



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

AMANDA CAROLINA DA SILVA BÉLO

“I’M A HEX GIRL”: Desenvolvimento de uma coleção de inverno inspirada na banda
de rock eco-gótica

Caruaru

2024

AMANDA CAROLINA DA SILVA BÉLO

“I’M A HEX GIRL”: Desenvolvimento de uma coleção de moda inspirada na banda de rock eco-gótica

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

2024

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

Bélo, Amanda Carolina da Silva.

I'M A HEX GIRL: Desenvolvimento de uma coleção de inverno inspirada na banda de rock eco-gótica / Amanda Carolina da Silva Bélo. - Caruaru, 2024.
66 : il., tab.

Orientador(a): Flávia Zimmerle da Nóbrega Costa
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.
Inclui referências, apêndices.

1. Design de Moda. 2. Desenvolvimento de Coleções. 3. Fãs e Cultura de Consumo. 4. Cultura Pop. 5. Scooby-Doo e as The Hex Girls. I. Costa, Flávia Zimmerle da Nóbrega. (Orientação). II. Título.

740 CDD (22.ed.)

AMANDA CAROLINA DA SILVA BÉLO

“I’M A HEX GIRL”: Desenvolvimento de uma coleção de inverno inspirada na banda de rock eco-gótica

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: 18/10/2024

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Flávia Zimmerle de Nóbrega Costa
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Andréa Barbosa Camargo
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Iracema Tatiana Ribeiro Leite
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico esse trabalho a todos os fãs de Scooby-Doo e das Hex Girls, este projeto não existiria se não fosse vocês.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a minha mãe e minha irmã, Déia e Bruna por sempre me apoiarem, acolherem e acreditarem em mim, eu não seria quem eu sou sem vocês. A Hilário, por sempre estar ao meu lado, aturando meus surtos, choros e principalmente pela imensa ajuda durante a realização desse projeto, tirando e editando minhas fotos e passando meus croquis para o digital, o projeto teria sido infinitamente mais difícil sem você. Agradeço também a todos os professores e colegas com quem aprendi muito e a Flávia Zimmerle, por ser uma das responsáveis por despertar meu interesse em moda e por todo o aprendizado que me proporcionou, como professora e orientadora.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de uma coleção de moda inspirada na banda de rock eco-gótica fictícia: "*The Hex Girls*". A pesquisa também aborda temas como cultura de consumo e a relação com os fãs. A metodologia escolhida para o desenvolvimento foi a proposta por Montemezzo (2003). O projeto foi guiado pelo desejo de criar uma linha de moda que representasse as *The Hex Girls* e homenageasse seus fãs, algo inédito no mercado. Como resultado, foi desenvolvida uma coleção de inverno com 21 looks, dos quais três foram selecionados para confecção, cada um representando uma integrante da banda. O resultado final do projeto é apresentado em um mini editorial, que traz o conceito da coleção e apresenta as peças confeccionadas

Palavras-chave: Coleção de moda; The Hex Girls; Cultura de consumo; fãs.

ABSTRACT

This work aims to develop a fashion collection inspired by the fictional eco-goth rock band "The Hex Girls." The research also addresses topics such as consumer culture and fan relationships. The methodology chosen for the development was proposed by Montemezzo (2003). The project was guided by the desire to create a fashion line that represents "The Hex Girls" and honors their fans, something unprecedented in the market. As a result, a winter collection with 21 looks was developed, from which three were selected for production, each representing a member of the band. The final outcome of the project is presented in a mini editorial that showcases the concept of the collection and the pieces created.

Keywords: Fashion Collection; The Hex Girls; Consumer culture; fans.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Poster Scooby Doo Where are you! Season 1	20
Figura 2 –	Dusk, Thorn e Luna em “Scooby Doo and the witch’s ghost” (1999)	21
Figura 3 –	Thorn, Dusk e Luna	22
Figura 4 –	Dusk, Thorn e Luna	24
Figura 5 –	Dusk, Thorn e Luna no videoclipe “Wanna Wed But I Fled”	25
Figura 6 –	Card do episódio “I Put A Hex On You”	26
Figura 7 –	Dusk, Thorn e Luna	27
Figura 8 –	Luna, Thorn e Dusk	28
Figura 9 –	Compilado estilo das The Hex Girls	29
Figura 10 –	Painel de Inspiração	32
Figura 11 –	Tendências Outono/Inverno	33
Figura 12 –	Cartela de cores	33
Figura 13 –	Cartela de Tecidos	34
Figura 14 –	Aviamentos	35
Figura 15 –	Esboços iniciais da coleção.	36
Figura 16 –	Coleção “I’m a Hex Girl” looks 01 a 07.	37
Figura 17 –	Coleção “I’m a Hex Girl” looks 08 a 14.	38
Figura 18 –	Coleção “I’m a Hex Girl” looks 15 a 21.	39
Figura 19 –	Fichas técnicas do Look 10.	41
Figura 20 –	Fichas técnicas dos Looks 01 e 20	41
Figura 21 –	Molde do vestido – look 10	42
Figura 22 –	Processos de confecção das peças piloto.	43
Figura 23 –	Peças concluídas	43

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

WGSN World Global Style Network

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Diretrizes para o projeto de produtos de moda na academia

17

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
1.1	OBJETIVOS.....	14
1.1.1	Objetivo Geral.....	14
1.1.2	Objetivos Especificos.....	14
1.2	JUSTIFICATIVA.....	15
2	METODOLOGIA PROJETUAL.....	17
3	EXECUÇÃO DO PROJETO.....	19
3.1	PREPARAÇÃO.....	19
3.1.1	Scooby-Doo e as Hex Girls: Origens e aparições.....	19
3.1.1.1	Scooby-Doo! and the Witch's Ghost.....	22
3.1.1.2	Scooby-Doo and the Legend of the Vampire.....	23
3.1.1.3	What's new Scooby Doo?.....	25
3.1.1.4	Scooby-Doo and Guess Who.....	25
3.1.1.5	Scooby-Doo Mystery Incorporated.....	26
3.1.2	The Hex Girls Indumentárias e Signos.....	28
3.1.3	Fãs e Cultura de Consumo.....	30
3.1.4	Delimitação Projetual.....	31
3.1.4.1	Tendências Outono/Inverno.....	32
3.1.4.2	Cartela de Cores.....	33
3.1.4.3	Tecidos.....	34
3.1.4.4	Aviamentos.....	35
3.2	GERAÇÃO.....	35
3.3	AVALIAÇÃO.....	36
3.4	CONCRETIZAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO PARA PRODUÇÃO.....	39
3.4.1	Delimitação De Construção.....	40
3.4.2	Ficha Técnica.....	40
3.4.3	Modelagens.....	41
3.4.4	Processos de Produção.....	42
3.4.5	Produtos Finalizados.....	43
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
	REFERÊNCIAS.....	46

APÊNDICE A – ESBOÇOS DETALHADOS.....	48
APÊNDICE B – COLEÇÃO DETALHADA.....	51
APÊNDICE C – FICHAS TÉCNICAS.....	58
APÊNDICE D – EDITORIAL.....	60

1 INTRODUÇÃO

As “*The Hex Girls*” são uma banda feminina “eco-gótica”¹ de rock pertencente ao universo da franquia Scooby-Doo. Composta por Thorn, Luna e Dusk, o grupo foi introduzido ao público pela primeira vez em 1999 no longa de animação “*Scooby-Doo and the witch’s Ghost*”². Desde então elas fazem aparições esporádicas nas produções da franquia.

O trio é composto por artistas wiccas, com forte determinação para proteger o planeta, possuem afeição à estética gótica e se sentem atraídas pelo mundo dos espíritos. Segundo o “*The Independent*” tais características renderam às garotas o título de ícones cult, amadas especialmente pela comunidade queer³.

Moriah Benton, uma ilustradora, coordenadora de produção e criadora da revista *Queer Babes of Cartoons*, diz que⁴ as Hex girls foram benéficas tanto para a introdução à bruxaria quanto à “queerness”⁵; diz também que as garotas forneceram para muitas pessoas, mas principalmente para jovens meninas, as primeiras noções de que existem alternativas para as convenções sociais, tanto nas representações de gênero quanto de espiritualidade. Elas representam um desafio às expectativas tradicionais de feminilidade, além de simbolizarem alguns dos valores da comunidade queer: a família escolhida, o poder pessoal e a representação desinibida de sua singularidade.

Apesar das personagens da franquia possuírem tantos atributos positivos e serem responsáveis por conquistar o carinho dos seus fãs, ainda é bem pequena a lista de produtos pensados para atrair esse público; especialmente quando o assunto é um produto de moda (que não seja de caráter temático), não existe nenhum item no mercado que as represente. Isso é significativo, pois a prática de negócios da indústria do entretenimento – atualmente uma das mais potentes- é a de disponibilizar um grande volume de produtos para serem consumidos pelos seus fãs que, por sua vez,

¹ As “Hex Girl” se auto intitulam como eco-góticas, devido à sua estética mística e preocupação com o meio ambiente.

² “Scooby-Doo e o fantasma da bruxa” em tradução livre.

³ Identidades sexuais e de gênero diversas que transcendem a hetero e a cisgeneridade.

⁴ Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/hex-girls-scooby-doo-oral-history-music-actors-queer-wicca-a9177596.html>> Acesso em: 23 nov 2023

⁵ Ato ou qualidade de ser queer.

estão sempre sedentos por novidades que os represente socialmente. Segundo autores,

A Indústria do Entretenimento é reconhecida como sendo uma das que mais cresceu nos últimos anos, sendo possuidora de um dos mercados mais promissores. Os fãs de seus produtos são consumidores particulares e ávidos por tudo que é lançado em torno das sagas com as quais se identificam, uma vez que os usam como matérias-primas para construção de suas identidades (Souza-Leão; Costa, 2018).

Partindo da identificação de um problema de representatividade no consumo, este projeto surgiu para desenvolver uma coleção de moda focada em retratar a essência deste grupo tão amado pelos seus fãs, e assim, criar produtos que transcendam a sua funcionalidade prática, atendendo às questões simbólicas envolvidas.

Para alcançar o objetivo foi necessário entender profundamente o produto escolhido, o contexto no qual está inserido, seus valores e sua estética. Também se fez necessário um estudo dos signos apresentados por este grupo nas suas variadas aparições dentro da franquia, para assim realizar de forma eficaz a transferência de significados para as peças criadas.

Deste modo, a pergunta que norteia esta pesquisa foi: Como construir uma coleção inspirada nas *The Hex Girls*? Afinal, uma coleção de moda deve ser contemporânea, embasada nas tendências da estação, mas precisa representar o público para o qual foi desenvolvida.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Como objetivo geral desta pesquisa, define-se: desenvolver uma coleção que represente de forma integrada as características estéticas das *The Hex Girls*, de forma contemporânea e que siga as tendências da estação escolhida, explorando a interconexão entre a banda fictícia e a moda em vigência.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Investigar as características das *The Hex Girls*, incluindo valores estéticos e simbólicos, analisando sua representação nas aparições em Scooby-Doo para embasar o processo criativo da coleção.
- Analisar as tendências da estação escolhida, em suas cores, formas, texturas e matérias-primas como tecidos e aviamentos
- Correlacionar as características da banda e as tendências da atualidade para desenvolver uma coleção que, além de se conectar emocionalmente com os fãs, capture a essência e o espírito do tempo presente.
- Efetuar o desenvolvimento da coleção, aplicando os resultados obtidos na pesquisa para criar peças que não apenas representam visualmente as *The Hex Girls*, mas também ressoem com os seus valores e significados, servindo assim como uma homenagem aos seus fãs, possibilitando a promoção de uma experiência de consumo singular.

1.2 JUSTIFICATIVA

As *The Hex Girls* têm sido uma presença constante na vida da pesquisadora, desde a infância até os dias atuais, exercendo uma influência marcante em sua percepção do mundo. A franquia Scooby-Doo sempre foi sua companheira, e a escolha desse grupo fictício para o desenvolvimento deste projeto tem um significado especial. É como se estivesse oferecendo um presente simbólico para a versão mais jovem de si mesma, transmitindo a mensagem de que os sonhos da infância podem, de fato, se concretizar e que tudo é possível.

Mas essa escolha vai além do gosto pessoal; é uma forma de compartilhar algo que transcende a experiência individual. A pesquisa busca transmitir a mensagem de que a representatividade é significativa e que as afinidades da infância podem se integrar ao percurso acadêmico. Este projeto emerge como um meio de unir o pessoal ao acadêmico, evidenciando como a cultura pop, exatamente por sua capacidade de sensibilizar os indivíduos, pode ser agregada aos estudos de áreas de design, envolvendo moda e identidade.

Dito isto, o presente trabalho busca contribuir para a diversidade na moda e, além de preencher uma lacuna mercadológica, procura somar para a pluralidade dentro da moda, através de abordagens inclusivas e inovadoras. Assim, o trabalho

pode contribuir com a prática do design ao demonstrar o processo que parte da identificação de uma necessidade até a produção de um produto. Tal contribuição é dada ao explorar uma das formas eficazes de se fazer o desenvolvimento de coleções de moda, com estímulo à novas abordagens e preservação da cultura pop, demonstrando meios nos quais se fazem possíveis releituras de obras culturais, mantendo viva sua imagem e trazendo novas perspectivas sobre algo já existente.

Dentro do campo teórico a justificativa deste projeto se dá através da combinação de aportes teóricos com o universo de saberes do design de moda, envolvendo cultura pop e consumo. Ao examinar a história das *The Hex Girls* em suas aparições dentro da franquia Scooby-Doo também é feito um resgate de narrativas culturais, que foram reinterpretadas no momento em que a coleção foi desenvolvida, o que revitaliza elementos da cultura pop e trata de um diálogo entre passado e presente.

2 METODOLOGIA PROJETUAL

Rech (2002) afirma que a coleção deve ser composta por um conjunto de produtos que possuem harmonia entre si, do ponto de vista estético e comercial, cuja fabricação e entrega são planejadas para determinadas épocas do ano. As coleções são geralmente concebidas levando em consideração o tema escolhido, o público-alvo, a estação do ano e a identidade da marca. Por isso, é necessário que todos os itens estejam em conformidade para que o resultado final seja uma coleção coerente. Questões de funcionalidade e ergonomia também devem ser priorizadas durante os processos de desenvolvimento dessas peças.

Por tanto, se faz necessário o uso de uma metodologia no desenvolvimento de coleções. Segundo Rech (2002) é, especialmente, a prática de utilizar de métodos para criação dos produtos que diferencia o designer do artesão. A metodologia escolhida para conceber este projeto foi apresentada por Maria Celeste Montemezzo em 2003, em sua dissertação de mestrado. A autora fala sobre a importância de os designers de moda criarem produtos distintos que estejam alinhados com as tendências do mercado e que o processo projetual deve ser iniciado a partir da identificação de problemas que considerem as demandas socioculturais. O Quadro 1 descreve a proposta metodológica da autora, dividida em cinco fases.

Quadro 1: Diretrizes para o projeto de produtos de moda na academia

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	Delimitar as especificações do projeto

	solução	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
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).

Em seguida será dado o início da realização do projeto, seguindo as etapas propostas por Montemezzo (2003).

3. EXECUÇÃO DO PROJETO

A execução desse projeto será guiada a partir das cinco fases propostas por Montemezzo (2003), são elas: preparação; geração, avaliação; concretização e documentação para a produção. A metodologia desenvolvida pela autora se baseia nos argumentos de desenvolvimento de produtos propostos por Baxter (1998) e Löbach (2001), que, segundo a autora, delineiam o processo projetual de maneira flexível e dinâmica. Gomes (2001) também é referenciado e, segundo ela, contribui com a argumentação sobre as relações do processo criativo com a atividade projetual no contexto acadêmico. No desenvolvimento desse projeto alguns processos serão realizados de forma limitada, para melhor atender às suas próprias especificações.

A seguir será dado início a primeira fase da metodologia proposta por Montemezzo (2003): a preparação.

3.1 PREPARAÇÃO

Esta fase é iniciada pela identificação de um problema de design, como a ausência de produtos de moda específicos que dialoguem com seus fãs, revelando assim uma lacuna mercadológica. Após identificação do problema é necessário que o designer obtenha o máximo de informações necessárias para sua resolução, tais como aprofundamento no tema, características do público-alvo e suas necessidades, além de “pesquisar tendências socioculturais, de moda, materiais e tecnologias que se vinculem ao universo do público alvo” (Montemezzo, 2003, p.88).

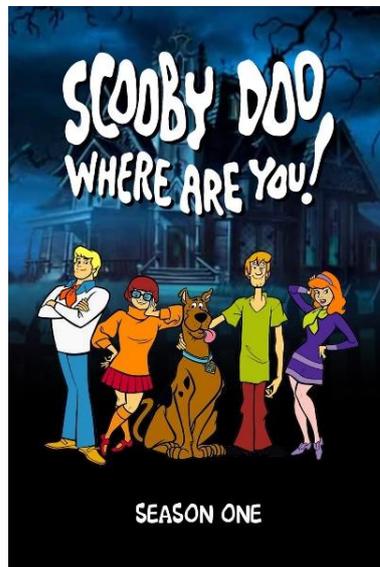
Nesta etapa também é realizada a delimitação das especificações do projeto, para isso a autora define que é necessário estabelecer o conceito gerador, que vai definir os princípios funcionais e de estilo dos produtos a serem desenvolvidos. A conceituação será traduzida na criação de painéis de referências visuais. A pesquisa se inicia buscando conhecimento acerca do tema escolhido.

3.1.1 Scooby-Doo e as Hex Girls: Origens e aparições

“Scooby-Doo” é uma franquia estadunidense pertencente à Warner Bros. Discovery, criada por Joe Ruby e Ken Spears a série animada “*Scooby-doo Where*

*are you!*⁶ foi ao ar pela primeira vez em 13 de setembro de 1969. A animação conta a história de 4 adolescentes: Fred Jones; Daphne Blake; Velma Dinkley, Shaggy Rogers⁷ e seu cachorro falante, Scooby-doo. Eles são um grupo que investigam mistérios aparentemente sobrenaturais. A franquia conta com diversos filmes animados, live-actions, séries animadas e histórias em quadrinhos. A Figura 1 mostra o poster da primeira temporada. Em 2013 a TVGUIDE nomeou “Scooby-doo” como o quinto maior desenho animado de todos os tempos.⁸

Figura 1: Poster Scooby Doo Where are you! Season 1



Fonte: themoviebd.org⁹

Em 1999, uma banda fictícia de “pop-gótico”¹⁰ fez sua primeira aparição no filme “*Scooby-Doo! And the witch’s ghost*” (Vide Fig.2), longa da franquia que possui uma abordagem um pouco mais séria que a de produções anteriores e uma ambientação típica do final da década de 90. As “*The Hex Girls*” foram criadas para serem artistas misteriosas que eventualmente se tornam suspeitas no caso que a turma do Scooby estava investigando.

⁶ “Scooby-Doo, cadê você?” título traduzido.

⁷ O nome original do personagem Salsicha.

⁸ TV Guide magazine's 60 greatest cartoons of all time. Disponível em:

<<https://www.foxnews.com/entertainment/tv-guide-magazines-60-greatest-cartoons-of-all-time>> Acesso em: 03 jan, 2024

⁹ Disponível em: <<https://www.themoviedb.org/tv/926-scooby-doo-where-are-you/season/1/images/posters>> Acesso em: 03 jan, 2024

¹⁰ Gênero musical das Hex Girls, descrito por seus criadores Rick Copp e David A. Goodman

Criadas por Rick Copp e David A. Goodman, a banda é formada por Thorn, Dusk e Luna, e são dubladas por Jennifer Hale, Kimberly Brooks e Jane Wiedlin respectivamente¹¹. As garotas são artistas wicca, autointituladas eco góticas e estão determinadas a defender o meio ambiente; além disso, se sentem atraídas pelo mundo espiritual. O grupo foi criado em um período no qual havia uma demanda crescente por representações de personagens envolvidos com magia e bruxaria, como em “*Sabrina, The Teenage Witch*” (1996) “*Buffy the Vampire Slayer*” (1997) e “*Charmed*” (1998).

Embora o longa tenha recebido reações negativas de pais conservadores -que afirmavam que Scooby-Doo “adorava o diabo”¹² - o filme se tornou bastante reconhecido e querido, algo que foi refletido nas vendas do filme em DVD. A popularidade do filme foi tanta que, desde seu lançamento, já houve diversas tentativas de desenvolver um spin-off sobre a banda, mas segundo Rick Copp era uma daquelas reuniões de Hollywood que nunca chegaram a lugar algum.

Figura 2: Dusk, Thorn e Luna em “*Scooby Doo and the witch’s ghost*” (1999)



Fonte: The Independent¹³

Apesar de até hoje não possuírem nenhuma série ou filme exclusivos, nos últimos 24 anos as *The Hex Girls* têm feito diversas aparições na franquia. Elas fizeram participações notáveis em filmes e séries, como é o caso de “*Scooby-Doo and*

¹¹ Dublagem no idioma original.

¹² Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/hex-girls-scooby-doo-oral-history-music-actors-queer-wicca-a9177596.html>> Acesso em: 03 jan, 2024

¹³ Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/hex-girls-scooby-doo-oral-history-music-actors-queer-wicca-a9177596.html>> Acesso em: 03 jan, 2024

the Legend of the Vampire” (2003) e *“Scooby-Doo Mystery Inc”* (2012), entre outros. A seguir, serão destacadas as principais aparições das *The Hex Girls*.

3.1.1.1 Scooby-Doo! And the Witch’s Ghost

Lançado em 1999 e dirigido por Jim Stenstrum, este longa de animação acompanha as aventuras de Scooby Doo e sua turma na cidade de Oakhaven¹⁴ onde eles investigam um mistério envolvendo um famoso escritor de terror, Ben Ravencroft, e sua ancestral que supostamente seria uma bruxa.

No decorrer da história as *The Hex Girls* (Fig.3) são introduzidas como uma banda de rock gótico que fará uma apresentação no festival de outono local que, junto ao fantasma da bruxa, atraem muitos turistas para o evento. As garotas são vistas pela primeira vez por Scooby e Salsicha, que de início se sentem atraídos por elas, mas após se aproximarem ficam assustados e fogem, achando que elas são três bruxas.

Enquanto a turma investiga o mistério no meio da floresta, sons e luzes piscando através das árvores chamam sua atenção - são as garotas ensaiando *“I’m a hex girl”*¹⁵.

Figura 3: Thorn, Dusk e Luna



Fonte: IMDb¹⁶

¹⁴ Subúrbio fictício, criado para o longa.

¹⁵ Uma das músicas mais conhecidas da banda.

¹⁶ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0196931/mediaviewer/rm2019253760/>> Acesso em: 23 jan, 2024

Thorn, a vocalista da banda, usa um elegante vestido de tecido fluido preto com sutis nuances vermelhas, seu traje é mais do que uma roupa bonita, é uma extensão de sua personalidade. No pescoço, ela carrega um colar com pingente de morcego que, junto à sua guitarra, lhe acrescentam um toque misterioso.

Dusk, a baterista da banda, possui estilo mais sombrio. Usa um conjunto verde escuro em textura que aparenta ser veludo. Choker semelhante a uma coleira e colar com pingente de “x” complementam sua aparência rebelde e ousada. Assim como Thorn, sua bateria possui morcegos ilustrados.

Luna, a tecladista da banda, possui estilo mais formal e utiliza conjunto em um tom de roxo escuro, quase preto. Suas luvas sem dedos conferem ao visual um toque de rebeldia. Utiliza um colar com pingente dourado com pedra roxa no centro, de aspecto retrô, o que confere à sua imagem um sentimento nostálgico.

Devido à sua aparência, aos dentes de vampiro e aos rituais praticados, as garotas se tornam suspeitas de serem bruxas, mas no final é tudo um mal entendido. A turma descobre que elas apenas fingem serem bruxas, é um truque que elas usam para se destacarem como banda ¹⁷, suas presas de vampiro também são falsas, foram criadas pelo pai de Luna, que é dentista. Elas se denominam “eco góticas” e dizem que isso se assemelha a ser wicca.

3.1.1.2 Scooby-Doo and the Legend of the Vampire

Lançado em 2003, este longa dirigido por Scott Jeralds acompanha a turma de férias na Austrália, lá eles acabam descobrindo um festival de rock localizado em *Vampire Rock*¹⁸, onde o lendário vampiro Yowie Yahoo¹⁹ está sequestrando as bandas participantes do festival, incluindo as *The Hex Girls*.

As *The Hex Girls* foram convidadas para abrir o festival de rock (Fig.4). Sua primeira aparição no longa é no decorrer do ensaio de sua música “*Im a Hex Girl*”. Durante a abertura do festival, o público é introduzido a uma nova canção denominada “*We Do Voodoo*”.

¹⁷ Fala da personagem Dusk no decorrer do longa

¹⁸ Montanha do vampiro, em tradução livre.

¹⁹ É dito no filme que o Yowie Yahoo é um antigo vampiro australiano que habita Vampire Rock

Figura 4: Dusk, Thorn e Luna.



Fonte: IMDb²⁰

Em relação a aparência das garotas algumas mudanças são notadas, sendo umas mais sutis que outras. Dusk apresenta leves mudanças em seu visual, suas vestimentas aparentam ser de mesma modelagem e corte, apesar que devido à mudança de cores e sombras o tecido não pareça mais ser o mesmo. A cor de seu choker também muda, deixa de ser preta e passa a ser roxa.

Thorn é a *Hex Girl* que tem sua paleta de cores mais alterada. A cor de seu vestido passa a ser roxa acompanhada por detalhes em vermelho, seu cabelo não possui mais pontos luminosos na cor vermelha e também está mais comprido. Seu corpo também aparenta estar mais curvilíneo. Todas estas modificações concedem a Thorn uma aparência mais feminina e sensual.

Em relação a Luna a alteração mais marcante em sua aparência é acerca de seu tom de pele; no primeiro longa essa personagem é negra e neste ela possui mesmo tom de pele que as demais integrantes, o motivo desta variante não é claro.

Como apontado, uma das principais modificações é em relação as cores usadas pelas garotas, apesar de não encontrar fontes que a comprovem, a circunstância desta mudança de cores pode estar relacionada ao fato de que, neste filme, as garotas não são suspeitas em momento algum, e, por isso, não foi necessário criar uma atmosfera tão sombria quanto no longa anterior.

²⁰ Disponível em:< <https://www.imdb.com/title/tt0357139/mediaviewer/rm3873549057/>> Acesso em: 30 jan, 2024.

3.1.1.3 What's new Scooby Doo?

“*The Vampire Strikes Back*” é o quinto episódio da segunda temporada de “*What’s New Scooby-Doo*”. Dirigido por Tom Mazzocco, o episódio foi ao ar no dia 18 de outubro de 2003. A história inicia e Scooby-Doo e sua turma são convidados para visitar um castelo na Transilvânia onde as *The Hex Girls* (Fig.5) estão gravando seu novo videoclipe “*Wanna Wed But I Fled*”. O clipe tem suas gravações interrompidas com a chegada de um vampiro assustador.

Figura 5: Dusk, Thorn e Luna no videoclipe “Wanna Wed But I Fled”.



Fonte: What's New Scooby-Doo Resume²¹

As garotas utilizam vestidos de noiva durante a gravação do videoclipe. As peças dão um toque mais delicado para elas sem que percam sua personalidade, é como uma extensão das representações vistas até então. Fora das gravações o figurino da banda é idêntico ao utilizado no filme “*Scooby-Doo and the Legend of the Vampire*”

3.1.1.4 Scooby Doo, and Guess Who?

“*I Put A Hex On You!*” é o vigésimo quarto episódio da primeira temporada de “*Scooby Doo, and Guess Who?*”, dirigido por Frank Paur (Fig.6). O episódio foi ao ar

²¹ Disponível em: < <https://whatsnewscoobydooresume.blogspot.com/2014/08/the-vampire-strikes-back.html>> Acesso em: 15 fev. 2024.

em 02 de julho de 2020. Nele Daphne é convidada para ser a maquiadora das garotas no show que elas pretendem realizar. Durante o show Thorn e Luna tocam a guitarra amaldiçoada de Esther Moonkiller ²², desencadeando a trama do episódio.

Figura 6: Card do episódio "I Put A Hex On You"



Fonte: Scooby doo fandom ²³

A transformação das garotas nesta representação é notável, principalmente em suas personalidades, que agora refletem mais a atitude típica de adolescentes do que em representações anteriores. Talvez essa mudança seja tão marcante devido a lacuna de vinte anos passados entre esta e a primeira aparição da banda. A releitura das vestimentas é feita com fidelidade ao estilo e cores usados originalmente pelas garotas, apresentando recortes e moldes mais ousados, porém mantendo a essência visual que as define.

3.1.1.5 Scooby Doo! Mystery Incorporated.

“*Scooby-Doo! Mystery Incorporated*”²⁴ é uma série pertencente a franquia do Scooby-Doo, estreou em 2010 na Cartoon Network. Esta série se diferencia de

²² Segundo Luna Esther Moonkiller era uma roqueira sem nenhum talento musical que vendeu sua alma para tocar bem, ela recebeu uma guitarra especial que a fazia tocar excepcionalmente bem, ela nunca ficou famosa, então em seu leito de morte Esther amaldiçoou a guitarra e qualquer um que a tocasse teria sua alma destruída.

²³ Disponível em:

https://scoobydoo.fandom.com/wiki/I_Put_a_Hex_on_You!%21+title+card.png

Acesso em: 29 abril, 2024.

²⁴ Scooby-Doo mistério S/A, em português.

produções anteriores por possuir uma narrativa contínua e mais séria, com foco no desenvolvimento emocional dos personagens.

Nesta série as *The Hex Girls* fazem duas aparições, a primeira delas sendo no episódio 07 da primeira temporada, intitulado de “*In Fear of the Phantom*”²⁵, nele as garotas vão para a cidade de *Crystal Cove* realizar um show, quando são constantemente ameaçadas por um fantasma.

O figurino das garotas apresenta mudança radical durante este episódio (Vide Fig.7), assumindo referências mais clássicas, representadas de forma moderna. A paleta de cores também muda: ao invés de cada uma ter sua própria cor, todas elas utilizam a mesma paleta. Além disso, é possível observar mudanças nos cortes e penteados das meninas.

Figura 7: Dusk, Thorn e Luna



Fonte: Imdb²⁶

A segunda aparição das *The Hex Girls* ocorre na segunda temporada da série, no episódio 18. Nele as garotas ajudam Scooby e Shaggy²⁷ a acabar com uma maldição que está transformando os moradores de *Crystal Cove* em zumbis dançarinos. O figurino original é reutilizado neste episódio, trazendo de volta as cores e silhuetas icônicas, junto aos novos penteados das garotas. As roupas góticas e marcantes combinadas com os novos estilos de cabelo, adicionam um toque fresco ao visual clássico das *The Hex Girls*, destacando ainda mais sua presença e estilo (Fig.8).

²⁵ “Com medo do fantasma”, em tradução livre

²⁶ Disponível em < https://www.imdb.com/title/tt1701060/mediaviewer/rm2453717248/?ref=tt_mi_sm > Acesso em 30, jul. 2024

²⁷ O nome original do personagem Salsicha

Figura 8: Luna, Thorn e Dusk

Fonte: Imdb²⁸

3.1.2 The Hex Girls Indumentárias e Signos

Desde a sua primeira aparição, as *The Hex girls* são retratadas como mais do que uma banda de rock gótico. Com personalidades distintas, Thorn surge como uma líder destemida; Dusk é a mais cautelosa das três, e Luna é a mediadora que sempre busca o equilíbrio do grupo. Seu amor pela música e meio ambiente entropõe-se em suas canções, tornando-se tema recorrente em suas criações.

De bruxas a queridinhas, as garotas são personagens complexas que transcendem os conceitos do bem e do mal. São vistas como mulheres fortes, destemidas, que lutam por suas convicções e não se deixam intimidar diante da normatividade. São selvagens, são *Glam*²⁹, góticas e rock n' roll. Elas são wiccans.

Reconhecidas por seu estilo único, as *The Hex Girls* incorporam elementos místicos, góticos e naturais à suas roupas. Vestem-se de cores em tonalidades mais escuras, junto à *corsets* e roupas fluídas, além de detalhes inspirados na natureza, como colares de morcegos e pedras. Complementando o visual misterioso elas fazem uso de maquiagem dramática, com destaque para olhos esfumados e lábios marcados. A figura 9 trás um compilado da evolução do estilo das garotas no decorrer de suas aparições nos filmes e séries da franquia.

²⁸ Disponível em: < <https://www.imdb.com/title/tt2732658/mediaviewer/rm1642562817/>> Acesso em: 30 jul. 2024

²⁹“Glam rock”, subgênero do rock.

música reverberam através do tempo, com impacto que se estende para além dos seus fãs, influenciando a cultura pop.

3.1.3 Fãs e Cultura de Consumo

Entender a dinâmica relacional entre os fãs de produtos da cultura pop e a cultura de consumo é primordial para o trabalho do designer, especialmente em um contexto onde a internet e as redes sociais permitem uma maior interação entre criadores e consumidores. Segundo Jenkins (1992), os fãs não são apenas consumidores passivos; eles também são participantes ativos, influenciando a criação e perpetuação de significados acerca dos produtos que consomem. A cultura participativa, conforme explorada por Jenkins (2006), mostra como as fronteiras entre produtores e consumidores estão cada vez mais tênues, com os fãs desempenhando o papel de co-criadores em muitos casos.

Isso pode ser observado na base de fãs das *The Hex Girls*. Desde sua primeira aparição, as garotas conquistaram o público jovem, tornando-se ícones *cult*, principalmente entre a comunidade *queer*. Com um forte apelo à estética gótica e representações de "girl power", elas introduziram um novo tipo de figura feminina poderosa, conectada ao meio ambiente e ao mundo espiritual. Esse apelo singular contribuiu para a criação de uma base de fãs diversa, que frequentemente aponta a influência das *The Hex Girls* em suas identidades pessoais, inclusive em relação às suas sexualidades³⁰. Além disso, os fãs encontraram espaço no mundo do *cosplay*, recriando as vestimentas das personagens³¹ para eventos como convenções de cultura pop e *Halloween*, demonstrando como os significados das *The Hex Girls* transcenderam sua função inicial de entretenimento, gerando valor simbólico e emocional.

A construção da identidade de pessoas e grupos sociais também se dá pelo consumo dos produtos e seus significados. Miranda (2008) destaca que a tendência à imitação dentro de um grupo social proporciona sensações prazerosas, já que ao compartilhar gostos e ações, o indivíduo sente que pertence a algo maior. No entanto,

³⁰ Disponível em: < <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/hex-girls-scooby-doo-oral-history-music-actors-queer-wicca-a9177596.html> > Acesso em: 18 set. 2024

³¹ Disponível em: < https://aminoapps.com/c/cosplay/page/blog/hex-girls/RWUw_uWKB2MWXJY7PgXv53qG2E3Jji > Acesso em: 18 set. 2024

o consumo não se restringe à função prática. O consumidor espera que os produtos transcendam sua funcionalidade, adquirindo significados sociais, culturais e emocionais (Miranda, 2008).

Levy (1959) reforça essa ideia ao afirmar que "as pessoas compram coisas não somente pelo que estas coisas podem fazer, mas também pelo que elas significam" (p.118). Em um mercado onde o valor simbólico de um produto é tão importante quanto sua funcionalidade, o designer deve estar atento à criação de produtos que estabeleçam uma conexão com os consumidores.

Gobe (2001) introduz o conceito de "branding emocional", mostrando que as marcas precisam ir além da função prática e criar vínculos emocionais com seus clientes, oferecendo produtos que dialoguem com seus valores e aspirações.

Dessa forma, no cenário atual, o papel do designer não é o de criar produtos apenas funcionais; é necessário que ele compreenda o consumidor como um agente ativo na construção de significados, oferecendo bens que, mais do que utilidade, representem uma troca simbólica, levando em consideração questões culturais e emocionais.

3.1.4 Delimitação Projetual

Neste Capítulo serão abordadas as especificações do projeto, o conceito gerador e a sua sintetização através de referências visuais essenciais para o desenvolvimento do projeto, como: painéis referenciais e de tendências, paletas de cores, de tecidos e aviamentos.

Esta coleção se baseia nos aspectos acerca da vida e do estilo das *The Hex Girls*, como também de elementos estéticos que transmitam o universo no qual estão inseridas.

Além de incorporar as tendências de Outono/Inverno, a estética das bruxas retratadas na mídia ao longo dos últimos 20 anos – mesma época que as garotas foram criadas - também é usada como fonte de inspiração para o desenvolvimento da coleção. Personagens icônicas, como Willow Rosenberg (*Buffy the Vampire Slayer*) e Sabrina Spellman (*Chilling Adventures of Sabrina*), fazem parte do painel de inspiração apresentado a seguir (fig.10), entre outras bruxas, de outras produções, que também foram utilizadas como fontes de inspiração.

Figura10: Painel de Inspiração



Fonte: Elaborado pela autora.

3.1.4.1 Tendências Outono/Inverno

Com base na pesquisa de tendência realizada pela WGSN, a *Worth Global Style Network*³² foram identificadas as principais tendências de moda da temporada de Outono/Inverno 2025. Tais tendências foram observadas nas passarelas, nas redes sociais, nas ruas e selecionadas para alinharem-se ao tema proposto para o desenvolvimento deste projeto.

Dentre as tendências percebidas pelos experts da WGSN estão o *#LowKeyLuxury*³³, que têm como características principais o apreço pelo conforto, sofisticação e atenção aos detalhes, esteticamente pode ser representada tanto com elementos maximalistas como minimalistas. Outra tendência em alta é o *boho*, segundo a plataforma postagens relacionadas ao tema tiveram aumento de 9% em relação à temporada de Outono/Inverno do ano passado. Conforme a análise da plataforma, a estética *boho* tem um grande apelo entre os *millenials* nostálgicos, e camisas drapeadas com mangas bufantes em tecidos transparentes são um dos itens-chave dessa estética vista nas passarelas (Fig.11).

³² Rede Global de Estilo de Valor, em tradução livre.

³³ Disponível em: <https://www.instagram.com/explore/tags/lowkeyluxury/> Acesso em: 13, mai. 2024.

Figura 11: Tendências Outono/Inverno

Fonte: Elaborado pela autora.

Os drapeados fluídos altamente evidentes na Paris Fashion Week também se tornam fonte de referência devido à sua representação sofisticada, sexy e empoderadora.

3.1.4.2 Cartela de Cores

A seleção das cores para a coleção foi cuidadosamente elaborada com base na paleta de cores vestida por cada uma das personagens. Cada cor escolhida carrega um significado especial e reflete aspectos da personalidade das personagens.

Assim, a paleta principal da coleção inclui vermelho, preto, verde e roxo, complementada por variações em tons pastéis, bege, cinza e branco. Essas escolhas estão ilustradas na figura 12, evidenciando como cada cor contribui para a identidade visual da coleção.

Figura 12: Cartela de cores

Fonte: Elaborado pela autora.

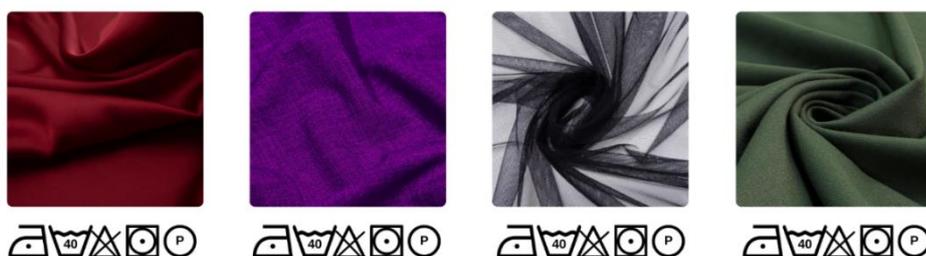
As cores escuras da coleção fazem referência às tonalidades originais utilizadas pelas personagens, mantendo a essência de seus visuais. O bege e as variações em tons pastéis remetem à estética boho presente na coleção, além de evocar os trajes matrimoniais das personagens em produções anteriores. Essas escolhas ajudam a criar uma conexão entre o passado e o presente, integrando elementos históricos e estéticos à nova coleção.

3.1.4.3 Tecidos

Os tecidos utilizados pelas *The Hex Girls* refletem a essência da banda, combinando aspectos como peso e textura que complementam sua estética marcante. Em diversas ocasiões elas aparentam utilizar materiais mais encorpados, como veludo e sarja, que trazem força para sua aparência. Contudo, em outras ocasiões, as garotas da banda optam pelo uso de tecidos levemente fluidos criando contraste ao combiná-los com o uso de peças mais estruturadas. O equilíbrio entre o uso de materiais pesados e fluidos dialoga diretamente com o caráter performático e ousado da banda.

Para a criação desta coleção, foi feita uma seleção cuidadosa de tecidos que equilibram peso e fluidez, buscando replicar fielmente a estética das garotas. Optou-se por materiais que não apenas transmitissem a resistência e a força associadas às personagens, mas também capturassem a leveza necessária para criar um visual dinâmico e versátil. Materiais como sarja e veludo, conhecidos por sua textura encorpada são combinados com tecidos como linhos, crepes, sedas e rendas, conhecidos por sua leveza e elegância. A figura 13 ilustra os materiais utilizados nas peças piloto que foram confeccionadas ao longo deste projeto, demonstrando a aplicação prática dos materiais citados na construção de alguns dos *looks*.

Figura 13: Cartela de Tecidos



Fonte: Elaborado pela autora

3.1.4.4 Aviamentos

Os aviamentos são essenciais para a confecção de peças de vestuário, atuando tanto em funções práticas quanto estéticas. Esses pequenos itens podem ser usados para arrematar, unir, adornar, ajustar ou prender peças. Além disso, os aviamentos desempenham papel crucial no desfecho final do produto, garantindo um resultado funcional e atraente.

Para a produção desta coleção, é feito o uso de aviamentos tradicionais como linhas e zíperes, e detalhes ornamentais como a franja tipo pom, demonstrados na figura 14.

Figura 14: Aviamentos



Fonte: Elaborado pela autora.

3.2 GERAÇÃO

Tomando como base toda a pesquisa realizada na etapa de preparação inicia-se a fase de geração, na qual serão projetadas soluções para o problema identificado anteriormente, ilustradas na figura 15 e apêndice A. Segundo Montemezzo (2003, p. 60) é essencial o uso de ferramentas de desenho e de informática nesta etapa, é nela que o designer de moda será capaz de representar seus conceitos e ideias.

Ao iniciar a criação dos produtos que compõem a coleção foi definido que Luna, Dusk e Thorn seriam representadas na mesma proporção, para enfatizar o equilíbrio e união que há entre elas enquanto sua individualidade segue representada. Esta etapa se encerra com a seleção das alternativas mais convenientes e condizentes com a proposta do projeto.

Figura 15: Esboços iniciais da coleção



Fonte: elaborado pela autora

3.3 AVALIAÇÃO

Nesta etapa, as alternativas geradas foram submetidas a análises criteriosas, considerando fatores como coesão com o conceito da coleção, perfil do público-alvo e variedade de peças.

Excluíram-se aquelas que não estavam alinhadas com esses critérios, especialmente as que não representavam adequadamente a essência das personagens ou comprometiam a harmonia visual. Também foram avaliadas a funcionalidade e a viabilidade comercial de cada look. Após essas avaliações, a coleção foi concluída com um total de 21 looks, divididos igualmente entre as personagens da banda, conforme ilustrado nas figuras. 16-18 e no apêndice B. Na confecção da coleção, foram considerados aspectos relacionados à personalidade e estética de cada uma das integrantes, com releituras dos looks originais, trajes matrimoniais e outras referências às suas diversas aparições ao longo dos anos.

Para Dusk, os looks expressam sua jovialidade e caráter mutável (Figura 16). Sendo uma personagem cheia de facetas e mistério, ela transita entre momentos de seriedade e descontração. Suas peças refletem esse equilíbrio entre seus dois lados.

Figura 16: Coleção “I’m a Hex Girl” looks 01 a 07.



Fonte: Elaborado pela autora

O look 01 incorpora algumas características do visual original da personagem, mas com mudanças significativas nos tons e no comprimento, não sendo uma releitura literal. O look 02 faz referência a outras representações de bruxas, com inspirações em uma estética mais clássica e símbolos religiosos. Já o look 03 é mais jovial, buscando evocar o lado infantil da personagem, considerando que ela é parte de um desenho voltado para crianças, despertando a criança interior dos fãs. O look 04 representa uma versão matrimonial, expressando a ousadia, rebeldia e personalidade de Dusk. O look 05 é uma releitura do visual original, com a cor preta substituindo o verde escuro, mas mantendo alguns detalhes em verde. O look 06, assim como o primeiro, traz uma variação do look original, desta vez com alterações no decote e na barra. Por fim, o look 07 une a personalidade de Dusk com a estética boho, criando um equilíbrio entre duas representações contrastantes.

Luna, por sua vez, é a mais clássica das três, algo que se reflete no uso de trajes mais sóbrios. O foco na criação dos looks para ela (Figura 17) foi equilibrar elementos clássicos com uma abordagem contemporânea, sempre mantendo a coerência com sua personalidade.

Figura 17: Coleção “I’m a Hex Girl” looks 08 a 14.



Fonte: Elaborado pela autora

O look 08 une o clássico ao moderno, com as luvas sem dedos conferindo um toque de rebeldia ao traje. O look 09 faz referência ao figurino da personagem em sua primeira aparição em *Mystery Inc.*, mas de forma mais afeminada. Já o look 10 apresenta um aspecto mais rebelde; para contrastar esse efeito, tecidos clássicos são incorporados ao vestido, trazendo equilíbrio ao estilo. O look 11 representa um visual matrimonial de forma empoderada, refletindo a força e determinação de Luna. O look 12 é uma releitura do visual original da personagem, inspirado em outras representações de bruxas da época, equilibrando o clássico e o casual. O look 13 é mais casual, também inspirado em representações de bruxas do final dos anos 90, com um toque de rebeldia. Por fim, o look 14 reflete um visual criado pela própria personagem, expressando sua personalidade de maneira única através de sua arte.

Os looks criados para Thorn (Figura 18) evocam sua conexão com a natureza, sensualidade, moda e bruxaria, além de refletirem leveza, força e a liberdade artística que a personagem representa.

Figura 18: Coleção “I’m a Hex Girl” looks 15 a 21.



Fonte: Elaborado pela autora

O look 15 representa liberdade, simplicidade e leveza, além de uma forte conexão com o natural e o espiritual. Já o look 16 traz uma versão mais jovial da personagem, inspirado em suas aparições em “*Scooby-Doo and Guess Who?*”, onde elas exibem um comportamento semelhante ao de adolescentes. O look 17 revela uma Thorn mais adulta e sexy, com cortes e modelagens ousadas que enfatizam essa característica. O look 18 é o traje matrimonial, representando leveza e sensualidade. O look 19 é uma releitura ousada e reveladora do visual original, destacando o lado mais sexy da personagem. O look 20 é inspirado em outras representações de bruxas na mídia, enquanto o look 21 mistura a estética de Thorn com elementos do estilo boho.

3.4 Concretização e Documentação Para Produção

Nesta etapa, realiza-se a testagem das peças selecionadas para compor a coleção. O processo envolve a criação de desenhos técnicos, fichas técnicas, modelagem, corte e costura das peças piloto. Em seguida, são feitas as provas das peças para avaliar se atendem às expectativas e aos requisitos estabelecidos.

Uma vez testadas e aprovadas, as peças seguem para a produção. Todas as informações relevantes, como consumo de material, tecidos, aviamentos e detalhes de confecção, estarão devidamente documentadas nas fichas técnicas, garantindo a padronização e qualidade durante a produção em larga escala.

3.4.1 Delimitação de Construção

Para a produção das peças piloto, foram escolhidos três looks, cada um representando uma *Hex Girl*, sendo eles os looks 01; 10 e 20. Adaptações em modelagem também se mostraram necessárias, para poupar esforços; alterações e custos, optou-se por desenvolver as modelagens sob medida, ao invés de seguir tabelas de livros; marcas específicas ou da ABNT.³⁴ Caso o projeto venha a ser produzido em larga escala, novas bases necessitam ser feitas, testadas e aprovadas. A seguir o processo de produção das peças será mostrado detalhadamente.

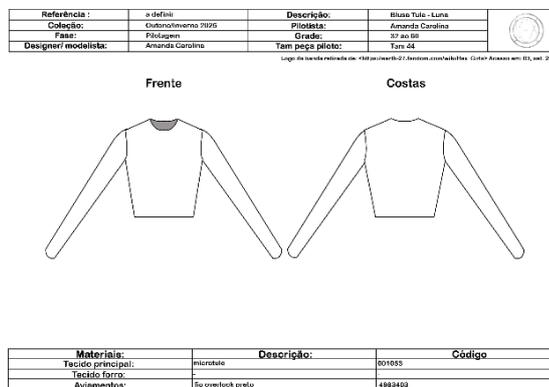
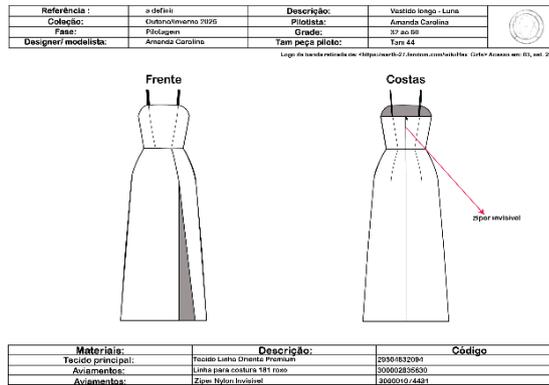
3.4.2 Ficha Técnica

A ficha técnica é um documento indispensável para o bom desenvolvimento de coleções, pois reúne todas as informações detalhadas sobre as peças a serem produzidas. Ela serve como guia essencial em todas as etapas do processo, desde o desenvolvimento da modelagem até a finalização e acabamento das peças. Esse documento inclui dados como materiais utilizados, medidas, especificações de costura e detalhes de acabamento, garantindo que o processo produtivo ocorra de forma organizada e eficiente.

Conforme exemplificado nas figuras 19-20 e apêndice C, a ficha técnica é uma ferramenta fundamental para assegurar que cada etapa seja seguida corretamente e que o produto final atenda às expectativas estabelecidas.

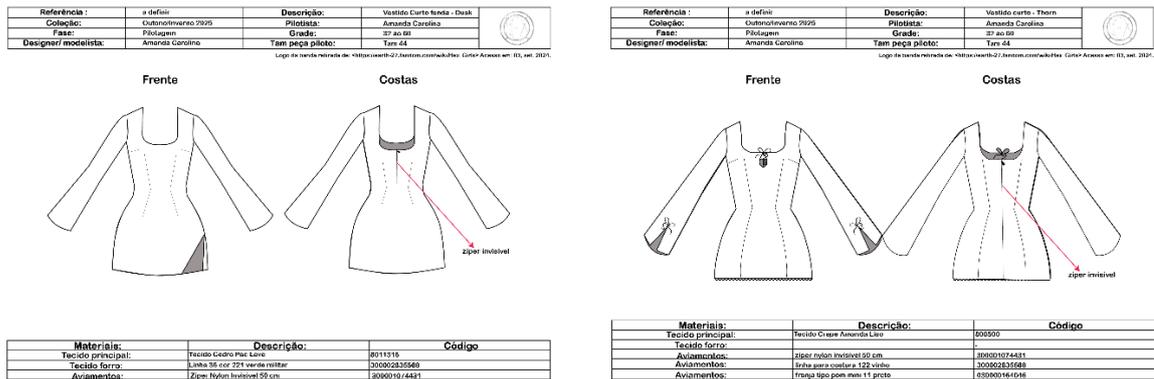
³⁴ Associação Brasileira de Normas Técnicas.

Figura 19: Fichas técnicas do Look 10.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 20: Fichas técnicas dos Looks 01 e 20



Fonte: Elaborado pela autora.

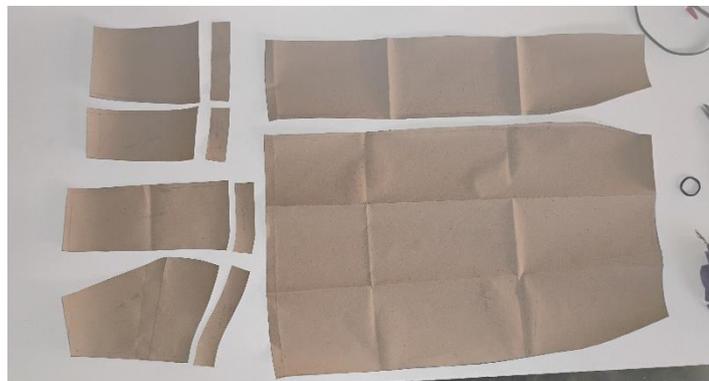
3.4.3 Modelagens

A construção de modelagens a partir de bases é uma das formas de recriar as formas do corpo permitindo sua livre movimentação. Isso significa que não há limites

para as ideias criativas, que podem ser desenvolvidas nas mais diversas formas, e que resultem em designs funcionais (Aldrich, 2015). É uma habilidade essencial para quem deseja criar peças mais complexas e que se ajustem bem ao corpo.

Neste projeto foram utilizadas as bases de modelagem plana propostas por Winnifred Aldrich em seu livro *“Metric Pattern Cutting for Women’s Wear”*, as bases sofreram algumas alterações, propostas pela autora, para melhor se adequarem ao seu corpo. Tabelas de medidas também foram modificadas conforme a necessidade do usuário das peças piloto. A figura 21 exemplifica a transformação das modelagens a partir de uma base.

Figura 21: Molde do vestido – look 10



Fonte: Elaborado pela autora

3.4.4 Processos De Produção

Após o desenvolvimento dos croquis, fichas técnicas e modelagem, deu-se início à confecção das peças pilotos. Nessa etapa, as peças já foram cortadas e confeccionadas no tecido final, permitindo uma visão precisa de como o produto final irá se comportar, tanto em termos de caimento quanto de acabamento.

Esse processo é ilustrado na figura 22, destacando a importância de seguir todo o processo de produção da maneira indicada, para que o resultado seja um produto de qualidade e passível para produção em larga escala.

Além disso, ressalta-se também a importância de se produzir peças piloto, para que todos os ajustes e correções necessários sejam realizados, impedindo assim, problemas futuros na produção.

Figura 22: Processos de confecção das peças piloto.



Fonte: Elaborado pela autora

3.4.5 Produtos Finalizados

Todo o processo de produção culminou na confecção de três looks, conforme exibido na figura 23 e no editorial exibido no apêndice D. Após a finalização das peças, foi realizada uma sessão fotográfica para agregar valor à apresentação do produto final

Figura 23: Peças concluídas



Fonte: Elaborado pela autora

Essa etapa não apenas destaca os looks, mas também incorpora os valores explorados ao longo deste projeto, que são intrinsecamente atribuídos às garotas. A

fotografia busca capturar a essência das peças e a identidade que elas representam, reforçando a conexão emocional com o público-alvo.

A coleção “I’m a Hex Girl” é uma celebração à força e à magia das *The Hex Girls*. Inspirada em suas diversas aparições e na estética das bruxas retratadas nas últimas duas décadas, a coleção combina o estilo gótico da banda com tendências Outono/Inverno contemporâneas.

Baseada no amor das personagens pelo meio ambiente e sua conexão espiritual, a coleção explora modelagens atemporais e tecidos de alta qualidade, elevando as peças a um status que vai além das tendências. Cada look foi pensado para proporcionar uma experiência autêntica, remetendo aos fãs que compartilham o amor por essas personagens.

A coleção não só resgata a essência das *The Hex Girls*, mas também oferece algo novo e inédito para o mercado: alternativas que capturam o espírito das personagens. É uma verdadeira homenagem aos fãs, oferecendo uma interpretação moderna de seus visuais.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto teve como objetivo o desenvolvimento de uma coleção de inverno inspirada em Thorn, Dusk e Luna, personagens da franquia Scooby-Doo e integrantes da banda *The Hex Girls*. As peças apresentadas retratam o estilo e personalidade das garotas, além de evocar sentimentos de nostalgia e euforia. O projeto ganhou vida com um profundo significado e carinho, prestando uma homenagem sincera aos seus fãs.

Assuntos como cultura de consumo e fãs foram abordados no trabalho, por tratarem de questões relacionadas às formas de consumo e transferência de significado. Também foram abordadas, de forma introdutória, as principais aparições das *The Hex Girls*, buscando familiarizar o público com o tema. A metodologia escolhida para o projeto foi desenvolvida por Montemezzo (2003), por ser prática e de simples execução, desde a preparação até a concretização e documentação de todo o projeto.

Este processo resultou em uma coleção de inverno com 21 looks, que refletem a história das garotas, seus gostos, personalidades e escolhas, combinados a algumas das tendências atuais para a estação. As criações variam desde releituras de suas vestimentas originais até peças que dialogam com suas diversas aparições, adornadas por detalhes da estética *boho* e inspirações de outras representações de bruxas na mídia. Cada peça foi criada com base na interpretação única da autora sobre esses temas.

Para aperfeiçoamento desta coleção, seria interessante abordar temas relacionados a sustentabilidade, *slow fashion* e consumo consciente, bem como técnicas que buscam a redução de resíduos têxteis – princípios que refletem os valores das personagens apresentadas. Contudo dada a dimensão do projeto, esses temas foram abordados de maneira sutil, por meio de seleção criteriosa de materiais, priorizando alternativas de maior qualidade e durabilidade e pelo uso de peças simples e atemporais, que permanecem relevantes ao longo dos anos.

Por fim, o memorial de projeto apresentado pode servir de inspiração para futuros projetos que fazem parte do mesmo segmento, por evidenciar a aplicação de metodologia apropriada para este tipo de projeto, além de abordar questões ligadas ao interesse pessoal e afetivo, que foram valorizados na infância, no contexto acadêmico, enriquecendo a pesquisa com uma abordagem apaixonada e pessoal.

REFERÊNCIAS

BIRD, B.; LEVINS, T. ***Scooby-Doo! Encyclopedia***. North Mankato, Minnesota: Stone Arch Books, A Capstone Imprint, 2018.

Dados Analíticos: Tendências de Moda Outono/Inverno 2025 | WGSN.

Disponível em: <<https://www.wgsn.com/pt/blogs/dados-analiticos-tendencias-de-moda-outonoinverno-2025>>. Acesso em: 13 maio. 2024.

Dance of The Undead (2013). Scooby Doo Mystery Inc. Temporada 2, episódio 18. Cartoon Network, 26 mar.

GOBE, M. ***Emotional Branding: The New Paradigm for Connecting Brands to People***. [s.l.] Allworth Press, 2001.

HELLER, E. **A psicologia das cores como atuam as cores sobre os sentimentos e a razão**. [s.l.] Barcelona Gg, 2007.

I Put a Hex on You (2020). Scooby Doo and Guess Who. Temporada 1, episódio 24. Cartoon Network, 2 jul.

In Fear of The Phantom (2010). Scooby Doo Mystery Inc. Temporada 1, episódio 7. Cartoon Network, 23 ago.

JENKINS, H. ***Convergence Culture: Where Old and New Media Collide***. New York: New York University Press, 2006.

JENKINS, H. ***Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture***. [s.l.] Routledge, 1992.

LEVY, S. J. *Symbols for sale*, ***Harvard Business Review***, 37 (July - August), p. 118, 1959.

MIRANDA, A. P. **Consumo de moda**. [s.l.] Editora estação das letras e cores, 2008.

MONTEMEZZO, M. C. DE F. S. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico**. Dissertação de mestrado—UNESP, Bauru, 2003, 98p.

RECH, S. **Moda: por um fio de qualidade**. Florianópolis: UDESC, p.68, 2002.

Souza-Leão, A. L. M.; Costa, F. Z. N. **Agenciados pelo desejo: o consumo produtivo dos Potterheads**. RAE, São Paulo, V.58, n.1, p.74-86, 2018

The story of the Hex Girls, the Scooby-Doo rock band turned cult, queer, girl-power icons. Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/hex-girls-scooby-doo-oral-history-music-actors-queer-wicca-a9177596.html>>. Acesso em: 23 nov. 2023.

The Vampire Strikes Back (2003). What's New Scooby-Doo. Temporada 2, episódio 5. Cartoon Network, 8 out.

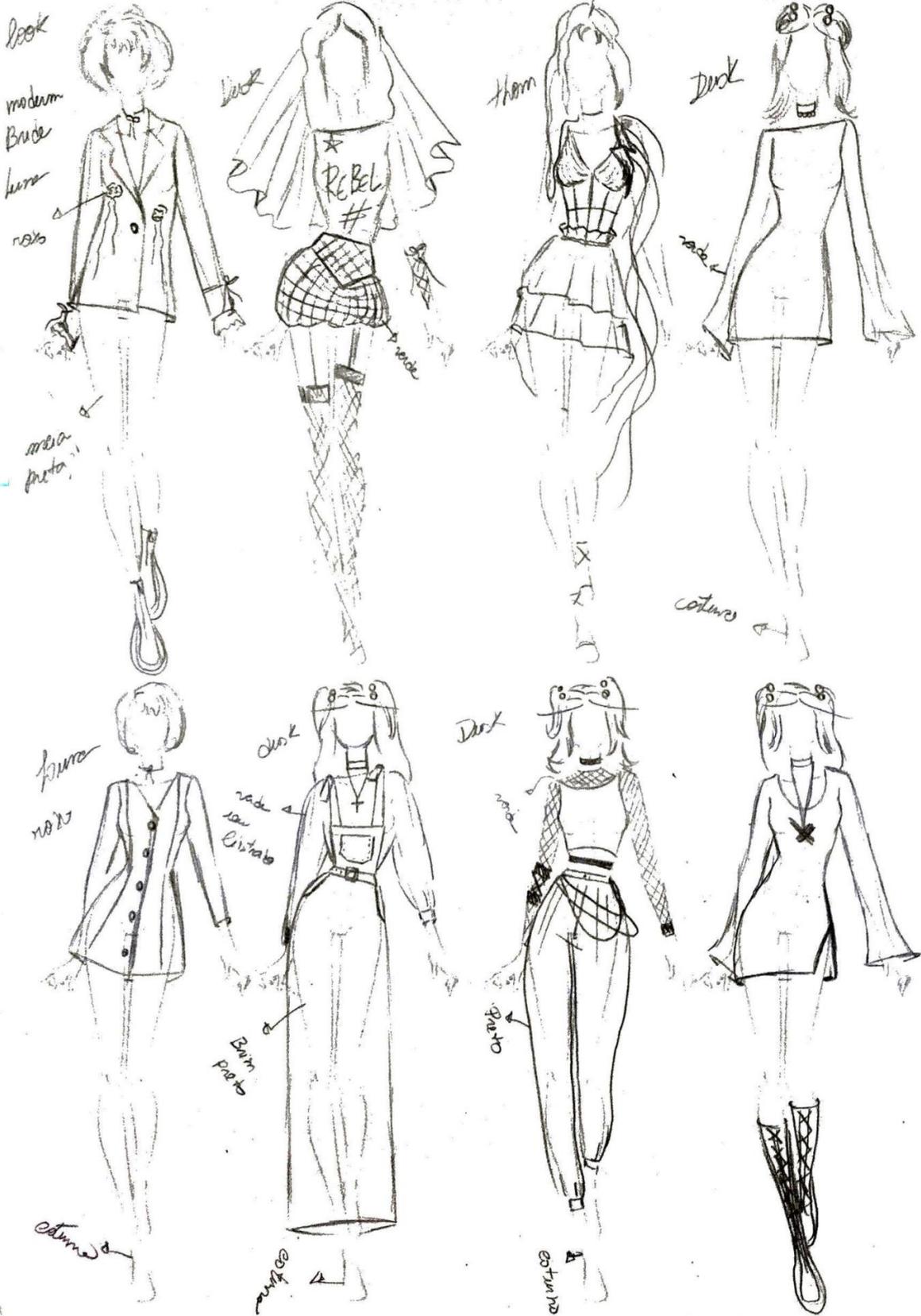
Scooby-Doo and the Legend of the Vampire. Warner Home Video, 4 mar. 2003.

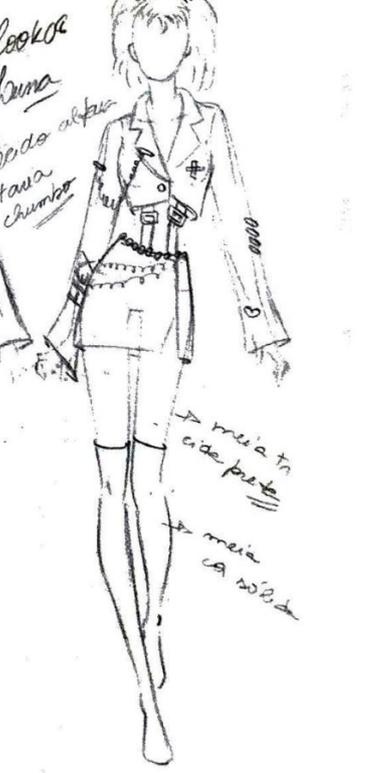
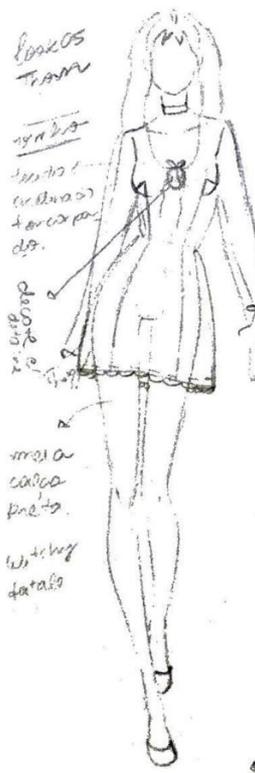
Scooby-Doo! and The Witch's Ghost. Warner Home Video, 5 out. 1999.

STENSTRUM, J. et al. ***Scooby-Doo and the Witch's Ghost***. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0196931/>>. Acesso em: 5 jan. 2024.

Tendências da Paris Fashion Week: O/I 24 | WGSN. Disponível em: <<https://www.wgsn.com/pt/blogs/tendencias-da-paris-fashion-week-oi-24>>. Acesso em: 13 maio. 2024.

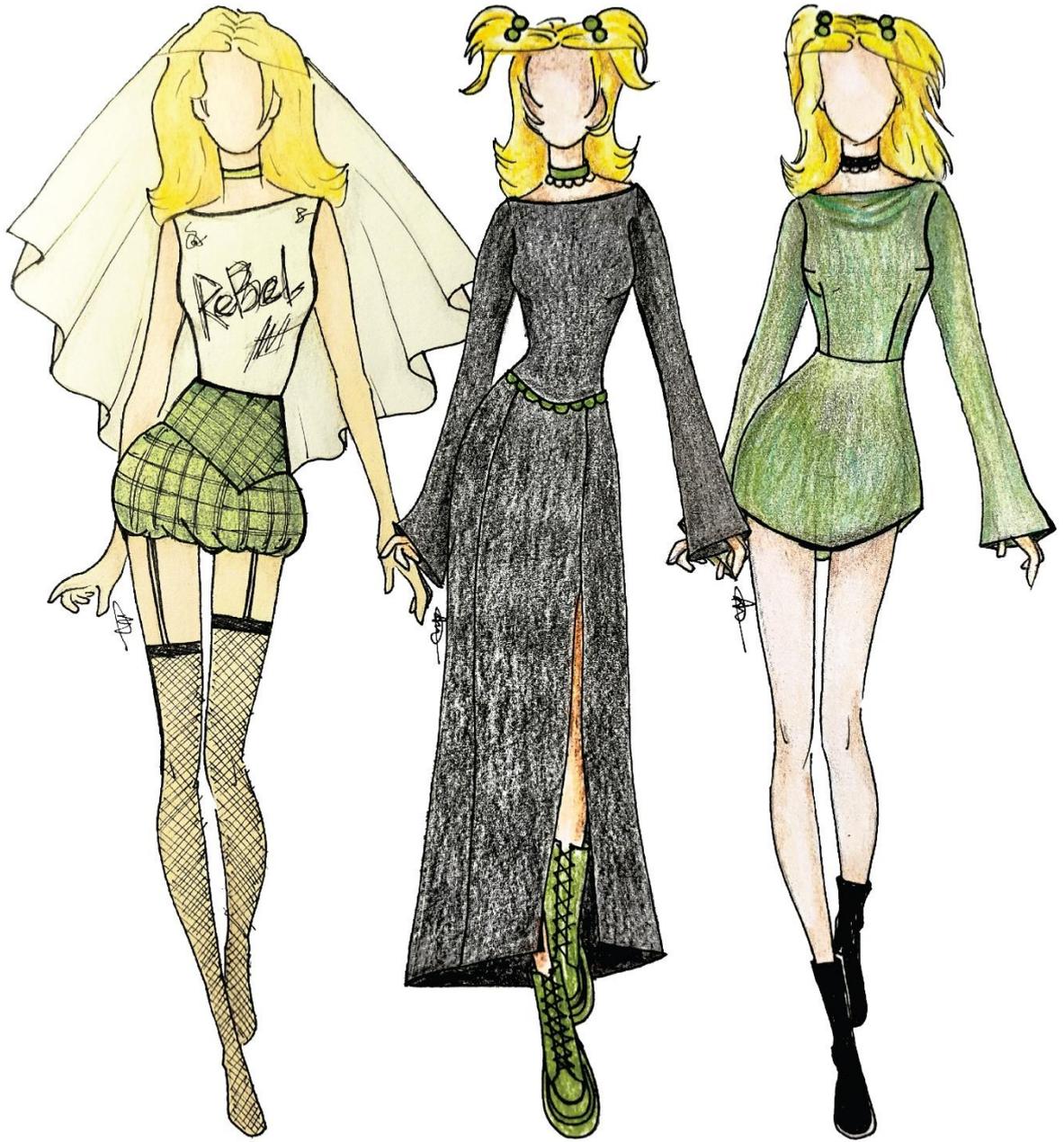
TV Guide magazine's 60 greatest cartoons of all time. Disponível em: <<https://www.foxnews.com/entertainment/tv-guide-magazines-60-greatest-cartoons-of-all-time>>. Acesso em: 03 jan. 2024.



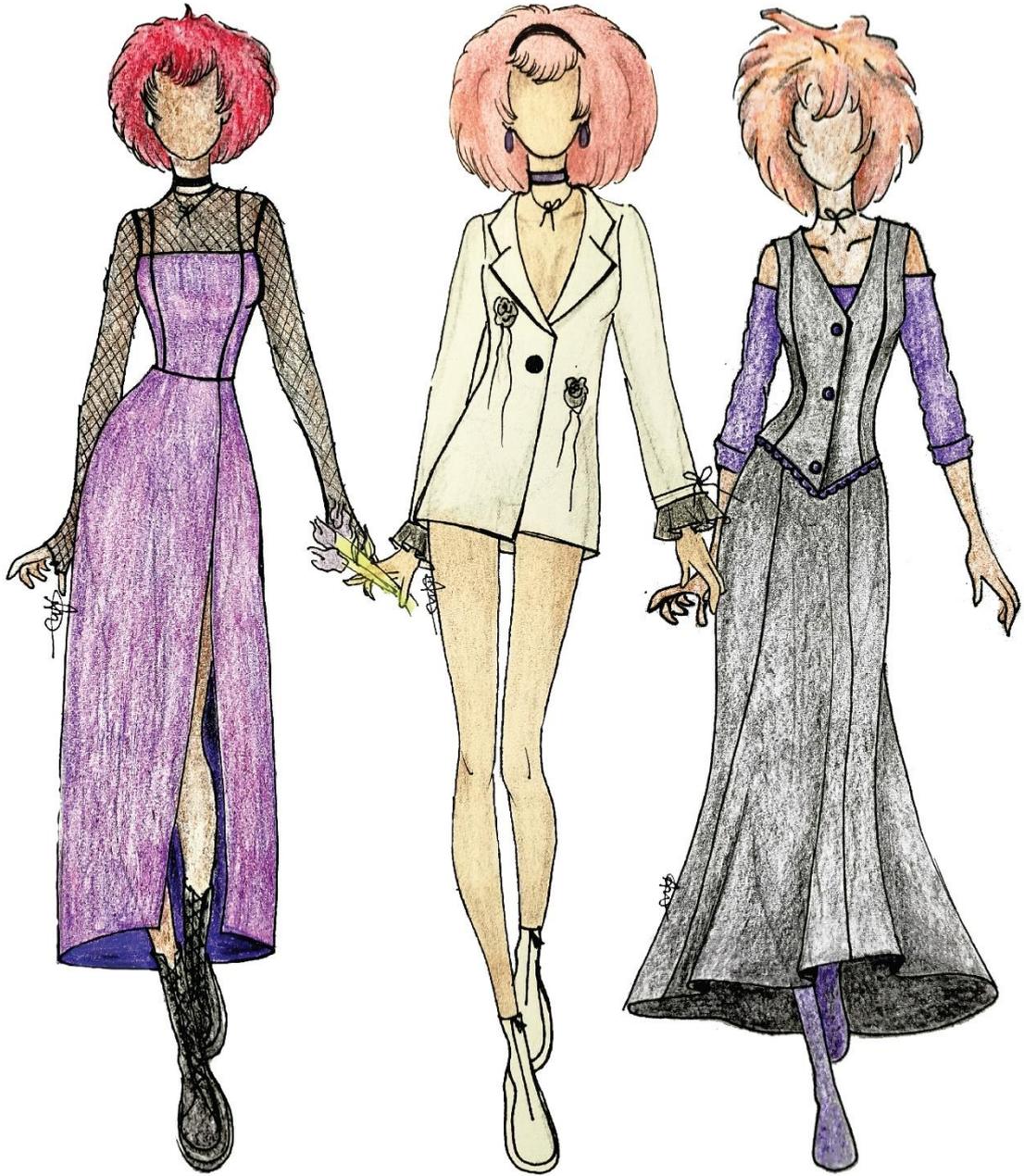


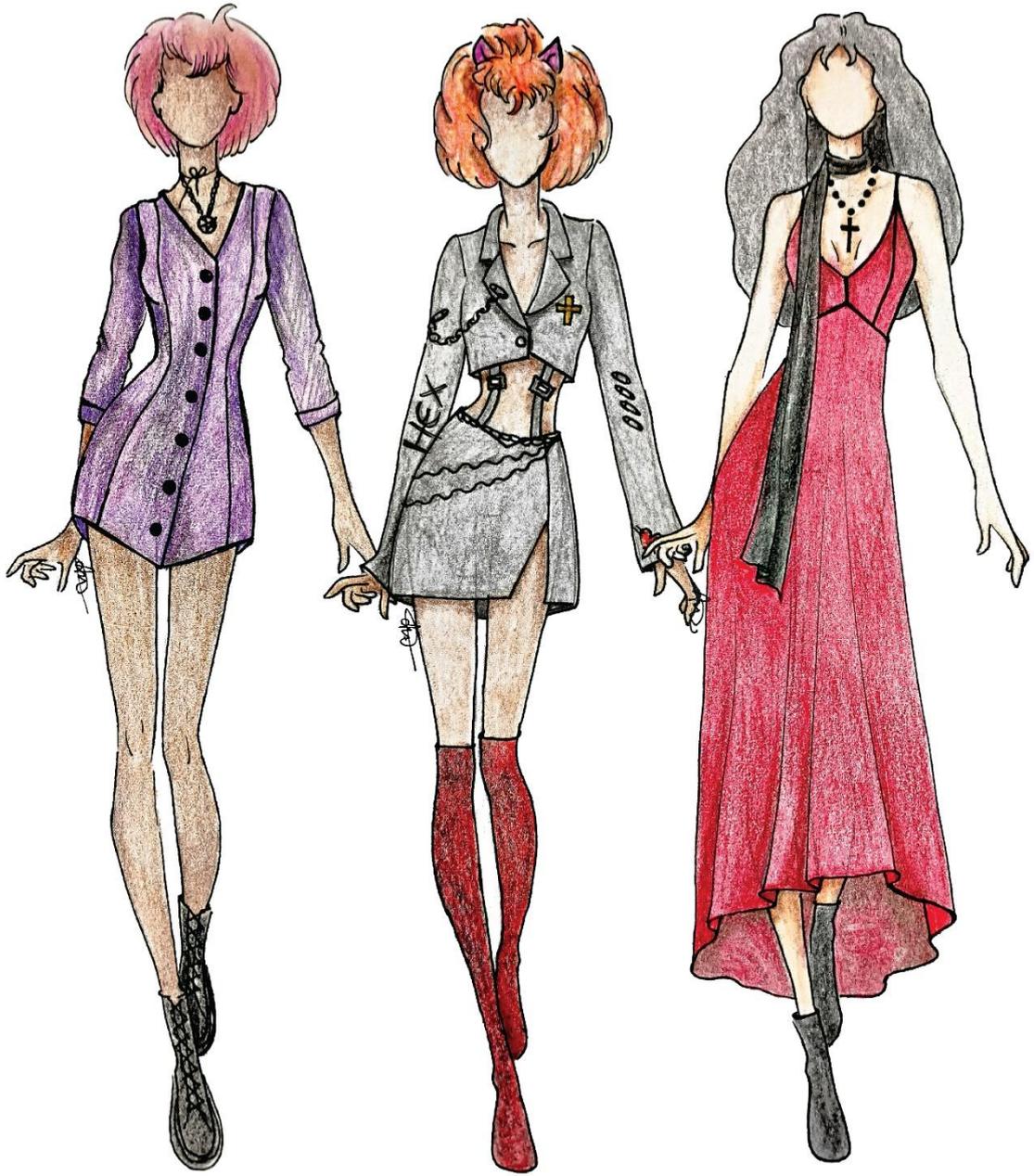
APÊNDICE B – COLEÇÃO DETALHADA











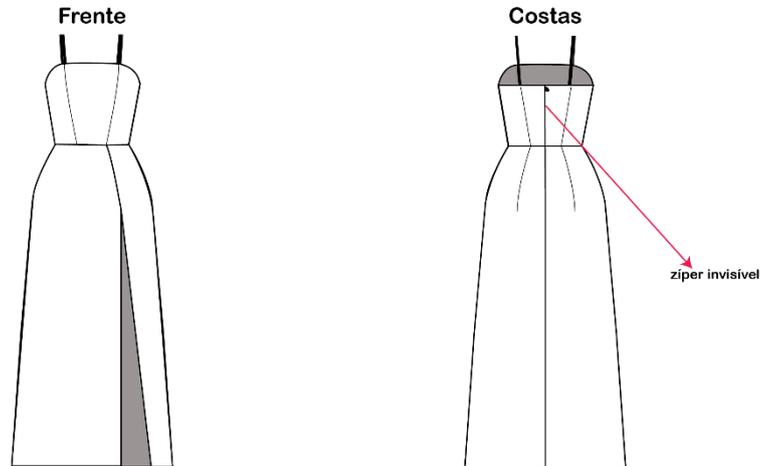




APÊNDICE C – FICHAS TÉCNICAS

Referência :	a definir	Descrição:	Vestido longo - Luna	
Coleção:	Outono/Inverno 2025	Pilotista:	Amanda Carolina	
Fase:	Pilotagem	Grade:	32 ao 60	
Designer/ modelista:	Amanda Carolina	Tam peça piloto:	Tam 44	

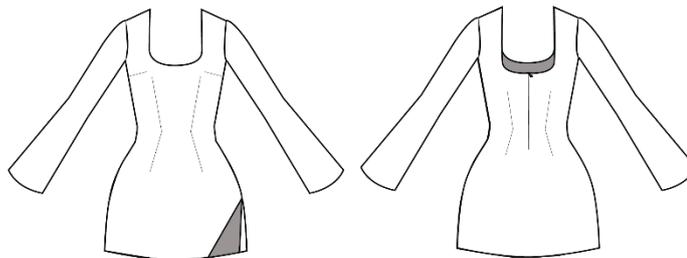
Logo da banda retirada de: <https://earth-27.fandom.com/wiki/Hex_Girls> Acesso em: 03, set. 2024.



Materiais:	Descrição:	Código
Tecido principal:	Tecido Linho Oriente Premium	29304832094
Aviamentos:	Linha para costura 181 roxo	300002835630
Aviamentos:	Zipper Nylon Invisível	300001074431

Referência :	a definir	Descrição:	Vestido tal tal tal	
Coleção:	Outono/Inverno 2025	Modelista:	Amanda Carolina	
Fase:	Pilotagem	Pilotista:	Amanda Carolina	
Designer	Amanda Carolina	Tam peça piloto:	Tam 44	

Logo da banda retirada de: <https://earth-27.fandom.com/wiki/Hex_Girls> Acesso em: 03, set. 2024.



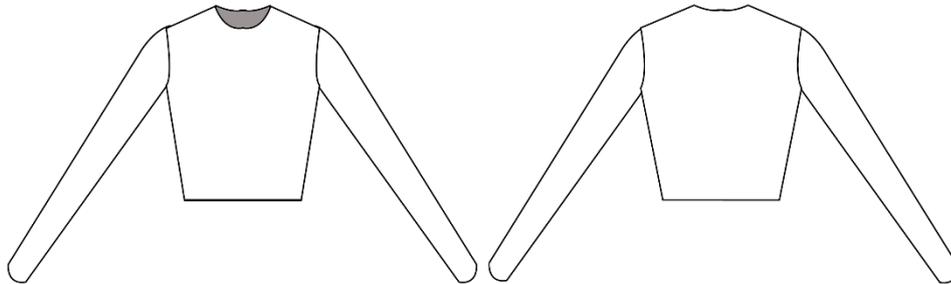
Materiais:	Descrição:	Código
Tecido principal:	Tecido tal	29304832094
Tecido forro:	Caso necessário	48384974343
Aviamentos:	ziper, linha	4983403, linha tex 95z

Referência :	a definir	Descrição:	Blusa Tule - Luna	
Coleção:	Outono/Inverno 2025	Pilotista:	Amanda Carolina	
Fase:	Pilotagem	Grade:	32 ao 60	
Designer/ modelista:	Amanda Carolina	Tam peça piloto:	Tam 44	

Logo da banda retirada de: <https://earth-27.fandom.com/wiki/Hex_Girls> Acesso em: 03, set. 2024.

Frente

Costas



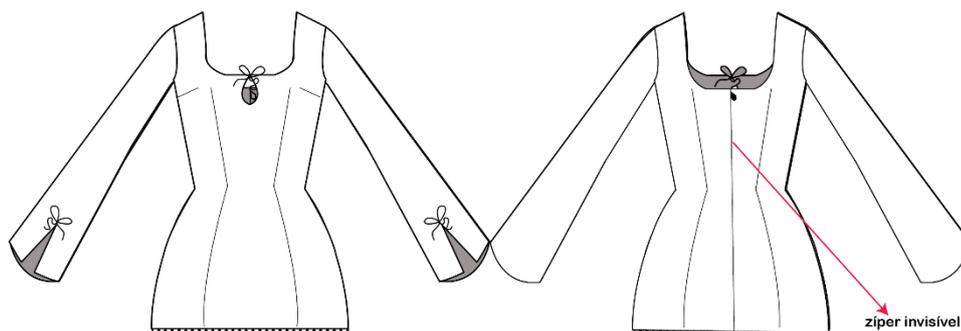
Materiais:	Descrição:	Código
Tecido principal:	microtule	001053
Tecido forro:	-	-
Aviamentos:	fio overlock preto	4983403

Referência :	a definir	Descrição:	Vestido curto - Thorn	
Coleção:	Outono/Inverno 2025	Pilotista:	Amanda Carolina	
Fase:	Pilotagem	Grade:	32 ao 60	
Designer/ modelista:	Amanda Carolina	Tam peça piloto:	Tam 44	

Logo da banda retirada de: <https://earth-27.fandom.com/wiki/Hex_Girls> Acesso em: 03, set. 2024.

Frente

Costas



Materiais:	Descrição:	Código
Tecido principal:	Tecido Crepe Amanda Liso	800500
Tecido forro:	-	-
Aviamentos:	ziper nylon invisível 50 cm	300001074431
Aviamentos:	linha para costura 122 vinho	300002835568
Aviamentos:	franja tipo pom mini 11 preto	030000164046

APÊNDICE D – EDITORIAL



I'M A HEX GIRL
VOL 1

COLEÇÃO OUTONO/INVERNO

OUTUBRO 16, 2024

WICCA &
ECOGÓTICA

21

LOOKS INCRÍVEIS

ESTA COLEÇÃO É UM CONVITE
PARA UM MUNDO ONDE A
MÚSICA E A MODA SE
ENTRELAÇAM, CAPTURANDO O
ESPÍRITO REBELDE E LIVRE DAS
HEX GIRLS

**CRIADA POR
AMANDA CAROLINA**



