



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

CAMILLA SILVA DE MELO

**DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO DE MODA COM RENDA
RENASCENÇA, INSPIRADA NA SÉRIE *WEDNESDAY***

Caruaru
2023

CAMILLA SILVA DE MELO

**DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO DE MODA COM RENDA
RENASCENÇA, INSPIRADA NA SÉRIE *WEDNESDAY***

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientadora: Prof. Dra. Flávia Zimmerle da Nóbrega Costa

Caruaru
2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Melo, Camilla Silva de.

Desenvolvimento de uma coleção de moda com renda renascença, inspirada na série Wednesday / Camilla Silva de Melo. - Caruaru, 2023.
68 : il., tab.

Orientador(a): Flávia Zimmerle da Nóbrega Costa
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.
Inclui referências, apêndices.

1. Design de Moda. 2. Wednesday. 3. Renda Renascença. 4. Moda e Consumo. 5. Coleção de Moda. I. Costa, Flávia Zimmerle da Nóbrega . (Orientação). II. Título.

040 CDD (22.ed.)

CAMILLA SILVA DE MELO

**DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO DE MODA COM RENDA
RENASCENÇA, INSPIRADA NA SÉRIE *WEDNESDAY***

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 27/04/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Flávia Zimmerle da Nóbrega Costa (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr^a. Andrea Barbosa Camargo (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Noemy Rutty da Silva Sobrinha (Examinadora Externa)
Designer de Moda – Noemy Rendas

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu companheiro, Ícaro Galvão, que me ajudou a superar todos os obstáculos encontrados na busca dos meus sonhos, bem como pela sua dedicação, atenção e paciência em escutar repetidas vezes sobre a imensa vontade de desistir e por me motivar sempre.

À orientadora desta monografia, professora Dra. Flávia Zimmerle da Nóbrega Costa, que me acolheu, e simplificou todo esse processo que foi a produção; agradeço ainda pela dedicação e ensinamentos proporcionados durante esta trajetória de aprendizado e crescimento.

Aos amigos que ganhei ao longo da graduação: Alan Campos, Lorena Zuzart, Jhennifer Freitas, Mateus Felipe e Willyanne Silva, além de alguns outros, com quem dividi momentos de alegrias e, principalmente, incertezas. Agradeço especialmente aos meus amigos João Victor, que esteve ao meu lado durante todo o curso, e me ajudou inúmeras vezes, e Vicente Luiz, que nunca duvidou que eu conseguiria. Agradeço ainda, a Lucas Santos, que produziu o editorial que consta nesse trabalho.

Por fim, mas não menos importante, agradeço a minha família, minha base, que sempre torceram para que eu alcançasse meus objetivos. Agradeço também a Deus por me fazer forte e corajosa.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo desenvolver uma coleção de moda, com renda renascença, inspirada na série Wednesday. O tema moda e consumo também é abordado. Para o seu desenvolvimento foi utilizada a metodologia proposta por Montemezzo (2003), que aponta as fases de construção de uma coleção desde a preparação até a produção. As escolhas que nortearam o desenvolvimento da coleção se basearam na estética da personagem principal. Como resultado foram criados sete looks, dos quais três foram escolhidos para a confecção das peças piloto, que são apresentadas em um editorial de moda.

Palavras-chave: Design de Moda; Wednesday; Renda Renascença; Moda e Consumo; Coleção de Moda.

ABSTRACT

This work aims to develop a fashion collection, with renaissance lace, inspired by the Wednesday series. The theme of fashion and consumption is also discussed. For its development, the methodology proposed by Montemezzo (2003) was used, which points out the construction phases of a collection from preparation to production. The choices that guided the development of the collection were based on the aesthetics of the main character. As a result, seven looks were created, of which three were chosen for the production of pilot pieces, which are presented in a fashion editorial.

Keywords: *Fashion design; Wednesday; Renaissance lace; Fashion and consumption; Fashion collection.*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Família Addams por Charles Addams	19
Figura 2 –	A Família Addams, série 1964-966	20
Figura 3 –	<i>Wednesday</i> na adaptação de 1964	21
Figura 4 –	A Família Addams de 1973	21
Figura 5 –	Wandinha da série animada de 1974	22
Figura 6 –	A Família Addams, filme de 1991	23
Figura 7 –	Wandinha de 1993	23
Figura 8 –	A Família Addams, animação de 2019	24
Figura 9 –	Wandinha da animação de 2019	24
Figura 10 –	A família Addams na série <i>Wednesday</i>	25
Figura 11 –	<i>Wednesday</i> na série de 2022	26
Figura 12 –	<i>Wednesday</i> e Enid em seu dormitório.	27
Figura 13 –	<i>Wednesday</i> com seu clássico vestido na cena inicial da série	28
Figura 14 –	Montagem com alguns looks quadriculados usados pela personagem	29
Figura 15 –	Montagem do vestido do baile	29
Figura 16 –	Detalhes de um vestido feito de renda Renascença	31
Figura 17 –	Painel visual da série <i>Wednesday</i>	36
Figura 18 –	Painel de conceito com referências da Semana de Moda de Paris/23	37
Figura 19 –	Painel de tecidos e texturas	38
Figura 20 –	Cartela de cores da coleção	39
Figura 21 –	Tecidos que serão utilizados	40
Figura 22 –	Aviamentos que serão utilizados	41
Figura 23 –	Esboços dos looks da coleção	42
Figura 24 –	Coleção <i>Wednesday</i>	43
Figura 25 –	Modelagens macacão e blusa	45
Figura 26 –	Montagem da manga da blusa BL02	45

Figura 27 –	Montagem da blusa BL03	46
Figura 28 –	Blusa BL02 finalizada	46
Figura 29 –	Short saia (ST02), blusa (BL03) e macacão (MC03) finalizados	47
Figura 30 –	Blusa (BL05) e saia (SL05) finalizadas	48

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	OBJETIVOS.....	13
1.1.1	Objetivo Geral.....	13
1.1.2	Objetivos Específicos.....	14
1.2	JUSTIFICATIVAS.....	14
2	METODOLOGIA PROJETUAL.....	16
3	EXECUÇÃO DE PROJETO.....	18
3.1	PREPARAÇÃO.....	18
3.1.1	Família Addams: origem e versões.....	18
3.1.1.1	A Família Addams (Série de TV, 1964 – 1966)	20
3.1.1.2	A Família Addams (Série de TV animada, 1973 – 1975)	21
3.1.1.3	A Família Addams (Sequência de filmes, 1991 – 1993)	22
3.1.1.4	A Família Addams (Filme animado, 2019)	24
3.1.1.5	<i>Wednesday</i> (Série, 2022)	25
3.1.2	Wednesday: a protagonista.....	26
3.1.2.1	<i>Wednesday</i> : figurinos e signos.....	27
3.1.3	Renda Renascença.....	30
3.1.4	Cultura de Consumo.....	33
3.1.5	Delimitação projetual.....	34
3.1.5.1	Cartela de cores.....	38
3.1.5.2	Tecidos.....	39
3.1.5.3	Aviamentos.....	40

3.2	GERAÇÃO.....	41
3.2.1	Esboços iniciais.....	41
3.2.2	Avaliação.....	42
3.3	CONCRETIZAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO PARA PRODUÇÃO.....	44
3.3.1	Delimitação de construção.....	44
3.3.2	Fichas técnicas.....	44
3.3.3	Modelagens.....	44
3.3.4	Processos de produção.....	45
3.3.5	Peças finalizadas.....	46
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
	REFERÊNCIAS.....	50
	APÊNDICE A – FICHAS TÉCNICAS.....	52
	APÊNDICE B – EDITORIAL.....	58

1 INTRODUÇÃO

A moda é cultura, comportamento, comunicação. A origem da moda remonta ao desejo de se diferenciar socialmente. Através dela conseguimos expressar nossa personalidade, deixar nossa marca, transmitir nossa mensagem ao mundo.

Entendendo essa relação, é preciso compreender também que a moda não trata apenas de roupas, mas de um coletivo de elementos que compõe um estilo. Estilo de cabelo, maquiagem, tatuagens e *piercings*, acessórios... todos esses itens fazem parte daquilo que se comunica ao mundo enquanto indivíduos. Lipovetsky (2009) defende que a moda faz parte estruturalmente do mundo moderno:

A moda testemunha o poder dos homens para mudar e inventar sua maneira de aparecer; é uma das faces do artificialismo moderno, do empreendimento dos homens para se tornarem senhores de sua condição de existência. (LIPOVETSKY, 2009, p.36)

Treptow (2007) argumenta que, a partir do momento em que o sujeito usa a aparência como forma de individualização, surge a moda. Também é através dela que nos identificamos com quem admiramos e nos inspiramos para a construção de um estilo pessoal.

E é a partir desse reconhecimento na moda, que as pessoas passam a atribuir significado ao que consomem. “O consumo pode ser explicado pela necessidade de expressar significados mediante a posse de produtos que comunicam à sociedade como o indivíduo se percebe enquanto interagente com grupos sociais.” (MIRANDA E DOMINGUES, 2018, p.33). A mídia é a grande responsável por influenciar a forma como o indivíduo se percebe, bem como por criar sensação de pertencimento para determinados grupos, conforme explicam Miranda e Domingues: “Os consumidores preferem produtos com imagens congruentes à sua autoimagem porque acreditam que a sua aparência física e as suas posses afetam o seu eu.” (Ibidem, p. 37).

O século XXI, é marcado por grandes transformações no campo das comunicações. Tudo se tornou mais rápido, e novos meios de propagação

mediática surgiram, como os serviços de *streaming*¹. Com o boom das transmissões online, houve um aumento significativo nas produções e adaptações de obras. E essas produções têm conquistado uma legião de fãs, afinal são produções feitas para todos os públicos. De acordo com os dados recentemente revelados pelo estudo “Eu nas Séries”, realizado pela NBCUniversal Brasil, e encomendado pelo Grupo Globo, cerca de 93% dos brasileiros acompanham algum tipo de série. A porcentagem equivale a aproximadamente 115 milhões de espectadores. Segundo dados do mesmo estudo, mais de 400 séries são transmitidas nas diversas plataformas de streaming ou canais de TV. Outro dado extremamente relevante da pesquisa, é que, cerca de 66% dos fãs gostam de séries nas quais se identificam com os personagens. Essa última estatística só comprova o poder que as séries tem sobre os fãs. Para Durkheim (2007, p.04) “a maior parte de nossas ideias e de nossas tendências não é elaborada por nós, mas nos vem de fora”. Sendo assim, a moda foi e continua sendo um espelho da sociedade e também das manifestações sociais e culturais.

Assim exposto, esse trabalho tem como objetivo construir uma coleção de moda, feita com renda renascença, e inspirada na personagem *Wednesday*, protagonista da série homônima, produzida pela Netflix², e que estreou na plataforma no dia 23 de novembro de 2022. A série ficou em 2º lugar entre as séries de TV mais populares (de língua inglesa) da Netflix, com 1.237 bilhões de horas assistidas nos seus primeiros 28 dias.³

Para atingir tal objetivo, foi necessário conhecer o produto selecionado e, portanto, entender a contextualização da personagem, além do estudo de seus signos, deslocando seus sentidos para as peças, a fim de gerar a identificação e o desejo pelo consumo deles. Löbach (2001), defende que o papel do design é defender os interesses do usuário, e a satisfação de várias necessidades se dá por meio do uso de objetos, logo, fazer o exercício de conhecê-los é uma

¹ *Streaming* é a tecnologia de transmissão de conteúdo online que nos permite consumir filmes, séries e músicas. Disponível em: < <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-streaming/>>. Acesso em: 08 mar 2023.

² Netflix é um serviço de *streaming* norte-americano de vídeos por assinatura, lançado em 2010 e disponível em mais de 190 países.

³ Disponível em: < <https://exame.com/pop/wandinha-e-renovada-pela-netflix-veja-quando-estreaia-segunda-temporada/>>. Acesso em: 08 jan 2023.

tarefa primordial para qualquer desenvolvimento de produtos. Por isso, conceituar e apresentar breve histórico sobre a renda renascença, se faz muito importante, destacando sua riqueza em detalhes e elementos.

A escolha pela renascença tem um apelo estético e o objetivo de introduzir modernidade e evidenciar como o designer, por meio de suas propostas, pode contribuir com a preservação do patrimônio cultural local, a fim de atrair um novo público a consumir esse tipo de renda tão tradicional, e quase sempre destinada a um tipo específico de público, com estilo mais clássico. França (2016) defende que:

“A contribuição do design na preservação de um patrimônio imaterial é gerar alternativas de produtos e projetos gráficos com a temática identidade cultural. Nesse sentido, desenvolver projetos com a utilização da mão de obra da comunidade é efetivar a continuidade e desenvolvimento do saber-fazer.”
(FRANÇA, 2016, p.13)

Acrescentam-se ainda a esse trabalho, o significado emocional para essa autora, tanto no tocante a escolha da série, quanto a escolha da renda renascença, que sempre estiveram presentes em sua vida, tendo sua avó sido comerciante de peças feitas com a renda por muitos anos.

Como produto, nos propomos a criar uma coleção de moda de sete peças, onde algumas serão releituras de looks usados na série, e outras serão inspiradas nos signos que compõe o universo da personagem, mas todas contarão com a renda renascença como componente, seja em aplicação de detalhe, seja como material principal da peça.

Assim, como problema de pesquisa define-se: **Como a protagonista da série *Wednesday* pode inspirar o desenvolvimento de uma coleção de renda renascença?** E para isso, será aplicada uma metodologia de criação de produtos de moda, mais especificamente, a desenvolvida por Montemezzo (2003).

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Como objetivo geral desta pesquisa, define-se: desenvolver uma coleção de moda feita com renda renascença, inspirada na série *Wednesday*.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Analisar a série e identificar os principais destaques de cena da personagem;
- Sintetizar a historicidade, os materiais, feitos e aplicações da renda renascença;
- Compreender a relação moda e consumo;
- Desenvolver uma coleção de moda contendo os looks inspirados na série e confeccionados com renda renascença.

1.2 JUSTIFICATIVAS

A partir de estudos sobre a relação moda e consumo, identificamos que os produtos desenvolvidos com bases em produções de TV, na maior parte das vezes, são extremamente fiéis aos figurinos e universos dos personagens, o que resulta, principalmente no vestuário, em um produto fantasioso, excluindo a possibilidade do uso no cotidiano. Portanto, vislumbramos a oportunidade do desenvolvimento de uma coleção de moda com base no desejo de escolha desse tema em específico, mas que levasse em consideração o emprego de um material nobre – a renda, além de uma metodologia de desenvolvimento de produtos de moda, fundamentada em uma pesquisa de tendências e na importância da usabilidade.

Com base no exposto acima, justifica-se este trabalho no campo teórico, pois ele integra aos estudos na área do Design os conhecimentos de outras áreas disciplinares, tais como os aspectos de base sociocultural (moda e consumo com a proposta de valorizar as técnicas têxteis artesanais – renda renascença), os tecnológicos (pesquisa de material e tendências de moda) e as técnicas próprias ao design (metodologias de criação de produto de moda). Essa junção evidencia e justifica a necessária interdisciplinaridade, próprias ao campo. Assim, a interdisciplinaridade envolvida nesse processo pode servir

como insight e fonte de pesquisa para futuros trabalhos acadêmicos desenvolvidos nessa área.

A contribuição prática do trabalho se dá, especificamente, para a prática do designer de moda, uma vez que aqui demonstramos um caminho eficaz para o desenvolvimento de coleções e produtos na área, envolvendo a corresponsabilidade desse profissional em buscar sempre a preservação de técnicas tradicionais e a sobrevivência de seus produtores e, ainda, demonstrando como isso pode se dá por meio de numa releitura contemporânea e atrelada a um segmento de público muito peculiar: os fãs de séries e produtos culturais.

2 METODOLOGIA PROJETUAL

Para alguns autores, como Redig (2006) e Santos (2012), a metodologia é a guia do projeto do designer, gerando estratégias que solucionam um problema. A metodologia escolhida para o desenvolvimento desse projeto, foi a apresentada por Celeste Montemezzo (2003), na sua dissertação de mestrado. Para a autora “[...]quando se trata da formação acadêmica é fundamental que tal processo seja estruturado de maneira didática, proporcionando um direcionamento para o aluno entender como funciona um projeto desde o seu princípio” (MONTEMEZZO, 2003, p.85). O Quadro 1 descreve sua proposta metodológica dividida em 5 fases:

Quadro 1 - Diretrizes para o projeto de produtos de moda na academia.

(continua)

Fases do projeto	Organização do pensamento	Ações	
PREPARAÇÃO	Identificar um problema a ser resolvido	Identificar comportamentos humanos que sinalizem a demanda por produtos de moda.	
	Conhecer melhor o problema	Coletar dados sobre estes comportamentos	
	Definir os limites do problema e os objetivos básicos do projeto	Definir a necessidade a ser atendida através de produtos de moda, definindo o Problema de <i>Design</i> de Moda.	
	Abastecer a mente com informações envolvidas na busca por soluções		Coletar dados sobre o público a ser atendido, conhecer as suas necessidades práticas e estético-simbólicas.
			Pesquisar tendências socioculturais, de moda, materiais e tecnologias que se vinculem com o universo do público-alvo e da empresa.
Definir o caminho para chegar à solução		Delimitar as especificações do projeto	
		Delimitar o conceito <i>gerador</i> , o qual define os princípios funcionais e de estilo do produto ou conjunto de Produtos	
		Sintetizar o conceito em referências de linguagem visual	
GERAÇÃO	Usar os canais de expressão para gerar possibilidades de solução	Gerar alternativas de solução do problema (<i>esboços/desenhos, estudos de modelos</i>)	
		Estudos de configuração, materiais e tecnologias	

Quadro 1 - Diretrizes para o projeto de produtos de moda na academia.

(conclusão)

AVALIAÇÃO	Avaliar a coerência das propostas geradas com o Caminho definido	Avaliar as alternativas, de acordo com o conceito gerador e as especificações do projeto
	Selecionar a proposta mais coerente, de acordo com o caminho definido e os objetivos Delimitados	Selecionar a alternativa (ou alternativas) coerente com o conceito gerador e especificações do projeto
CONCRETIZAÇÃO	Elaborar a proposta, detalhando-a e estudando a sua viabilidade através de experimentações	Detalhar a configuração do produto (ou produtos) selecionado (<i>desenhos técnicos</i>)
		*Desenvolvimentos tridimensionais para experimentações
		Avaliações de caimento, conforto, usabilidade, impacto ambiental e custo
		Corrigir eventuais inadequações
DOCUMENTAÇÃO PARA PRODUÇÃO	Especificar e documentar detalhes técnicos de produção	Confecção de Ficha-técnica definitiva
		*Confecção de Peça piloto

Fonte: Montemezzo (2003, p.88).

A seguir daremos início à execução do projeto, seguindo as etapas propostas por Montemezzo (2003).

3 EXECUÇÃO DO PROJETO

A execução desse projeto será apresentada seguindo as cinco fases indicadas por Montemezzo (2003), que são: preparação, geração, avaliação, concretização e documentação para produção. É importante salientar que a metodologia de Montemezzo é baseada nas metodologias de Baxter (1998) e Löbach (2001), que conforme aponta a autora, descrevem o processo de design como sendo flexível e dinâmico. Portanto, aqui alguns processos serão limitados, para melhor atender as necessidades e especificidades desse projeto.

3.1 PREPARAÇÃO

Nesta fase, começa-se pela identificação de um problema de design, como a descoberta de um público que demanda por artigos de moda específicos, ou seja, a descoberta de uma oportunidade de mercado. Para solucionar o problema, o designer deve se munir do máximo de informações: características do público a ser atendido, quais são as “tendências socioculturais, de moda, materiais e tecnologias que se vinculem com o universo do público-alvo e da empresa” (MONTEMEZZO, 2003, p.88).

É ainda nesta etapa, que o designer delimita as especificações do projeto, como as características dos produtos, o estilo e a funcionalidade da coleção. Monta-se um quadro de referências que traduza as referências em linguagem visual. Iniciaremos explorando o conhecimento acerca do tema escolhido.

3.1.1 Família Addams: origem e versões

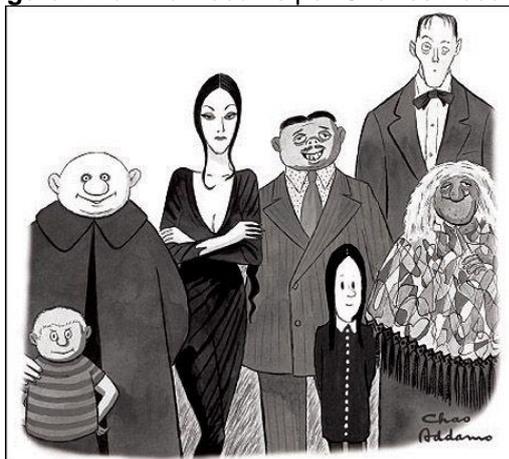
A Família Addams, criada por Charles Addams, é uma das produções mais conhecidas e queridas de todo mundo. Surgiu como uma história em quadrinhos em 1933, e ganhou diversas adaptações para a TV e o cinema. Desse modo, a história se popularizou e continua conquistando fãs de todas as idades.

Assim que o clã chegou ao reconhecimento nacional e internacional, todos os integrantes da Família, juntos e

individualmente, aportaram no comércio. Eles venderam perfumes, máquinas de escrever, serviços de telefonia internacional, revistas e até uísque japonês. (MISEROCCHI, 2021, p.16)

Charles Addams (1912-1988) tinha como passatempo na infância, invadir mansões macabras e visitar cemitérios. Começou seus estudos de artes na *Grand Central School of Art*, em Nova Iorque, EUA. Desenvolveu gosto incomum pelo “estranho” e pelo cômico mórbido. Aos 21 anos teve seu primeiro trabalho publicado na *New Yorker*⁴, foi o início de uma parceria que durou quase sessenta anos, até seu ano final de vida. “Addams costumava ser descrito como uma pessoa repulsiva, sinistra, bizarra e depravada, dado seu senso de humor pelo perverso. Mas os amigos o conheciam como alguém gracioso e cativante.” (MISEROCCHI, 2021, p.20). E assim são os Addams, uma família mórbida e com humor bem ácido, excêntrica e muito rica. “Se você fica assombrado, é porque você lembra. É isso que nós queremos. É assim que eu quero que você fique.” (ADDAMS, 1981 apud MISEROCCHI, 2021, p.20)

Figura 1 Família Addams por Charles Addams



Fonte: Pinterest⁵.

Criados como sátiras a família americana ideal, cada personagem principal dos Addams tem sua particularidade, mas todos são dotados de características mórbidas e cômicas.

⁴ *The New Yorker* é uma revista semanal americana que apresenta jornalismo, comentários, críticas, ensaios, ficção, sátira. Disponível em: < <https://www.clickrevista.com.br/index.php/the-new-yorker-us.html>>. Acesso em: 09 mar 2023.

⁵ Disponível em: < <https://www.pinterest.co.kr/hannahstebly/the-addams-family/>>. Acesso em: 08 mar. 2023.

Gomez e Feioso são fervorosos. Mortícia é de disposição inabalável, silenciosa, sarcástica, às vezes letal. Vovó é boba e bonachona. Wandinha puxou à mãe. É uma família muito apegada; quem manda, de fato, é Mortícia – embora os demais membros sejam de caráter resoluto, com exceção da Vovó, que se deixa levar com facilidade. Vários dos percalços que os afligem na vida familiar se devem à personalidade atrapalhada e fraca de Vovó. A mansão pode estar caindo aos pedaços, mas ainda assim a família tem orgulho do lar, e cada alçapão ganha a devida manutenção. Dinheiro não é problema. (ADDAMS apud MISEROCCHI, 2021, p.23)

Como mencionado anteriormente, a Família Addams estrelou os mais diversos tipos de mídia, “estrelou filmes, séries de TV, animações, foi tema de videogames, musicais, livros e muito mais” (MISEROCCHI, 2021, p. 221). A seguir, os títulos mais relevantes serão apresentados aqui, detendo-se principalmente as características da personagem *Wednesday*.

3.1.1.1 A Família Addams (Série de TV, 1964-1966)

Exibida em preto e branco, e produzida pela *ABC TV*, a série teve duas temporadas com 64 episódios no total. “O programa era uma sitcom familiar nos moldes dos Addams, ou seja, com tons muito mais sinistros. A diversão era justamente ver como os valores dos Addams conflitavam com o que era considerado “normal”” (DARKSIDE, 2021).

Figura 2 – A Família Addams, série 1964-1966.



Fonte: Diário de Séries⁶.

⁶ Disponível em: < <https://diariodeseries.com.br/a-familia-addams-serie-eternizou-musica-e-teve-exibicao-diaria-na-globo/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

A *Wednesday* (Wandinha) dessa adaptação já aparece com seus traços mais marcantes: as tranças e o vestidinho preto com gola e punhos brancos. Foi interpretada pela atriz Lisa Loring, na época com seis anos.

Figura 3 – *Wednesday* na adaptação de 1964.



Fonte: UOL Entretenimento⁷.

3.1.1.2 A Família Addams (Série de TV animada, 1973-1975)

Devido ao sucesso que foi uma participação especial da Família em um episódio da franquia *Scooby-Doo*⁸ no ano de 1972, a Hanna-Barbera decidiu produzir uma série sobre a família. As aventuras giravam em torno da viagem em um trailer.

Figura 4 – A Família Addams de 1973.



Fonte: Darkside⁹.

⁷ Disponível em: < <https://www.bol.uol.com.br/entretenimento/2023/01/30/lisa-loring.htm>>. Acesso em: 09 mar 2023.

⁸ Scooby-Doo é uma franquia americana de mídia criada por Joe Ruby e Ken Spears. Está no ar até os dias atuais e possui adaptações para o cinema.

⁹ Disponível em: < <https://darkside.blog.br/todos-os-filmes-e-series-da-familia-addams/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

Nesta adaptação, temos as primeiras mudanças nas relações familiares: o Tio Chico virou irmão do Gomez, e a Vovó, mãe da Mortícia. Outra mudança significativa, é o vestuário da Wandinha, que aparece com um vestido rosa, algo extremamente incomum para os parâmetros da família, mas que pode ter sido uma escolha da produtora para aproximar o público infantil da personagem.

Figura 5 – Wandinha da série animada de 1974.



Fonte: Mobdica¹⁰.

3.1.1.3 A Família Addams (Sequência de filmes, 1991-1993)

Estes, principalmente o primeiro filme, tratam-se das adaptações de maior sucesso até então. Com um elenco de peso, como Anjelica Huston (Mortícia) e Christina Ricci (Wandinha), trata-se de um marco na história das adaptações de Charles Addams. “O filme de Barry Sonnenfeld foi um sucesso estrondoso e reviveu os Addams para toda uma nova geração que se encantou com a estranheza e a honestidade desta macabra família” (MISEROCCHI, 2021, p. 222).

¹⁰ Disponível em: < <https://mobdica.com/stream/conheca-as-atrizes-que-ja-interpretaram-a-personagem-wandinha-addams/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

Figura 6 – A Família Addams, filme de 1991.



Fonte: Sobre Sagas¹¹.

A Vandinha de Christina Ricci foi um marco na história das adaptações. A atriz, com 11 anos na época “ofereceu uma personalidade à Wandinha, sem ter que alterar suas características fundamentais, que é a morbidez e falta de emoção” (MACHADO, 2022). A interpretação da atriz foi tão marcante, que influenciou toda uma geração de meninas dos anos 90: “a personagem carregava traços que muitas crianças desejavam ter: sagacidade, confiança no seu taco e, vamos admitir, autonomia para fazer brincadeiras tão criativas” (ELLE, 2022). Outro ponto importante dessa adaptação, é o figurino da personagem, que volta para sua cartela original: preto, branco e tons de cinza. O vestido preto ganha uma estampa com flores muito delicadas, em tons de cinza e fundo preto, a gola e punhos brancos são mantidos.

Figura 7 – Wandinha de 1993.



Fonte: Vogue¹².

¹¹ Disponível em: <<https://sobresagas.com.br/a-familia-addams-5-curiosidades-filme-1991/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

¹² Disponível em: <<https://www.vogue.com/slideshow/best-halloween-costumes-inspired-by-movies-inline/amp?epik=dj0yJnU9UUdESFEtb3E1OFR0dFdabmlCd0RPR1BuaG1iT2xyQnYmcD0wJm49LVpEZnV6Tl9nVGcxUUUFQTm84TXhmQSZ0PUFBQUFBFR1FLSjNr>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

3.1.1.4 A Família Addams (Filme animado, 2019)

Esta adaptação feita pela Universal Pictures foi mais um sucesso de bilheteria. “O que parecia ser um paraíso macabro para a família, tem sua ordem perturbada com a curiosidade de Wandinha em conhecer o mundo exterior” (MISEROCCHI, 2021, p. 223). Esse filme também ganhou uma sequência, que estreou em 2021.

Figura 8 – A Família Addams, animação de 2019.



Fonte: Darkside¹³.

Nesta adaptação, a Wandinha é a personagem central. Seu visual é mantido, mas ao longo do filme, a personagem experimenta coisas novas, como uma presilha de unicórnio cor de rosa na cabeça, deixando sua mãe chocada.

Figura 9 – Wandinha da animação de 2019.



Fonte: Pinterest¹⁴.

¹³ Disponível em: <<https://darkside.blog.br/todos-os-filmes-e-series-da-familia-addams/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

¹⁴ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/75927943709217977/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

3.1.1.5 *Wednesday* (Série, 2022)

Com direção de Tim Burton, a série tem como foco a personagem homônima na adolescência, que passa a estudar na academia *Nevermore*, para jovens, que assim como ela, possuem algum tipo de habilidade especial. A família faz algumas participações especiais, inclusive há a aparição dos patriarcas na juventude, visto que frequentaram essa mesma escola anos antes. O visual de todos é mantido fiel às características originais.

Figura 10 – A família Addams na série *Wednesday*.



Fonte: Olhar Digital¹⁵.

A Wandinha desta adaptação é o grande destaque. É aqui que os telespectadores vão conhecer mais sobre a personalidade da protagonista. Quanto ao vestuário, o vestido com estampa tradicional aparece, bem como muitas outras peças, porém todas nas cores preto, branco ou cinza. Inclusive, o uniforme escolar da personagem é especialmente produzido para ela, todos os outros são de um roxo escuro, mas devido a sua alergia as cores, ela ganha um nos mesmos padrões, mas nas cores preto e cinza. “Na série *Wandinha* a protagonista, interpretada por Jenna Ortega, é uma adolescente que precisa desvendar um mistério, ao mesmo tempo em que deve se adaptar à sua nova escola, a Academia Nunca Mais, após ter sido expulsa da última por ter soltado piranhas na piscina.” (DARKSIDE, 2021)

¹⁵ Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2022/08/16/cinema-e-streaming/wandinha-netflix-exibe-primeiras-imagens-da-nova-familia-addams/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

Figura 11 – Wednesday na série de 2022.



Fonte: Herdeiro Nerd¹⁶.

3.1.2 Wednesday: a protagonista

Sendo objeto de estudo desse trabalho, faz-se necessário o aprofundamento nas características da protagonista da série. Um dos conflitos iniciais da personagem é a tentativa constante de se distanciar da sua mãe, o que a faz rejeitar a ideia de estudar na mesma instituição onde a mãe já foi um grande destaque. Entretanto, com o passar dos dias, *Wednesday* se vê cada vez mais envolvida na narrativa de *Nevermore*. Mesmo com sua personalidade fria, ela passa a se relacionar e criar laços com alguns personagens, como a sua colega de quarto, *Ennid*, uma lobisomem que é o extremo oposto da protagonista: ama cores, é extrovertida e apaixonada por redes sociais, algo que *Wednesday* abomina.

¹⁶ Disponível em: <<https://www.herdeironerd.com/2022/11/critica-wednesday-1-temporada.html>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

Figura 12 – Wednesday e Enid em seu dormitório.



Fonte: BuzzFeed¹⁷.

A Imagem revela suas personalidades opostas. Ao longo da série as duas desenvolvem uma relação de amizade muito forte, e passam a se proteger dos perigos que a cercam.

A *Nevermore Academy* está localizada próxima à cidade de Jericho, com moradores “normais” que sentem uma certa repulsa aos estudantes da escola. “Com oito episódios dedicados aos mistérios que conectam a cidade e a escola, a série tem tempo para mergulhar nessa divisão com algumas nuances além da ideia de que um dos dois lados está objetivamente errado.” (TIFOSKI, 2022)

3.1.2.1 *Wednesday*: figurinos e signos

As relações que Wednesday desenvolve ao longo dos episódios revelam-se interessantes e são fundamentais para o desenvolvimento emocional da personagem, tendo em conta a personalidade mórbida e apática da personagem. As visões de Wednesday interligam os acontecimentos da série. “Da descoberta dos seus poderes sobrenaturais aos segredos da família Addams e mortes misteriosas que assombram os populares de Jericho e os alunos de *Nevermore*, todas as narrativas se sobrepõem, interligando-se na figura central de Wednesday” (OLIVEIRA, 2022).

¹⁷ Disponível em: <<https://www.buzzfeed.com/andyneuschwander/wednesday-or-enid-quiz>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

Além das características já destacadas, Wednesday se mostra extremamente talentosa, toca violino, luta esgrima e é uma escritora assídua. Apesar de viver uma fase de conflito, buscando se distanciar da figura materna, ela possui uma ligação de muito afeto com a família, prova disso é a cena no início da série, onde se vinga dos garotos que praticaram *bullying* com seu irmão.

Figura 13 – Wednesday com seu clássico vestido na cena inicial da série.



Fonte: Elle¹⁸.

Por ser alérgica a cores, a paleta da personagem é composta pelo preto, branco e cinza. A protagonista tem uma visão gótica, abusa de sobreposições, quadriculados e listrados. A responsável por esses visuais é a figurinista Colleen Atwood, que já trabalhou em treze produções ao lado de Tim Burton e mostrou uma versão atualizada do guarda-roupa da jovem. Atwood contou sobre a decisão de brincar com mini estampas e detalhes, para que o visual não ficasse inteiramente chapado nas telas. Percebe-se também que a figurinista brincou com as texturas dos materiais, como o tricô, o couro e renda, presente no look mais impactante da série, o vestido usado no baile. A riqueza de detalhes trabalhada na construção da personagem garante um visual moderno, e que contém muitas peças clássicas. Prova disso são as marcas escolhidas como Prada e Alaia. “Wednesday usa nos 8 episódios da série looks góticos suavizados com elementos brancos, alguns de marca outros produzidos pela equipe da figurinista Colleen Atwood, que modernizou looks clássicos da personagem” (ESPINOSSI, 2022).

¹⁸ Disponível em: <<https://elle.com.br/moda/tudo-sobre-o-figurino-da-serie-wandinha-de-tim-burton>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

Figura 14 – Montagem com alguns looks quadriculados usados pela personagem.



Fonte: Elaborado pela autora.

Ainda no aspecto da importância que a cor tem na construção psicológica da personagem, pode ser observado que, para a “maioria das sociedades ocidentais, o preto quase sempre é a cor da morte, do luto e da penitência. Em geral, essa cor é usada por pessoas que rejeitam a sociedade ou se rebelam contra as normas sociais” (MANTOANI, 2012, p. 38). Entretanto, analisando melhor a protagonista, pode-se afirmar que, neste caso, o preto também é um fator de diferenciação, ela passa a ser o centro das atenções. Além das características já citadas, Wednesday também pode ser definida como confiante, independente, observadora, orgulhosa e muito inteligente. É uma construção cheia de camadas, que atinge o seu ápice no baile, onde todos estão de branco, e a personagem principal surge com um belíssimo vestido preto, longo, cheio de personalidade, com babados e transparência.

Figura 15 – Montagem do vestido do baile.



Fonte: Printscreen elaborado pela autora.

Fato é que Wednesday tornou-se viral nas diversas plataformas de mídias digitais. A dança dela no baile foi um fenômeno, com bilhões de pessoas compartilhando vídeos executando os mesmos passos da protagonista.

No TikTok, a tag #Wandinha já soma 1,3 bilhões de menções. Em inglês, #Wednesday acumula o montante de 15,7 bilhões. Além disso, segundo o The Guardian, o Pinterest relata que as pesquisas por “traje de Addams de Wednesday” aumentaram 50 vezes. (MOURA, 2022)

A seguir, a relação consumo X cultura será explorada. “No âmbito do estudo de comportamento do consumidor, é de amplo conhecimento que o consumo mantém relação direta com a cultura” (MIRANDA E DOMINGUES, 2018, p.33).

3.1.3 Renda Renascença

A origem da renda do tipo renascença remonta como sendo dos arredores da cidade italiana Veneza, surgida no século XVI, no período artístico conhecido por Renascença e daí, batizou-se o nome da renda.

A renda Renascença é uma composição feita de tempo, fios e fitas. Quase 500 anos nos separam da edição do primeiro livro de padrões de que se tem notícia, o *Le Pompe*, apontado como responsável pela difusão da renda pelos principais centros da Europa, editado em Veneza no ano de 1557. (FRANCO, 2016, p.06)

Como boa parte das técnicas e tecidos mais elaborados da época, o uso dessa renda era bastante restrito à nobreza e ao clero. Chegou ao Brasil pelas mãos de freiras, que dividiam seu tempo no convento entre os pontos e orações. Com a abertura de colégios internos, a renda foi ensinada às alunas, que não deveriam transmitir o conhecimento para outras pessoas. “[...] a Renascença chegou a Poção nos anos 1930, trazida por uma dessas estudantes, a jovem Maria Pastora, que trazia encomendas para tecer durante visita à mãe convalescente” (FRANCO, 2016, p.06). Segundo a história, Maria precisava de ajuda para terminar as encomendas que a ajudavam a custear os estudos, e pediu ajuda a Elza Medeiros, que se comprometeu a manter o segredo.

Entretanto, a vida no Agreste pernambucano era dura, e Elza vislumbrou a oportunidade de ajudar outras famílias, transformando a produção da renda em ofício. A partir daí compartilhou o aprendizado com um grupo de mulheres, dentre as quais, Dona Odete, que foi a responsável por difundir a renda para inúmeras pessoas, além de criar novos pontos de renda, e tornou-se, anos mais tarde, Mestre da renda Renascença reconhecida pelo Estado de Pernambuco. “Odete Maciel compôs esse movimento artístico e econômico que mudou a história e a percepção estética de Pernambuco para sempre” (FRANCO, 2019, p.26)

A renda Renascença é produzida exclusivamente à mão, com linha, agulha e lacê, este último preso ao desenho que serve de guia para o bordado, popularmente chamado de risco, que dão vida a pontos delicados e variados, que serão transformados nos mais diversos tipos de peça, desde toalhas de mesa, a vestidos de noiva luxuosos. Para fazer a renda é preciso paciência, concentração e talento. Os pontos surgem com o entrelaçar dos fios. “Hoje há uma infinidade de pontos feitos aqui, dois amarrado com pipoca, richelieu, matame, laço de amor, laço de corrente, caramujo, corrente, abacaxi de torre, traça, cianinha de laço, ponto cheio, entre muitos outros” (NOGUEIRA, 2020).

Figura 16 – Detalhes de um vestido feito de renda Renascença.



Fonte: Acervo da Prefeitura Municipal de Pesqueira (2023).

Quando o bordado está finalizado, solta-se a peça do desenho, e esta parte para o processo de acabamento, que varia de acordo com a finalidade. Caso seja uma peça única, ela já é encaminhada para o processo de lavagem e

engomagem¹⁹. Se for uma peça de roupa, ela será unida a mão, e posteriormente passará pelo mesmo processo da peça única.

Antigamente, o comércio da renda acontecia, principalmente, na feira livre da cidade de Poção, que acontecia aos sábados, e atraía compradores de muitos estados. Posteriormente, algumas rendeiras passaram a comercializar na feira livre do município de Pesqueira, às quartas-feiras. Entretanto, a feira da cidade de Poção deixou de existir, e isso gerou um impacto negativo nas duas cidades.

A retirada da feira de renda da cidade marcou as rendeiras daqui. Muitas contaram o fato com pesar e a apontam como causadora da queda das vendas, e com isso o desinteresse das mais novas para dar continuidade. Retiraram o poder delas de comercializarem os seus trabalhos, dando vazão a precarização da mão-de-obra que agora depende das migalhas das fábricas. (NOGUEIRA, 2020)

Hoje, ainda acontece a comercialização da renda na feira livre de Pesqueira. Entretanto, o movimento é fraco, e a maioria das rendeiras produz para grandes fábricas, e o número de mulheres que executa o ofício tem diminuído cada vez mais. Geralmente, o ofício está concentrado nas mãos de mulheres que moram na zona rural, e conciliam a vida de donas de casa, com a oportunidade de uma renda extra.

[...] na feira da Renda de Pesqueira, o cenário é distinto. As peças estão expostas em barracas de madeira, como as usadas para expor frutas e legumes, alguns produtores circulando entre os corredores com suas toalhas, blusas e detalhes para aplicação em roupas, oferecendo a clientes, cada vez mais raros nesses espaços. (FRANCO, 2019, p.53)

Como que em um movimento de retomada às origens, a Renascença segue excludente. Muito devido à valorização necessária devido ao trabalho empenhado, as peças costumam ter um valor final bem elevado. Mas também, a maioria das peças costuma atender a um estilo de vestimenta mais clássico, e se distanciando de um público mais jovem. Por isso, a intenção desse trabalho

¹⁹ Engomagem é o processo de submeter a peça a uma goma, que pode ser feita pela própria rendeira, ou por terceiros, para que seja passado ferro. Geralmente a peça fica com um acabamento mais rígido.

é produzir, ou incrementar com aplicações, as peças da coleção com renda Renascença.

3.1.4 Cultura de Consumo

Miranda e Domingues (2018, p.37) defendem que as “pessoas expressam o seu eu no consumo e veem as posses, por conseguinte, como parte ou extensão do eu”. Ou seja, a dinâmica do consumo está na identificação com o objeto. Grande parte dos estudos sobre consumo chegam frequentemente a conclusões negativas, visto que consumo e materialismo passam a ser sinônimos. Entretanto, já há estudos que trabalham uma perspectiva da cultura material capaz de entender a humanidade das pessoas, como o de Miller (2010, p.12): “[...] nosso uso e nossa identificação com a cultura material oferecem uma capacidade de ampliar, tanto quanto de cercear, nossa humanidade”.

Portanto, consumir estaria entrelaçado à cultura, fazem parte de processos sociais, onde valores e significados são introduzidos ao bem. “[...] o consumo é um código que “traduz” muitas relações sociais e classifica objetos e pessoas, produtos e serviços, indivíduos e sociedades” (MIRANDA E DOMINGUES, 2018, p.31). E, conforme os estudos de Slater (2002), a cultura refere-se a valores que se originam do modo de vida de um povo e sua identidade.

A cultura como uma construção dinâmica de significados do mundo em que se vive também acontece por meio da compra e da posse. [...] Em verdade, todo consumo é cultural porque sempre envolve significados: temos necessidades e agimos em função delas interpretando sensações, experiências e situações para dar sentido e transformar os objetos. (MIRANDA e DOMINGUES, 2018, p.34)

Estes conceitos ajudam a entender o comportamento do fã, que ao apegar-se a determinada produção, direciona o seu consumo para os mais diversos tipos de itens existentes, desde as séries e filmes, até os objetos relacionados, como acessórios e vestimentas.

Se a produção ficcional é, em si, uma forma de representação social, por um lado, sua narrativa auxilia no conhecimento de experiências sociais e, por outro, dá subsídios ao fã para

produzir sua própria identidade nos meios sociais em que convive. (COSTA; LEÃO, 2018)

O fã passa a criar laços e dar significação aos objetos, isso porque, tal coisa o aproxima do universo em questão. Ou seja, a cultura de consumo aqui será considerada como um código, que ao ser compartilhada por um conjunto de indivíduos, se tornam uma totalidade.

3.1.5 Delimitação projetual

Neste tópico será apresentado o conceito gerador da coleção: os painéis de referências visuais e de tendências, as cores, a pesquisa de tecidos e os aviamentos, que serão utilizados.

O desenvolvimento da coleção se limitará a desenvolver sete looks inspirado na personagem Wednesday. Seguindo por esse caminho, o conceito gerador se baseará em referências visuais da série, e o uso de elementos estéticos provenientes das tendências de moda de alguns desfiles da semana de moda de Paris 2023.

Como composição para o painel visual, foram feitos prints dos looks usados pela personagem na série. Com a montagem do painel, pode-se perceber que, apesar de a personagem enfatizar o gosto pelo preto, a maior parte dos looks é composto com o branco. De acordo com a figurinista da série, isso se deu para evitar que o visual ficasse muito chapado na tela. O uso de tricôs, como peças de composição, também merece um destaque, e eles aparecem em padrões listrados ou quadriculados. As golas e punhos também merecem menção, aparecem como detalhes que conferem personalidade as peças. Em uma entrevista, a figurinista da série, Collen Atwood, deu detalhes sobre o visual da personagem:

Em Wandinha, podemos acertar o visual icônico imediatamente com um aceno para o colarinho pontudo original, o pequeno vestido estampado e sapatos de plataforma modernizados. E depois a colocamos em um ambiente com o qual ela contrasta

totalmente. Então, reverenciamos também tudo o que veio antes. (ATWOOD²⁰, 2022)

Analisando mais a fundo, toda essa mistura de sobreposições, detalhes nos acabamentos e diferentes texturas, é essencial para transmitir a complexidade da personagem, uma vez que, a cartela de cores é bem limitada: preto e branco. "Analisamos tudo e decidimos que a paleta de cor dela seria exclusivamente preto e branco. Em contraste, todos ao redor dela teriam cor. Desta forma, Wandinha sempre se destacaria", afirmou um dos roteiristas, Millar, para o site da UOL²¹.

O guarda-roupas de Wednesday pode facilmente conversar com uma das principais tendências de estilo na atualidade: *recession core* – traduzido livremente como “volta do essencial”. Esse movimento prioriza a escolha de peças mais básicas, mais bem acabadas, e livre dos excessos visuais. Conforme escreveu o jornalista Luigi Torre, em seu editorial para a Elle de março de 2023:

A tendência de roupas com aparência simples, práticas e funcionais tem origem em cálculos, análise de dados, projeções e prevenções. Dizem que tem uma recessão global para estourar no fim deste ano ou no início do próximo. Tem a ver com a escassez de matérias-primas, combustíveis e mão de obra. (TORRE²², 2023)

Analisando os desfiles na Semana de Moda de Paris de marcas como Prada e Miu Miu, que fizeram parte da composição de figurino da série, essa tendência é bem reforçada. Outros nomes como, Valentino, YSL, Bottega Veneta e Givenchy também desfilaram coleções com tons sóbrios, tecidos estruturados e silhuetas volumosas. A alfaiataria muitas vezes foi destaque. A renda também foi destaque em alguns desfiles, como Chloé e Paco Rabanne²³.

²⁰ Disponível em: < <https://lealrocha.co/2022/12/10/figurino-de-wandinha-addams-conta-com-miu-miu-prada-e-zara-saiba-mais/>>. Acesso em: 13 mar. 2023.

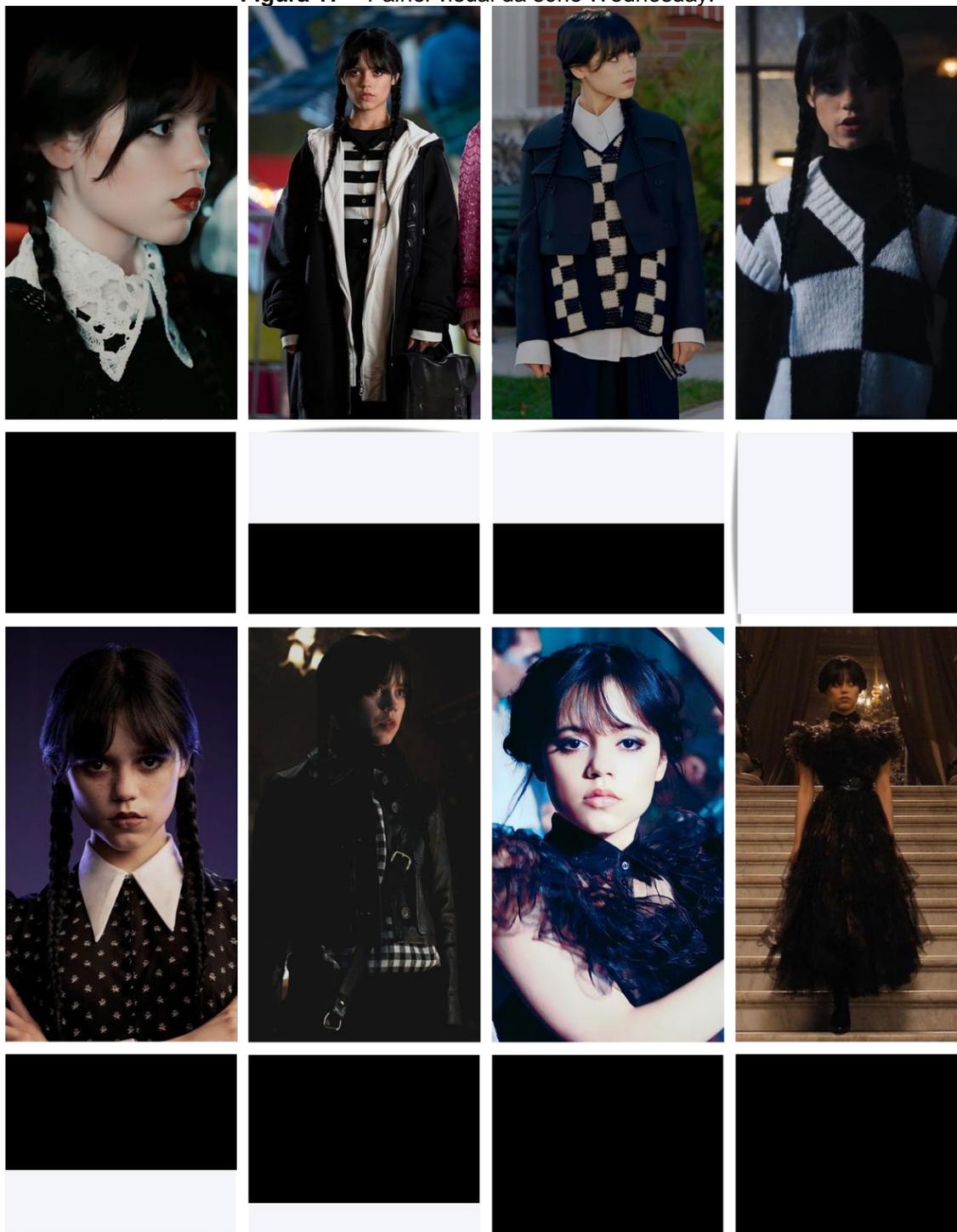
²¹ Disponível em: < <https://www.uol.com.br/nossa/noticias/redacao/2022/11/21/goticos-nada-suaves-como-wandinha-e-os-addams-ganharam-looks-do-seculo-21.htm>>. Acesso em: 13 mar. 2023.

²² Disponível em: < <https://elle.com.br/colunistas/noites-sem-respostas-por-tras-da-moda-do-quiet-luxury>>. Acesso em: 13 mar. 2023.

²³ Disponível em: < <https://www.fashionbubbles.com/estilo/tendencias-paris-fashion-week-2023/>>. Acesso em: 13 mar. 2023.

Com base nesse referencial teórico e nas pesquisas visuais, três painéis foram montados (Vide Figuras 17-19). Como já mencionado, o primeiro trata-se de referências extraídas da própria série. O segundo é um compilado, que originou o painel de conceito da coleção, e traz alguns looks desfilados na última Semana de Moda de Paris. Já o terceiro é o painel de tecidos e a paleta de cor.

Figura 17 – Painel visual da série Wednesday.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Figura 18 – Painel de conceito com referências da Semana de Moda de Paris – 23.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Figura 19 – Painel de tecidos e texturas.



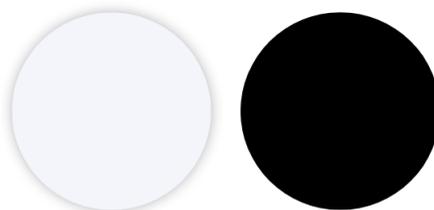
Fonte: Elaborado pela autora (2023).

3.1.5.1 Cartela de cores

Conforme mencionado, a coleção será desenvolvida apenas nas cores preto e branco (Fig.20). Além de grande importância na construção da personagem, essas cores são clássicas, atemporais e, especialmente para a temporada 2023, vem como protagonistas de coleções: “As cores (da

temporada) são sóbrias, com cinza, preto e branco em destaque. Tons fáceis de combinar, para quem está sem tempo ou paciência para elaborar grandes produções” (SORDI, 2023)²⁴.

Figura 20 – Cartela de cores da coleção.



Fonte: Elaborada pela autora (2023).

3.1.5.2 Tecidos

Udale (2009) aponta que para uma escolha assertiva dos tecidos, fatores como caimento, desempenho com relação a função, e a estética, devem ser levados em consideração. Segundo a autora:

A escolha do tecido é primordial para o sucesso de uma roupa. Primeiramente, o peso e o caimento de um tecido afetarão a silhueta de uma roupa, dando-lhe forma ou deixando-a drapear. [...] Em segundo lugar, um tecido será escolhido pelo seu desempenho em relação a sua função. [...] Por fim, os tecidos devem ser escolhidos por seu valor estético, ou seja pela aparência e toque, cor, estampa ou textura. (SORGE; UDALE, 2009, p.58).

Entretanto, para a definição dos tecidos dessa coleção, além das questões descritas acima, a questão climática também foi observada. Apesar de ser uma coleção de inverno, no Nordeste brasileiro (local de criação e desenvolvimento da coleção), as temperaturas não são tão rigorosas, permanecendo na média de 20° a 25°²⁵.

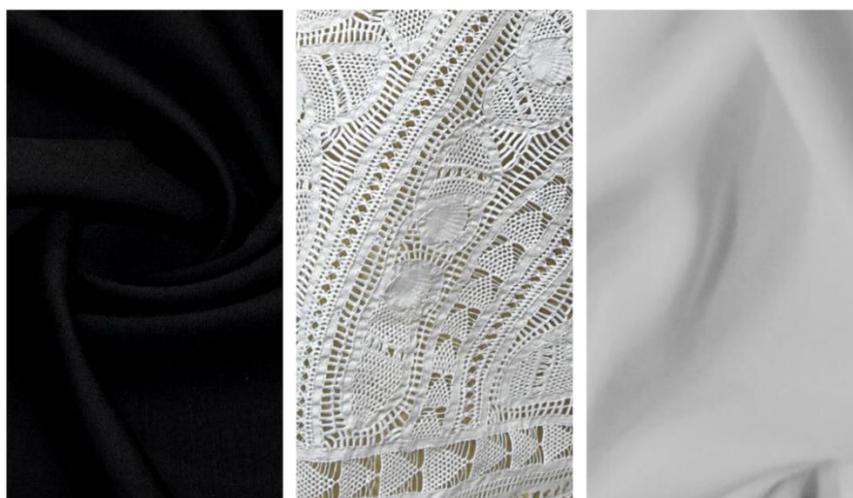
²⁴ Disponível em: < <https://elle.com.br/moda/veja-as-principais-tendencias-do-inverno-2023>>. Acesso em: 26 mar. 2023.

²⁵ Disponível em: <

Portanto definem-se como tecidos para a criação dessa coleção o linho, o algodão, e as peças de renda renascença. O linho é um tecido natural, que apresenta boa durabilidade, resistência e é mais encorpado que o algodão. Além disso, combina muito bem com a renda renascença, sendo tradicionalmente utilizado como tecido de composição para as peças produzidas. Ainda levando em consideração o conforto oferecido pelos tecidos naturais, o algodão foi escolhido como segundo tecido. A renda pode ser entendida como um tecido de algodão. Feita de forma artesanal, é toda composta por fios de algodão e linho (Fig.21). Outros materiais até podem ser usados na confecção da renda, como linhas a base de materiais sintéticos, porém não é o caso desta coleção.

As informações de composição das peças estarão nas fichas técnicas delas.

Figura 21 – Tecidos que serão utilizados.



Fonte: Elaborada pela autora (2023).

3.1.5.3 Aviamentos

A facilidade em vestir e desvestir uma roupa depende dos acessórios e aviamentos usados. Essas ações devem ser de fácil realização e entendimento, para não constranger o usuário, e devem ser de fácil manejo na forma de abrir, fechar e amarrar (VIANNA, 2016, p. 60).

Os aviamentos também podem agregar esteticamente as peças, podendo ser funcionais e atrativos. Para esta coleção serão utilizados os aviamentos de

prender, dentre os quais os botões de casinha e imantado, e o zíper, tanto o comum quanto o invisível, e o aviamentos de adornos, como os bicos de renda que serão utilizados para acabamentos de golas e punhos, conforme apresenta a Figura 22.

Figura 22 – Aviamentos que serão utilizados.



Fonte: Elaborada pela autora (2023).

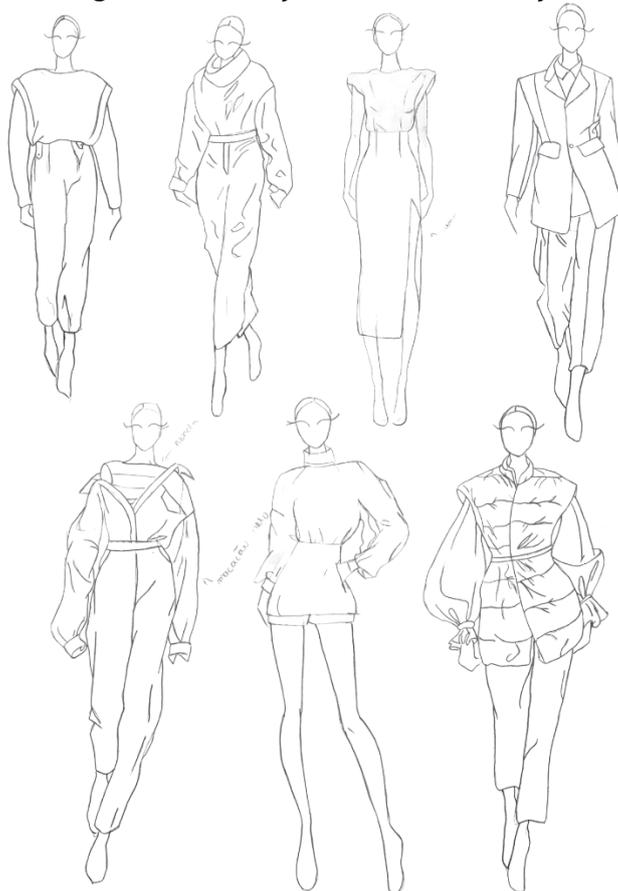
3.2 GERAÇÃO

A fase de geração de alternativas, segundo Montemezzo (2003) refere-se a parte de expressão das ideias, neste momento as referências dos painéis semânticos foram utilizadas para a criação de sete esboços e, posteriormente, a aplicação das cores e dos detalhes em renda. Nesta etapa serão apresentados os esboços de croqui, e os croqui finalizados.

3.2.1 Esboços iniciais

De acordo com Treptow “o esboço não possui compromisso estético; ele serve para que o designer transfira para o papel, de maneira rápida, uma série de ideias” (Ibidem, 2013, pag. 136). Para desenvolvimento desses modelos, foram levados em consideração, os painéis, principalmente o de conceito.

Os esboços são aqui apresentados na Figura 23.

Figura 23 – Esboços dos looks da coleção.

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

3.2.2 Avaliação

Nesta fase, segundo Montemezzo (2003), as melhores alternativas devem ser selecionadas, atentando-se para a proposta inicial da coleção. Feito isto, foram feitas as fichas técnicas de cada produto que irá para a produção, para então a criação de um protótipo, que irá receber as possíveis modificações necessárias.

Foram produzidos sete croquis, baseados nos painéis, tanto o visual da série, quanto o de conceito. As alternativas foram criadas para despertar o interesse do público-alvo, baseados no conceito gerador da coleção e levou em consideração as possibilidades de produção (Vide Figura 24).

Figura 24 – Coleção Wednesday.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

3.3 CONCRETIZAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO PARA PRODUÇÃO

Nesta fase, foram feitos os desenhos técnicos, que contribuem para a produção do modelo. Posteriormente foram feitas as peças pilotos, onde se pode observar possíveis defeitos de modelagem, caimento, e ajustes que serão necessários para as questões de conforto e usabilidade. Para Montemezzo (2003), é nesta fase que se faz o estudo de viabilidade e, além das questões mencionadas anteriormente, deve-se avaliar o impacto ambiental e custo da produção.

Com as correções feitas segundo as adequações necessárias, foi possível produzir uma Ficha Técnica definitiva, contida nesta seção, os processos de produção (corte, costura, acabamentos e finalização), e a concretização da confecção e seu resultado final.

3.3.1 Delimitação de construção

Para a confecção das peças pilotos optou-se por confeccionar três looks, sendo eles os Looks 2, 3 e 5. Na próxima seção, serão detalhados todos os processos de construção das peças.

3.3.2 Fichas técnicas

As fichas técnicas das peças são essenciais para o desenvolvimento de projeto de uma coleção. A partir dela, todos os detalhes de construção serão detalhados, como o tecido utilizado e os aviamentos. Por tratar-se de um recurso indispensável, foram criadas as fichas técnicas das seis peças escolhidas anteriormente. As fichas estão na sessão do Apêndice 1.

3.3.3 Modelagens

Para Silveira (2006) a modelagem consiste na interpretação do modelo sobre a base, ou seja, é a concretização das ideias do designer de moda e das informações registradas na ficha técnica do produto. A modelagem pode ser ainda bidimensional (modelagem plana), ou tridimensional (*moulage*). Uma modelagem adequada e bem construída, leva em consideração as medidas e os conceitos de usabilidade, atentando-se, por exemplo, para os movimentos do

corpo humano. Para esse trabalho, optou-se pela modelagem plana. Com as bases feitas, algumas adaptações foram necessárias para adequação do modelo.

Figura 25 – Modelagens macacão e blusa.



Fonte: Feitos pela autora (2023).

3.3.4 Processos de produção

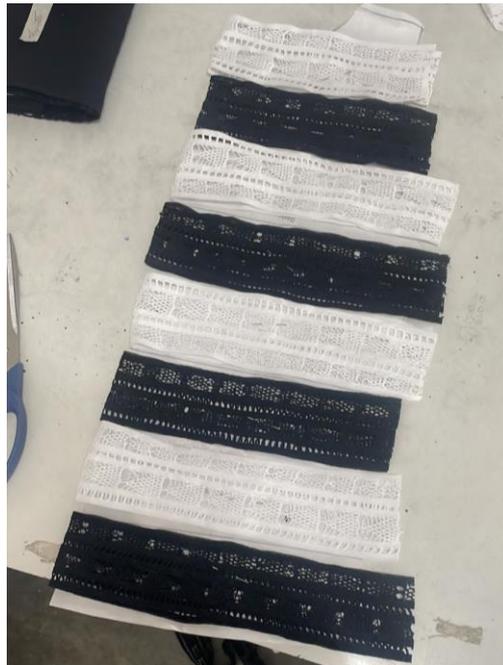
Com a finalização das modelagens, as peças foram confeccionadas já com os ajustes e nos tecidos definitivos.

Figura 26 – Montagem da manga da blusa BL02.



Fonte: Feito pela autora (2023).

Figura 27 – Montagem da blusa BL03.



Fonte: Feito pela autora (2023).

3.3.5 Peças Finalizadas

Pós produção, obteve-se as peças finalizadas. Com o resultado final foi desenvolvido um editorial apresentado no Apêndice 2.

Figura 28 – Blusa BL02 finalizada.



Fonte: Feito pela autora (2023).

Figura 29 – Short saia (ST02), blusa (BL03) e macacão (MC03) finalizados.



Fonte: Feito pela autora (2023).

Figura 30 – Blusa BL05 e saia SL05 finalizadas.



Fonte: Feito pela autora (2023).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta do trabalho partiu da ideia de desenvolver uma coleção inspirada na série *Wednesday*, com renda renascença, e que fosse atrativa para seu público-alvo. Outro ponto importante da pesquisa, foi alinhar a criação das peças com as tendências de moda, chegando a um produto final que fugisse do caricato e que trouxesse informação de moda. A renda renascença entrou como um diferencial para as peças, agregando valor também sentimental, devido a relação afetiva com a autora.

Como base para o trabalho, foi construída uma linha do tempo, desde o surgimento da Família Addams, até as suas adaptações mais atuais, destacando aquelas que tiveram maior sucesso de público. Também se pesquisou sobre renda renascença, e sobre cultura de consumo. Tanto a personagem escolhida, como a renascença, tem significados especiais para a autora, e a partir desses estudos, foi possível desenvolver uma coleção com sete looks.

A metodologia utilizada foi a proposta por Montemezzo (2003), escolhida pela praticidade em sua aplicação, desde a fase de preparação, com o estudo do problema de pesquisa, até a fase de concretização e documentação.

A partir dos looks criados, foram escolhidos três para confecção. Pós confecção, foi desenvolvido um editorial de moda, tendo como cenário a Igreja de Nossa Senhora da Imaculada Conceição, e a mata que faz parte do território indígena Xukuru do Ororubá (Pesqueira), e foram escolhidos por fazerem conexão com os ambientes da série, como a floresta de Jericho e a escola que a personagem estuda.

O resultado foi uma criação satisfatória e harmoniosa, que representa muito bem o universo da personagem, além de ter promovido uma vivência única como designer.

Por fim, este memorial de projeto pode servir de fonte de inspiração para futuros trabalhos no campo em que se concentra, pois apresenta as etapas utilizadas no processo de planejamento e construção de uma coleção de moda voltada para as questões de cultura de consumo, além de valorização de técnicas têxteis (renascença) tradicionais.

REFERÊNCIAS

COSTA, F. Z. N.; LEÃO, A. L. M. S. **A vida organizada dos fãs de Harry Potter O&S** - Salvador, v. 25, n. 84, p. 122-154, 2018.

DARKSIDE. Darkside Blog, 2021. **Todos os filmes e séries da família Addams (até o momento)**. Disponível em: < <https://darkside.blog.br/todos-os-filmes-e-series-da-familia-addams/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

DURKHEIM, Émile. **As Regras do Método Sociológico**. 3. ed. Traduzido por Paulo Neves. São. Paulo: Martin Fontes, 2007.

ELLE, 2022. **Para além das trancinhas**: como o estilo de Wandinha reflete uma geração de mulheres prontas para o mundo. Disponível em: <<https://elle.com.br/cultura/para-alem-das-trancinhas-como-o-estilo-de-wandinha-reflete-uma-geracao-de-mulheres-prontas-para-o-mundo>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

ESPINOSSI, Rosângela. **Wandinha**: inspire-se em 9 looks da personagem gótica do momento. Terra, 2022. Disponível: <<https://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/series/wandinha-inspire-se-em-9-looks-da-personagem-gotica-do-momento,e595c3e49caf520e049672d04da43aa7mbb4jocl.html>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

FRANÇA, Elisabete C. C. de Andrade. **O olhar do designer sobre a renda renascença**. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, Design, Caruaru, 2016.

FRANCO, Tereza. **Odete**: A Mestre da Renda Renascença em Pernambuco. Recife: 2019.

FRANCO, Tereza. **Renascença – PE**. Recife: Cel Editora, 2016.

GLOBO. Grupo Globo, 2022. **Estudo: Eu nas séries**. Disponível em: <<https://gente.globo.com/estudo-eu-nas-series/>>. Acesso em: 08 mar. 2023.

LIPOVETSKY, Gilles; tradução: MACHADO Maria Lúcia. **O IMPÉRIO DO EFÊMERO**: A moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo. Companhia das Letras, 2009.

LÖBACH, B. **Design industrial**: bases para configuração de produtos industriais. São Paulo: Editora Blucher, 2001.

MACHADO, Hugo. **Conheça as atrizes que já interpretaram a personagem Wandinha Addams**. Mobdica, 2022. Disponível em: <<https://mobdica.com/stream/conheca-as-atrizes-que-ja-interpretaram-a-personagem-wandinha-addams/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

MANTOANI, Marlene de Fátima. **Personalidade da pessoa de acordo com a cor da roupa**. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Faculdade de

Tecnologia de Americana, Produção Têxtil, Americana, SP, 2012. Disponível em: < <http://ric-cps.eastus2.cloudapp.azure.com/handle/123456789/1397>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

MILLER, Daniel. Consumption. In. Tilley, C.; Keane, W.; Kuchler, S.; Rowlands, M; Spyer, P. **Handbook of Material Culture**. London, Sage Publications, 2006, pp.341-354.

MIRANDA, A. P.; DOMINGUES, I. **Consumo de Ativismo**. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2018.

MISEROCCHI, H. Kevin. **A família Addams: álbum de família** / Chas Addams. Tradução de Érico Assis. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2016.

MONTEMEZZO, Maria Celeste de Fátima Sanches. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-graduação em Desenho Industrial. UNESP, Bauru, 2003, 98p.

MOURA, Rayane. **Como Tim Burton transformou “Wandinha” em nova onda fashion gótica**. Giz Modo, 2022. Disponível em: < <https://gizmodo.uol.com.br/como-tim-burton-transformou-wandinha-em-nova-onda-fashion-gotica/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

NOGUEIRA, Clara. **Renda Renascença**. Mulheres que Tecem PE, 2020. Disponível em: < <http://mulheresquetecempe.com.br/arte/renda-renascenca/>>. Acesso em: 11 mar. 2023.

OLIVEIRA, Ângelo. **Crítica: ‘Wednesday’ é o papel perfeito para Jenna Ortega**. Espalha Factos, 2022. Disponível em: <<https://espalhafactos.com/2022/11/24/critica-wednesday-e-o-papel-perfeito-para-jenna-ortega/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

SLATER, Don. **Cultura do consumo e modernidade**. São Paulo: Nobel, 2002.

TIFOSKI, Mateus. **Crítica | Wednesday - 1ª Temporada**. Herdeiro Nerd, 2022. Disponível em: <<https://www.herdeironerd.com/2022/11/critica-wednesday-1-temporada.html>>. Acesso em: 09 mar. 2023.

TREPTOW, Doris. **Inventando Moda: Planejamento de Coleção**. 4 ed. Brusque: D. Treptow, 2007.

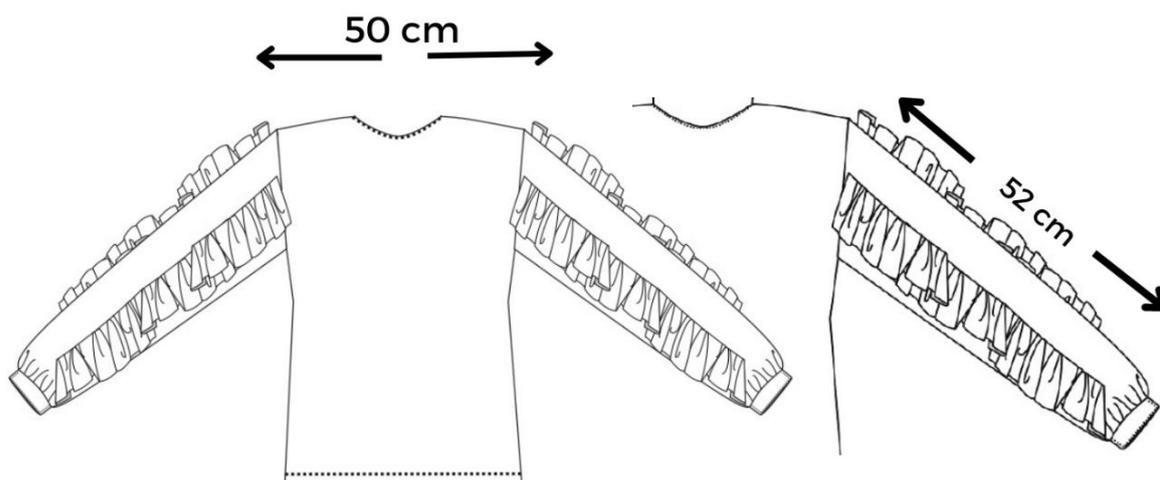
UDALE, Jenny. **Fundamentos de design de moda: tecidos e moda**. Anette Fischer; tradução Edson Furmankiewicz. – Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.

VIANNA, C. M. M. **Questões ergonômicas da relação da idosa com o vestuário**. 2016. 150 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2016.

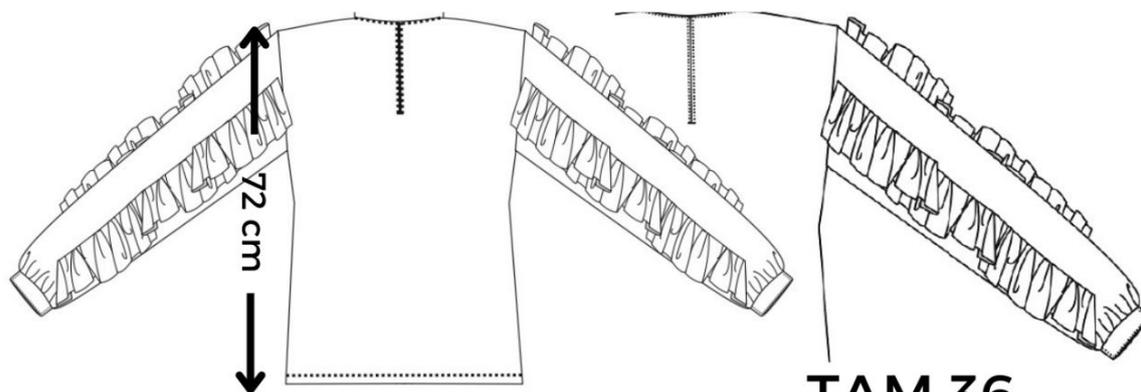
APÊNDICE A – FICHAS TÉCNICAS

FICHA TÉCNICA	
DESCRIÇÃO: Blusa de linho com babados de renda renascença	
REFERÊNCIA: BL02	COLEÇÃO: Wednesday
RESPONSÁVEL: Camilla M	DATA: março/2023
DESENHO TÉCNICO E ANOTAÇÕES	

FRENTE



COSTAS



TAM 36

	NOME	COR	COMPOSIÇÃO	QUANTIDADE
MATÉRIA-PRIMA	bico de renda	preta	100% algodão	3,5m
	linho	preto	100% linho	2m
AVIAMENTOS:	zíper invisível	preto	-	01
OBSERVAÇÕES:	O zíper é para conforto na hora de vestir, visto que o linho não tem elastano.			

FICHA TÉCNICA

DESCRIÇÃO: **Short saia de linho**

REFERÊNCIA: **ST02**

COLEÇÃO: **Wednesday**

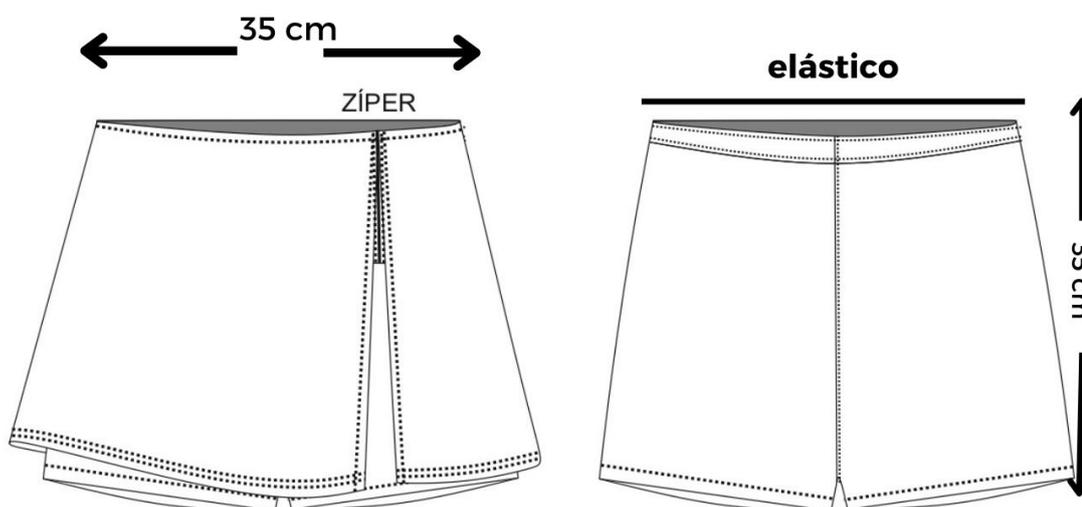
RESPONSÁVEL: **Camilla M**

DATA: **março/2023**

DESENHO TÉCNICO E ANOTAÇÕES

FRENTE

COSTAS



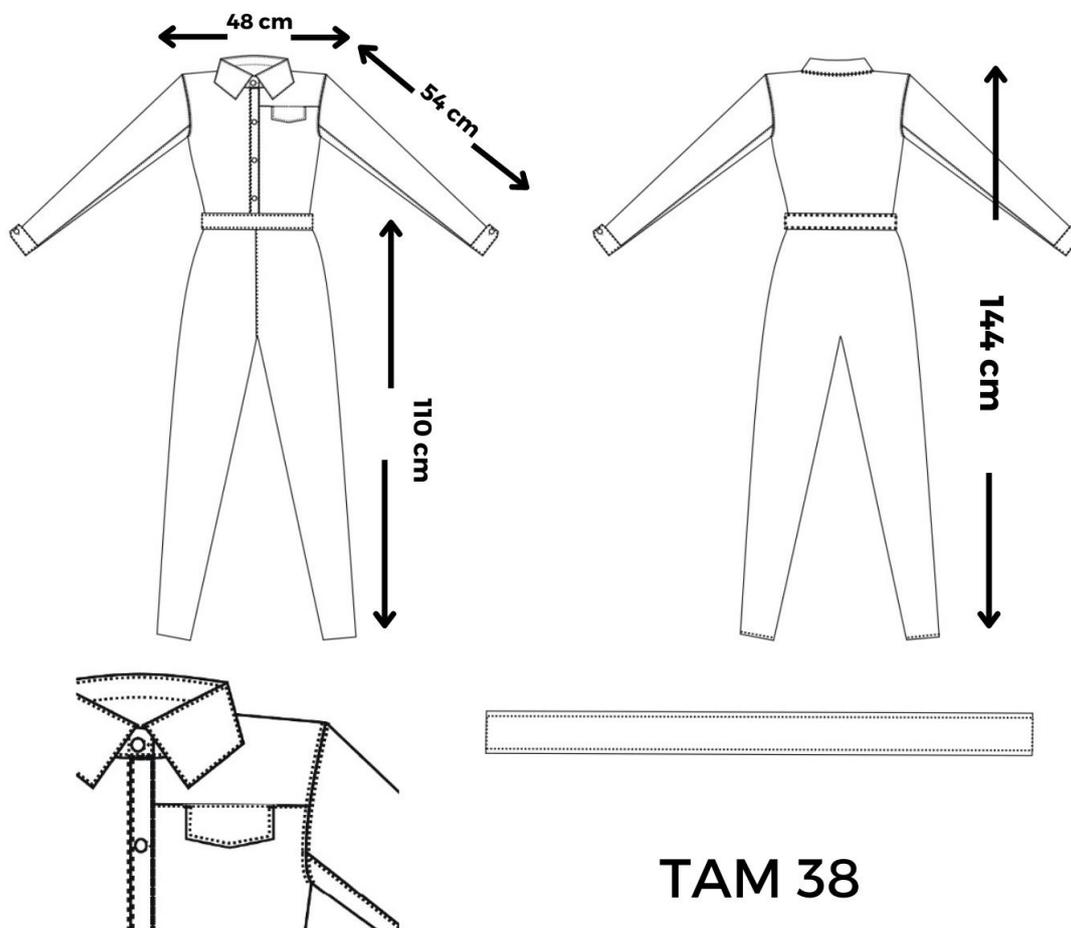
	NOME	COR	COMPOSIÇÃO	QUANTIDADE
MATÉRIA-PRIMA	linho	preto	100% linho	0,9m
AVIAMENTOS:	zíper de metal	prata	-	01
OBSERVAÇÕES:	O zíper, além de facilitar para vestir, vem com a função estética, de agregar um detalhe a peça.			

TAM 38

FICHA TÉCNICA	
DESCRIÇÃO: Macacão feito em linho	
REFERÊNCIA: MC03	COLEÇÃO: Wednesday
RESPONSÁVEL: Camilla M	DATA: março/2023
DESENHO TÉCNICO E ANOTAÇÕES	

FRENTE

COSTAS



TAM 38

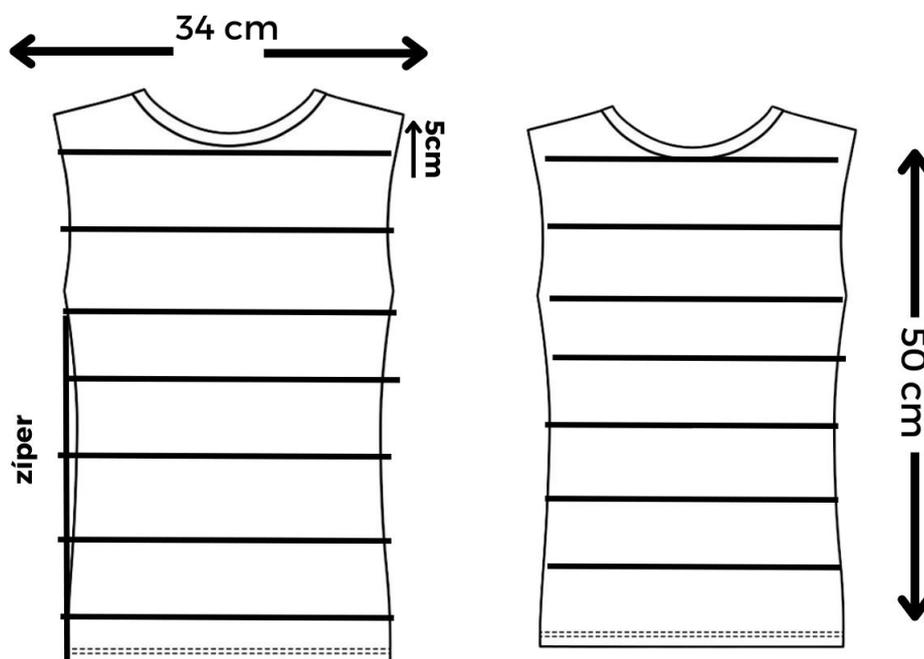
	NOME	COR	COMPOSIÇÃO	QUANTIDADE
MATÉRIA-PRIMA	linho	preta	100% linho	3m
AVIAMENTOS:	botão 4 furos	preto	-	09
OBSERVAÇÕES:	macacão não possui zíper pois é todo feito com botão e cordão interno, e em modelagem mais ampla.			

FICHA TÉCNICA

DESCRIÇÃO: Blusa de renda renascença sem forro	
REFERÊNCIA: BL03	COLEÇÃO: Wednesday
RESPONSÁVEL: Camilla M	DATA: março/2023
DESENHO TÉCNICO E ANOTAÇÕES	

FRENTE

COSTAS



TAM 36

	NOME	COR	COMPOSIÇÃO	QUANTIDADE
MATÉRIA-PRIMA	renda renascença	branca e preta	100% algodão	0,6m
AVIAMENTOS:	zíper invisível	preto	-	01
OBSERVAÇÕES:	blusa feita sem forro e com zíper de 20 cm na lateral			

FICHA TÉCNICA

DESCRIÇÃO: **Blusa estilo muscle tee**

REFERÊNCIA: **BL05**

COLEÇÃO: **Wednesday**

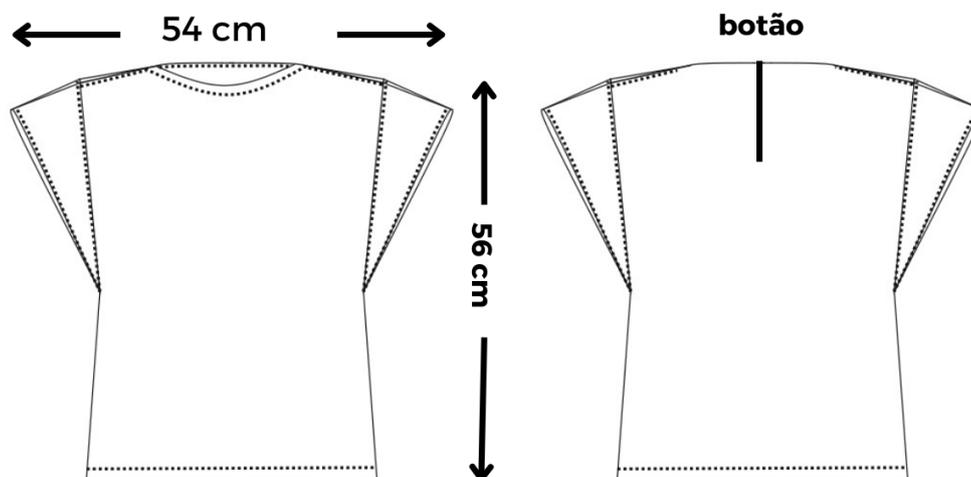
RESPONSÁVEL: **Camilla M**

DATA: **março/2023**

DESENHO TÉCNICO E ANOTAÇÕES

FRENTE

COSTAS



	NOME	COR	COMPOSIÇÃO	QUANTIDADE
MATÉRIA-PRIMA	tricoline	branca	100% algodão	0,7m
AVIAMENTOS:	botão	pérola	-	01
OBSERVAÇÕES:	Blusa com modelagem ampla -			

TAM 36

FICHA TÉCNICA

DESCRIÇÃO: **Saia lápis de renascença - com fenda e forro**

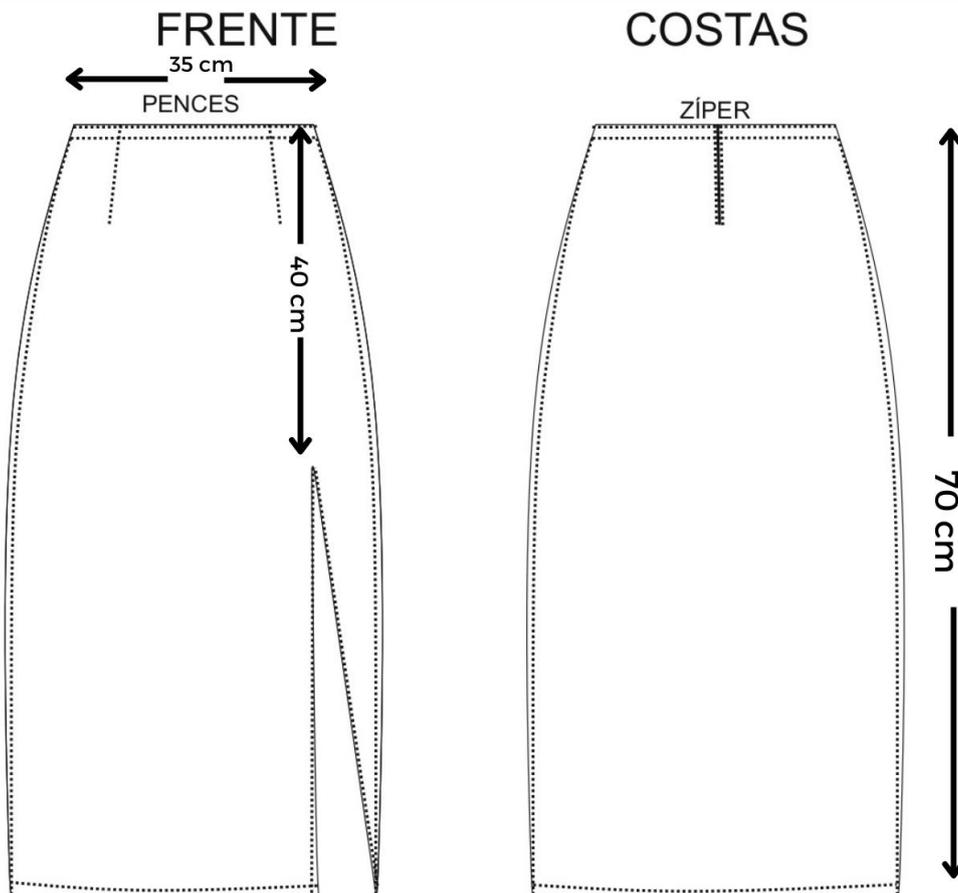
REFERÊNCIA: **SL05**

COLEÇÃO: **Wednesday**

RESPONSÁVEL: **Camilla M**

DATA: **março/2023**

DESENHO TÉCNICO E ANOTAÇÕES



TAM 38

	NOME	COR	COMPOSIÇÃO	QUANTIDADE
MATÉRIA-PRIMA	renda renascença	preta	100% algodão	1m
	algodão	preto	100% algodão	1m
AVIAMENTOS:	zíper invisível	preto	-	01
OBSERVAÇÕES:	forro da peça é feito em tecido 100% algodão, na cor preta, e vai até a altura de 38 cm, antes da fenda			

COLEÇÃO WEDNESDAY





















