

FAZER-PENSAR CROCHÊ PARA MODA - CRIAÇÃO E CONSUMO GLOCAL E PÓS-INDUSTRIAL

Oliveira, Amanda Raielly Carneiro; Bacharela; Universidade Federal da Bahia, Amanda.raielly@ufba.br¹

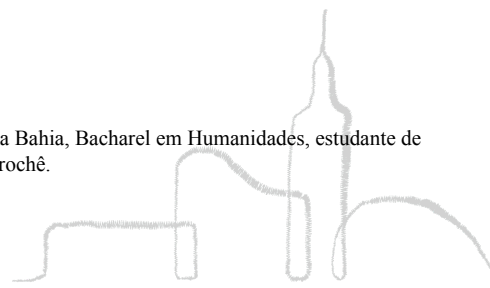
RESUMO

O crochê é um fazer milenar que se faz com as mãos, uma agulha com gancho na ponta e fios, construindo incontáveis tramas, a partir de seus pontos básicos. Podemos olhar para o crochê como uma técnica, como cultura e como arte. Proponho nesta pesquisa de mestrado, reflexões que conectem, questões caras à contemporaneidade com questões da materialidades do crochê. Como: O *fazer-pensar* de moda artesanal de uma perspectiva *glocal*, está mudando a partir das novas dinâmicas digitais da moda? Poderíamos elaborar que estes fazeres tem se tornado analógico-digital? Uma conexão indissociável, não contraditória, entre o que é analógico – feito à mão – mas que é ao mesmo tempo digital? Influenciado pelas tendências de consumo, transforma suas formas de transmissão, produção e criação?

O objetivo central da pesquisa é desenvolver uma investigação teórico-prático-estética, partindo do crochê como materialidade de moda, debruçando-se nas dinâmicas entre culturas analógicas e digitais. Interessa à pesquisa mapear os traços e vetores pós-industriais que interferem na materialidade tanto de processos criativos, quanto do consumo de crochê, a partir da prática artesã da pesquisadora.

De forma específica: Cruzar pesquisa teórica com processos criativos em moda; Aprofundar a noção do fazer-pensar do crochê, como um movimento analógico-digital na contemporaneidade; Observar o comportamento de *consumo* de moda, como mercadoria visual (Canevacci, 2010) e produto a partir das especificidades culturais no Brasil; Elaborar uma compreensão de temporalidade como materialidade do crochê, partindo da hipótese de um fazer-pensar crochê analógico-digital.

¹ Mestranda no Programa Multidisciplinar de Pós-graduação em Cultura e Sociedade na Universidade Federal da Bahia, Bacharel em Humanidades, estudante de Licenciatura em Desenho e Plástica e diretora criativa na marca autoral Ateliê Aurora, onde produz moda com crochê.



A noção de *corpo-apps*, *corpo aplicativo* desenvolvida por Helena Katz e nomeada por Sheila Ribeiro (2013), permite refletir sobre como o corpo – parte importante dessa técnica que só pode ser criada por pessoas – a partir de sua relação com os *softwares*, tem mudado para a lógica e a temporalidade do digital.

“*Fazer-pensar*” pode ser desenvolvido como um conceito-método através do qual estudamos *com* crochê, unindo o fazer constante com a pesquisa. Aplicado às artes manuais, busca reverter a separação dos papéis de “fazer” e “pensar”, entre o que é “desenvolver técnica” e o que é “criar”, que é aplicado ao trabalho das artesãs: elas fazem o que alguém pensa. Considerando que o próprio “fazer” é embutido de “pensar”, ou ainda “fazer” como forma de “pensar”.

A pesquisa, como rede de conceitos e acontecimentos conectados, precisa de um percurso particular e auto delimitado. Com isso, a teoria metodológica cartográfica contribuirá para uma pesquisa que acompanha processos em curso. Entendemos a necessidade de aliar e fortalecer com perspectivas metodológicas já desenvolvidas. Também, levando em consideração o caráter interdisciplinar da pesquisa, a cartografia e netnográfica serão aliadas desse processo.

As discussões sobre quem faz e pensa; quem produz e reproduz; e ainda o que faz o crochê analógico e o que pode fazê-lo digital, exige um olhar atento e sem pré julgamentos dos fenômenos da contemporaneidade, pois estes estão em curso; e da perspectiva desta pesquisa, passam pelo corpo, pelo tempo e pelas materialidades do crochê na moda. As questões levantadas e brevemente elaboradas neste trabalho, apenas introduzem a pesquisa e o que podemos elaborar como proposta de construção de conhecimento.

Palavras-chave: crochê; analógico-digital; moda artesanal.

