*. Ed. 34.
- Moratori, P. C. Wagner, R. Houghton, V. Shipp, J. Johal, P. Welch, S. (2013). Ali "Towards a ground truth dataset for affect detection from physiological information", *Proceedings of the 9th International Conference on Intelligent Environments, Applications of Affective Computing in Intelligent Environments (ACIE13)*, pp. 128 - 136.
- Moyle, B.D.; Moyle, C. Bec, A. & Scott, N. (2019) The next frontier in tourism emotion research *Current Issues in Tourism*, 22(12), pp. 1393-1399.
- Jauss, H. R. (1988). *Pour une Herméneutique Littéraire*. Gallimard.
- Picard, R. (1995). Affective computing, *Technical Report 321*, M.I.T Media Laboratory Perceptual Computing.
- Price, T. F., Peterson, C. K. & Harmon-Jones, E. (2012). The Emotive Neuroscience of Embodiment. *Motivation and Emotion*, 36 (1), 27–37.
- Rojek, C. & Urry, J. (Eds.) (1997). *Touring cultures: transformations of travel and theory*. Routledge.
- Saccol, A. Z., & Reinhard, N. (2007). Tecnologias de informação móveis, sem fio e ubíquas: definições, estado-da-arte e oportunidades de pesquisa. *Revista de Administração Contemporânea*, 11(4), 175-198.
- Sheller, M. & Urry, J. (Eds.) (2004). *Tourism mobilities: places to play, places in play*. Routledge.
- Sheller, M. & Urry, J. (2006) The new mobilities paradigm. *Environment and planning A*, 38(2), 207-226.
- Urry, J. (2007). *Mobilities*. Polity.

Ventury, R. (2003). *Aprendendo com Las Vegas*. Cosac & Naify.

Tussyadiah, I.P.; Jung, T.H.; Dieck (2018). Embodiment of Wearable Augmented Reality technology in Tourism Experiences. *Journal of Travel Research*. 57 (5), 597-611.

Urry, J. (2000). *Sociology beyond societies*. Routledge.

Freire-Medeiros, B. Telles, V. & Allis, T. (2018). Por uma teoria social on the move. *Tempos Social*, 30(2), 1-16.

NOTAS

- [1] Sobre virtualização enquanto fenômeno contemporâneo, características da virtualidade (ver Lévy, 1996).
- [2] A respeito dos devaneios, muito poderia ser dito em diálogo com as teorias da recepção literária e a fenomenologia do turismo. O ponto de partida se encontra em Gaston de Bachelard e sua obra *A poética do espaço* (2008), publicada originalmente em 1957.
- [3] Mais precisamente no dia 26 de setembro de 1940, em um hotel em Portbou, quando fugindo da perseguição nazista foi impedido de atravessar a fronteira da França em direção à Espanha. No dia seguinte, os soldados autorizaram os demais refugiados a seguirem caminho.
- [4] "Lövhheim (2012) postula que as substâncias bioquímicas referidas como monoaminas (dopamina, serotonina e noradrenalina) têm grande impacto na emoção, no humor e no comportamento. Na referida obra, é apresentado um modelo tridimensional contemplando as correlações entre as substâncias bioquímicas e as emoções" (Lövhheim apud Fontes, 2017, p.32).