

narrativas multissensoriais: tecituras na/da cultura*Designing multi-sensory narratives: weaving in/of the culture*

João Paulo Piron, Luisa Paraguai

visualização de dados, narrativas multissensoriais, cultura

A partir da perspectiva da experiência, este texto busca abordar as ações projetuais, que performam/acontecem no tempo do acesso e da leitura das informações, enquanto mediação entre dados e elementos culturais. Os projetos *Data Cuisine* (2016) e *Data Driven Scarf for Malaria no More* (2015) são tomados como exercícios projetuais exploratórios de outros sentidos (paladar, olfato, tato), além da visualidade, enquanto constituem narrativas multissensoriais. Importa para esta pesquisa investigar modos de operar/projetar a partir de objetos, práticas e lugares, de saberes locais, para a constituição dos modos de expressão.

data visualization, multi-sensory, narratives, culture

From the perspective of experience, this text seeks to approach the project actions, which perform / happen in the time of access and reading of information, as mediation between data and cultural elements. The Data Cuisine (2016) and Data Driven Scarf for Malaria no More (2015) projects are taken as exploratory design exercises of other senses (taste, smell, touch), in addition to visuality, as they constitute multi-sensory narratives. It is important for this research to investigate ways of operating / designing from objects, practices and places, from local knowledge, to the constitution of modes of expression.

1 Introdução

Importa neste texto abordar os atributos físicos/materiais do suporte para desenvolvimento da narrativa, entendendo que a leitura e a compreensão desta potencializam-se a partir da proposição de uma experiência multissensorial. Como Santaella (2005: 70) afirma 'os sentidos são sensores cujo desígnio é perceber, de modo preciso, cada tipo distinto de informação' e passam a mobilizar/modelizar o encontro com o mundo, a partir das nossas contingências sensório-motoras. A ênfase nas qualidades da ação, relação humano/objeto, mais do que no exercício da representação, assegura interfaces em que a leitura/compreensão dá-se com o ato do fazer.

Admite-se assim que a estrutura fisiológica do corpo e suas experiências sensoriais com o ambiente, tanto quanto os processos neurais, assumem um papel determinante no desenvolvimento dos artefatos, cada vez mais estruturados, segundo nos parece, a partir deste conhecimento *enactive* (Noë, 2004) para evocar a interação usuário/interface. Considerando a experiência um vetor paradigmático na contemporaneidade e para esta pesquisa, assume-se o que Freire (2009: 43) escreve 'os projetos de design devem focar no entendimento da experiência humana, em vez de focar apenas a forma física, o que torna o uso dos produtos emocionalmente desejável e valioso para as vidas dos consumidores'.

Como atividade metodológica da pesquisa referencial, apresentam-se a seguir os projetos *Data Cuisine* (2016) e *Data Driven Scarf for Malaria no More* (2015), na medida em que exploram elementos culturais nas ações projetuais, que performam/acontecem no tempo do acesso e da leitura das informações. Estas, culturalmente modelizadas, dependem de um processo cognitivo de inferências e de situações anteriormente experienciadas (Noë, 2004).

2 Narrativas em tramas da cultura

Data Cuisine (2016) do designer Moritz Stefaner propõe a mediação de dados através da culinária, enquanto modos de cocção, textura, cor, sabor, etc, dos alimentos. O projeto busca ordenar a visualidade e a degustação, assumindo a alimentação como atividade culturalizada, que valida o que comer e como comer. 'Basta lembrar no cão abominado na Europa e apreciado em Hong Kong, e nos gafanhotos aqui detestados e apreciados no Magreb' (Certeau et al, 2009: 232). Neste sentido, para os autores, existe uma complexa geografia das opções e hábitos, que constituem realidades de atrações e repulsas, diferenças significativas de valores, regras e símbolos conforme cada local. Através de um *workshop* os participantes são convidados a cozinhar e apresentarem um prato para um determinado assunto; o método projetual proposto implica em descobrir quais são as possíveis variáveis do dado que suscitam aproximações com os alimentos, bem como as suas articulações com os elementos da linguagem visual, como cor, escala, dimensões, em um processo de tradução. Nesta atividade de preparação também são contemplados o humor e desejos, contingências e técnicas de quem cozinha, diante do caráter efêmero e perecível do processo.

O uso de atributos característicos dos alimentos como mediadores de conteúdo, implica em considerar também como característica informacional o sabor, a temperatura, a acidez, a quantidade de determinado ingrediente, etc. Por exemplo, no prato *High sKale* (Figura 1), o paladar agencia a informação sobre o consumo de Cannabis de jovens entre 15 a 16 anos em três países: três charutos de couve são recheados com ingredientes característicos de cada país – Suécia, Itália e Inglaterra (arenque em conserva com batatas cozidas, risoto, e peixe com batata frita, respectivamente), na quantidade conformada pela percentagem de consumidores. Nesta proposta, corrobora-se Plaza (2003: 45), quando afirma que 'é pelos sentidos que os homens se comunicam entre si'.

Figura 1: No "High sKale" charutos de couve apresentam dados sobre o consumo de cannabis entre os jovens suecos, italianos e ingleses. Fonte: Disponível em <<http://www.data-cuisine.net/>>. Acesso em junho 2017.



O resultado final deixa, assim, de priorizar os aspectos da culinária, para consumir estatisticamente os dados em uma construção do paladar, talvez não esperada, inusitada. Assume-se este sabor como um 'lugar de construção sócio-cultural e política' (Certeau, 2008), na medida em que se instauram método, configurações, posições e ordens enquanto se delinea uma topografia de interesses, pela qual a proposta projetual se organiza.

O caráter multissensorial presente no *Data Cuisine* sugere uma experiência de leitura ampliada ao usuário, podendo, assim, qualificar de maneira mais significativa a informação. Neste sentido, possíveis mudanças comportamentais, como Norman (2008) afirma, são mais eficientemente conduzidas pelo engajamento a partir das emoções,

uma das maneiras pelas quais as emoções trabalham é por meio de substâncias químicas neuroativas que penetram determinados centros cerebrais e modificam a percepção, a tomada de decisão e o comportamento. (...) [Elas] mudam os parâmetros de pensamento (Norman, 2008: 30).

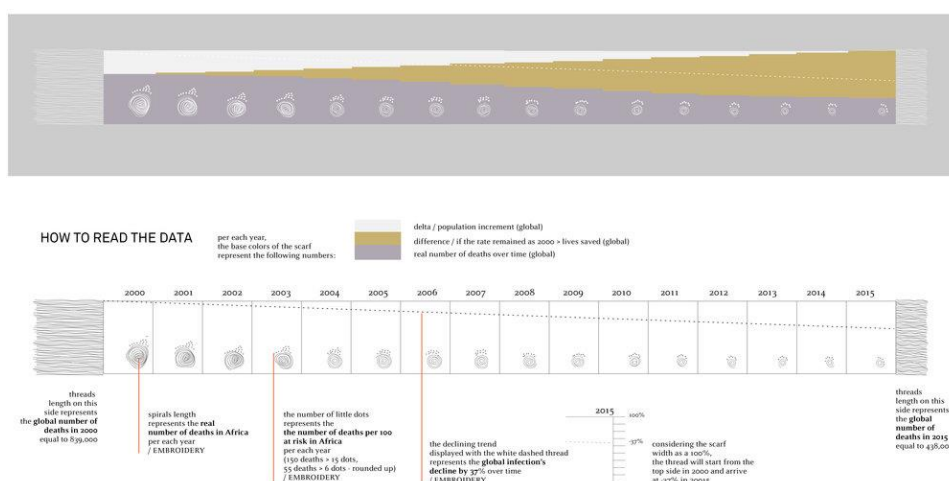
Outro projeto pesquisado é o *Data Driven Scarf for Malaria no More* (2015), da designer Giorgia Lupi, desenvolvido para o décimo aniversário do *Malaria no More*, entidade que auxilia o combate a malária na África e no mundo. O cachecol produzido por artesãs africanas materializa dados relativos aos impactos da doença, usando linhas de algodão e diferentes cores de tecido. Estas materialidades demarcam o cotidiano e o fazer local, e enquanto práticas da cultura transformam-se em ‘ações narrativas’ (Certeau, 2008) (Figura 2). O tato é o sentido priorizado neste projeto, além da visão, pois, o tecido, com a sua específica trama de linhas, dispõe uma diagramação ao compor cores, relevos e texturas para habilitar outros elementos e modos de reconhecimento da informação (Figura 3). Esta proposta exercita expansões e contrações da forma sem perder a identidade local.

Figura 2: “Data Driven Scarf for Malaria no More”, um cachecol que mobiliza os dados na sua própria materialidade e tamanho. Fonte: Disponível em <<http://www.giorgialupi.com/work#/malaria-no-more/>>. Acesso em junho 2017.



Figura 3: Projeto visual aborda escalas físicas e temporais. Fonte: Disponível em <<http://www.giorgialupi.com/work#/malaria-no-more/>>. Acesso em junho 2017.

THE SCARF,
sketch of the product, overall view



3 Considerações finais

Lupi (2017), em seu manifesto *Data Humanism*, parece questionar com propriedade a eficiência das narrativas nas visualizações de dados enquanto um conjunto de gráficos que simplificam a mediação da realidade. Para a autora é necessário revelar estruturas mais complexas, que validam as construções da sociedade, da cultura e seus valores identitários. Nos projetos citados anteriormente, esta narrativa, dependente das materialidades específicas, enuncia conformada pelas referências culturais (ingredientes culinários e têxteis) e experiências sensoriais (paladar e tato) de cada indivíduo leitor. Neste sentido, Krucken (2009: 45) corrobora escrevendo sobre projetar para 'desenvolver competências relacionadas com a interlocução, a análise simbólica, a escuta e a ação em diferentes contextos, com a integração de conhecimentos de diversas áreas e o desenvolvimento de relações transversais na sociedade'. A autora afirma a diversidade como elemento norteador do ação projetual. É fundamental dar visibilidade para criar experiências, evocar lugares, potencializar afetos.

Agradecimento

Agradecimento à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) pela bolsa de iniciação científica (processo nº 2016/16651-9) para desenvolvimento da pesquisa.

Referências

- CERTEAU, M. de; GIARD, L.; MAYOL, P. 2009. *A invenção do cotidiano: 2. Morar, cozinhar*. Petrópolis: Vozes.
- CERTEAU, M. de. 2008. *A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer*. Petrópolis: Vozes.
- FREIRE, K. 2009. Reflexões sobre o conceito de design de experiências. *Strategic Design Research Journal*. Santa Maria, v.2, n.1: 37-44.
- KRUCKEN, L. 2009. *Design e território*: Valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel.
- LUPI, G. 2017. Data Humanism: The Revolutionary Future of Data Visualization. *Print*. Disponível em <<http://www.printmag.com/information-design/data-humanism-future-of-data-visualization/>>. Acesso em junho 2017.
- NOË, A. 2004. *Action in perception*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- NORMAN, D. A. 2008. *Design emocional*: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-dia. São Paulo: Rocco.
- PARAGUAI, L. 2008. Interfaces multisensoriais: espacialidades híbridas do corpoespaço. *Revista Famecos*. Porto Alegre, v.15, n.37: 54-60.
- PLAZA, J. 2003. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- SANTAELLA, L. 2005. *Matrizes da linguagem e pensamento*: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras, FAPESP.
- SANTOS, M. 1999. *A natureza do espaço*: técnica e tempo, razão e emoção. São Paulo: Hucitec.

Sobre os autores

João Paulo Piron; graduando, PUC-Campinas, Brazil <joaopaulopiron@gmail.com>

Luisa Paraguai; PhD, PUC-Campinas, Brazil <luisa.donati@puc-campinas.edu.br>