

José Miguel Gago da Silva; Fernando Sérgio Barbosa

## Software RISCO

Convergências n.º 1 - de Jan., 2008

### RESUMO

Os processos utilizados do desenvolvimento do software RISCO (software para bordadeiras), para terem sido eficazes, tiveram em conta as vertentes ambientais (humanas e materiais) a replicar numa aplicação digital. Para tal foi capital a observação dos dados e comportamentos, de forma a oferecer alterações positivas decorrente do uso da nova ferramenta de trabalho.

No projecto software RISCO foram estabelecidos desde as primeiras fases de trabalho os marcos de observação a tomar no desenvolvimento basilar da ideia. Esse desenvolvimento teria como aposta a construção de uma ponte, sendo essa estrutura baseada no processo cognitivo envolvido no desenho, seu paralelo com a manipulação digital e transmutação analógico e digital. Esse condutor permitiria o transporte da informação recolhida em sessões de observação das práticas das bordadeiras e sessões teste destas com o software.

As fases nas quais foram envolvidas as bordadeiras permitiram à equipa de produção estabelecer os parâmetros de trabalho que mais tarde seriam aplicados no desenvolvimento do processo de criação da ferramenta. São disso exemplo as primeiras sessões de trabalho nas quais foram testadas as primeiras versões do software. Nessas sessões, dadas algumas características apresentadas pelo interface, surgiram por parte das bordadeiras algumas dificuldades na manipulação dos elementos. Esses problemas foram entendidos pela equipa de produção como novas perspectivas de utilização.

O desenho e manipulação de elementos de biblioteca, que permitiria um crescendo de utilização dependente das possibilidades de disseminação do projecto, foram então tomadas como directrizes de construção a manipulação de elementos baseada no permanente fluxo de informação do software e para o software por parte do web site associado à ferramenta RISCO.

O projecto RISCO ocupa lugar num espectro mais alargado do projecto de validação dos bordados de Castelo Branco. O software seria responsável pela componente de gestão do processo de desenho, acompanhado de uma biblioteca, possibilitando assim uma visão mais abrangente e larga sobre as possibilidades criativas. Estas possibilidades para além do desenho permitiriam, uma visualização de múltiplas combinações e arranjos, possibilitando uma maior comunicação e troca de opiniões com as colegas de trabalho. A ferramenta justifica-se num ciclo de comunicação completado pelo Web site.

Por parte de quem concebeu o projecto foram entendidas as necessidades de conciliar tanto as aspirações a cumprir mas também formas conciliatórias com o futuro, recuperando o passado. Esse foi o mote ao longo do desenvolvimento do software. O RISCO seria uma forma de revitalizar o passado nas mãos de futuras utilizações, possibilitada essa relação pela estrutura cíclica da aplicação de desenho e o Web site.

A gestualidade tinha de ser percebida sobre uma perspectiva do risco na sua forma primária e estruturada possibilitada na desenvoltura do restrito desenho de uma bordadeira para a comunidade, entendemos assim os elementos e padrões referencias culturais registos de gestualidade. Sendo essa a justificação da escolha de um interface capaz de duplicar a relação registo e risco, óbvia no enquadramento expressivo das bordadeiras, mas distante dos afazeres digitais, onde o breve momento do pixel substitui os laivos e expressões no papel.

No desenho de um software, o enquadramento técnico obedece antes de mais a um enquadramento emocional de utilização, e esse foi patente nos registos efectuados por nós, estabelecendo um perímetro operacional mas também exequível. As ferramentas compiladoras permitem ao nível da programação agrupar uma série de unidades, funcionando cada uma delas como uma pequena central de produção, para cada um dos itens constituintes do software. Cada uma das unidades tem de estar sintonizada com as restantes. Neste ciclo processual a gestão do processo, a visão global dos elementos permite antes de mais a ponte entre a ideia conceptual êmbolo do projecto com os objectivos operacionais dessa teia imensa de operações, corpo de uma vulgar aplicação informática.

No trabalho com uma ferramenta informática estão sempre presentes duas emoções por parte do utilizador, o sucesso e o fracasso, pretende-se sempre ultrapassar a frustração de falhar num processo. Situação frequente no contacto com muitas ferramentas informáticas conduzindo ao abandono e procura de outra solução. O software permite duas abordagens de curvas de aprendizagem diferenciadas. O desenho, de curva de aprendizagem mais lenta e a colagem dos elementos oriundos da livraria de aplicação, de curva de aprendizagem mais rápida, de potencialidades didácticas mais fáceis quando em aprendizagem do sistema de desenho. O acesso a uma fonte de distribuição de dois sentidos permite a existência de duas facetas contrastantes no fluxo de trabalho, o individual e o público, aquilo que preparamos com as nossas receitas passadas por quem nos ensinou e aquilo que damos e trocamos com a comunidade. Não devem ser renegados os comportamentos de natureza mais reservada, devem sim ser combinados com outras interacções com a comunidade. Nesta perspectiva a ferramenta RISCO permite conciliar essas duas facetas tão presentes no trabalho da arte e fundamentalmente tão humanos.

Da experiência recolhida no desenvolvimento do projecto RISCO, aferimos da necessidade em estabelecer um processo de gestão de projecto diferenciado. Primando pela observação das actividades e comportamentos tanto públicos como particulares. Criando depois um mapa operacional compatível com as actividades, mas permitindo na organização dessas actividades um espaço para os comportamentos identificados como individuais, da flor desenhada por nós, do desenho copiado de um peça de pertence familiar, de algo nosso e as interacções sociais, aquilo que compartilho, aquilo que troco com os outros. Sendo estes processos respeitantes apenas à fase de desenho e estudo dos motivos a aplicar.

Ao permitir dois tipos de possibilidade criou-se a oportunidade de contornar a inevitabilidade do desenho através do acesso a outras fontes. Existindo momentos em que nós como sociedade, como cultura ou mesmo indivíduos, mudamos as regras para jogar o meta - jogo (LEACH, 2002, pag17) . Estes são momentos de “renascença”. Os momentos de renascença ocorrem quando se experimenta uma mudança, na perspectiva de forma que as histórias, modelos e linguagens utilizadas para compreender a realidade deixam de prender a atenção. Os momentos que o autor refere são transitórios porque, tão depressa, como as nossas perspectivas mudam, mudam também as convenções adoptadas. Nesse sentido o tipo de trabalho facultado pelo software RISCO permite uma nova permuta de tipologia de trabalho facilitando a nosso ver uma maior aproximação.

Na estruturação dos componentes de desenho do software RISCO tentou-se dar a possibilidade de um desenvolvimento em três fases de acordo com a organização posterior utilizada no manual. Nesse sentido, as bases de desenho da primeira fase seriam enriquecidas pelos pormenores da segunda fase e, por fim, a visão global fornecida pela integração das outras componentes disponíveis nas extensões de impressão e Web. Na ultima fase a impressão permite a saída para o seguinte processo de bordar e o acesso Web permite maiores possibilidades de composição.

O bordado enquadra-se dentro uma actividade colectiva, sendo uma forma de artesanato é enriquecido por uma plataforma digital. Essa plataforma tem em conta as características nativas da actividade cultural. O desenvolvimento cultural da colectividade é algo que depende de nós como indivíduos, depende do que damos à colectividade. Nós somos a colectividade (MUNARI, 1987). A montagem de elementos ocorre num jogo intuitivo onde é criado e gerado algo de novo mesmo com poucas alterações.

A criação de algo novo não é consumada apenas pelo intelecto, mas pelo instinto de jogo por uma necessidade interior. A mente criativa joga com o objecto que ama (PAPANEK, 95).

No desenvolvimento do software foi envolvida a componente humana, não apenas na vertente final de utilizador mas também na construção do projecto. A função do designer é apresentar opções às pessoas (PAPANEK, 95). Estas opções ao terem sido reais e significativas permitiram às pessoas envolvidas no projecto comunicar os seus problemas e medos.

Concluindo o software RISCO apresentou vários benefícios ao nível do processo de design e acompanhamento das necessidades dos utilizadores finais da ferramenta. Foi considerado por nós uma maleabilidade no processo de forma a não terminar imóvel e estagnado. O seu desenvolvimento é assegurado pelo ciclo de informação entre a ferramenta e as suas extensões Web e de impressão definem na sua interacção a essência do projecto RISCO.

## **BIBLIOGRAFIA**

LEACH, Neil – Designing for a digital world. Willey-Academy, 2002. ISBN 0-470-84419-1

MUNARI, Bruno; Fantasia; Editorial Presença; Lisboa, 1987

PAPANEK, Victor; Architectura e Design; Edições 70, 1995

MUNARI, Bruno; Fantasia; Editorial Presença; Lisboa, 1987, pag. 64