

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil

Faculdade SENAI CETIQT

Curso de Bacharelado em Design

Anna Catharyna da Silva

A Beleza do Horror:

Coleção cápsula feminina *dark/horror* inspirada no game *Alice: Madness Returns*.

Rio de Janeiro

2022

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil

Faculdade SENAI CETIQT

Curso de Bacharelado em Design

Anna Catharyna da Silva

A Beleza do Horror:

Coleção cápsula feminina *dark/horror* inspirada no game *Alice: Madness Returns*.

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Prof. Orientador: Paulo de Tarso Fulco

Rio de Janeiro

2022

Ficha catalográfica

da Silva, Anna Catharyna

A Beleza do Horror: Coleção cápsula feminina *dark/horror* inspirada no *game* *Alice: Madness Returns*. / Anna Catharyna da Silva. – Rio de Janeiro, 2022.

138 p.

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

1. Design de Moda. 2. *Dark*. 3. Horror. 4. Coleção de Moda. 5. Tendências. I. Título.

Anna Catharyna da Silva

A Beleza do Horror:

Coleção cápsula feminina *dark/horror* inspirada no game Alice: *Madness Returns*.

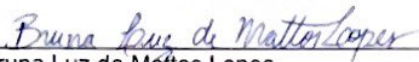
Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Data de Aprovação: 05/12/2022.

Banca Examinadora:



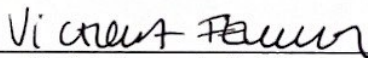
Paulo de Tarso Fulgo
Especialista em Design de Interiores, Faculdade SENAI CETIQT,
Docente, SENAI CETIQT



Bruna Luz de Mattos Lopes
Especialista em Design de Estamparia, Faculdade SENAI CETIQT,
Docente, SENAI CETIQT



Diva Lúcia Vieira Costa
Especialista em Indústria Avançada: Confeção 4.0, Faculdade SENAI CETIQT,
Docente, SENAI CETIQT



Victória Fernandez Bastos
Coordenador do Bacharelado em Design

Victoria Fernandez Bastos
Coordenadora Acadêmica do Curso de
Design de Moda
SENAI CETIQT

Dedicatória

Dedico esse projeto à Anna de seis aninhos que ficava desenhando roupa e sonhando em um dia ser designer de moda (a gente conseguiu!!), e também à minha mãe, que nunca me deixou na mão ou passar sufoco, sempre me ajudou e me apoiou em tudo e garantiu que eu pudesse estar aqui hoje, mesmo depois de já quase ter tido alguns surtos psicóticos durante esse curso. Brincadeiras à parte, obrigada. Te amo, chata!

Agradecimento

Meus mais sinceros agradecimentos aos meus professores e aos meus colegas de turma, principalmente aos meus amigos Júnior, Stefanie e Kelly. Obrigada pelas risadas, companhia e todo apoio incessante desde o primeiro período, sem vocês esse curso não seria o mesmo.

Em especial, gostaria de agradecer a minha mãe; ao meu amor e eterno melhor amigo, Heitor; minhas melhores amigas e amigos, Júlia, Ana Júlia, Mariana, Larissa, Brenda, Raquel, Will e Pedro, e claro, meus gatinhos também. Não tenho como colocar em palavras o quanto vocês são importantes para mim e como foram essenciais nessa minha jornada, cada palavra de apoio, cada carinho e ajuda. Obrigada por sempre aguentarem minhas crises e esquisitices, amo vocês! <3

"A beleza raramente é suave ou reconfortante. Pelo contrário. A verdadeira beleza sempre nos assusta."

(Donna Tartt)

Resumo

O presente trabalho tem como objeto de estudo o estilo de moda *dark/horror*, visando entender melhor a recente tendência e o motivo de seu surgimento, tendo como objetivo de pesquisa a criação de uma coleção cápsula feminina que terá como inspiração para o tema, o jogo de terror Alice: *Madness Returns*, com finalidade de oferecer mais opções aos consumidores de um mercado ainda tão limitado. O trabalho foi embasado em revisões bibliográficas, pesquisa de referências no mercado e de público, análise e comparação de estética do jogo escolhido e a própria produção da coleção, com a finalidade de alcançar os resultados esperados do objetivo principal, oferecendo mais opções para o público consumidor da tendência, uma maior representatividade para o grupo e, conseqüentemente, provendo um melhor entendimento quanto ao assunto da moda *dark/horror*, que vem crescendo cada vez mais.

Palavras-chave: Design de Moda. *Dark*. Horror. Coleção de Moda. Tendências.

Abstract

The present work has as a study subject the dark/horror fashion style aiming to better understand the recent trend and the reason for its emergence, having as a research goal the creation of a women's capsule collection that will have as inspiration for its theme, the horror game Alice: Madness Returns, in order to offer more options to consumers in a market still so limited. The work was based on bibliographic reviews, research of references in the market and public, analysis and comparison of aesthetics of the chosen game and the production of the collection itself, in order to achieve the expected results of the main objective, offering more options for the consumer public of the trend and, consequently, providing a better understanding of the subject of dark fashion/horror, which is growing increasingly.

Key-words: *Fashion Design. Dark. Horror. Fashion Collection. Trends.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Vivienne Westwood	11
Figura 2 - Avril Lavigne com roupas do estilo emo	12
Figura 3 – Grunge	13
Figura 4 – Gótico	14
Figura 5 – Gótico inspirado na Era Vitoriana	16
Figura 6 – Jaqueta Ouija Killstar	17
Figura 7 – Look Gótico com Bota Plataforma	18
Figura 8 – Gótico inspirado na estética vampiresca	18
Figura 9 – Moodboard Conceito Moda Dark/Horror	20
Figura 10 – DIY Meia Calça rasgada	21
Figura 11 – Creepyyeha	21
Figura 12 – Edward Mãos de Tesoura	22
Figura 13 – Drácula de Bram Stoker	23
Figura 14 – At the Gates of Dis	23
Figura 15 – Moodboard Conceito Horrorcore	25
Figura 16 – Moodboard Conceito Devilcore/Lustcore	26
Figura 17 – Moodboard Conceito Gorecore/Fleshcore	27
Figura 18 – Alice: Madness Returns	28
Figura 19 – Alice no dia do Incêndio	29
Figura 20 – Alice no Manicômio Rutledge	30
Figura 21 – Alice e Dr. Bumby	30
Figura 22 – Vale das Lágrimas	31
Figura 23 – Representação de Dr. Bumby no País das Maravilhas	32
Figura 24 – Alice e Dr. Bumby na estação de trem	32
Figura 25 – Vestido Fleshmaiden	33
Figura 26 – Interior do Castelo da Rainha Vermelha	34
Figura 27 – London Alice	34
Figura 28 – Arte Conceitual do Vestido de Alice	35
Figura 29 – Hysteria Mode	36
Figura 30 – Yeha Leung usando Creepyyeha	38

Figura 31 – Creepyyeha Valentine	38
Figura 32 – John Galliano	40
Figura 33 – Christian Dior Spring 2006 Couture	41
Figura 34 – Christian Dior Spring 2006 Couture	42
Figura 35 – Maison Margiela Fall 2020 Couture	43
Figura 36 – Maison Margiela Fall 2020 Couture	44
Figura 37 – Maison Margiela Spring 2021 Ready-to-Wear	45
Figura 38 – Maison Margiela Spring 2021 Ready-to-Wear	46
Figura 39 – Maison Margiela Spring 2021 Ready-to-Wear	47
Figura 40 – Looks LeMÁine	48
Figura 41 – Saia LeMÁine	49
Figura 42 – Top em Tule LeMÁine	50
Figura 43 – Alexander McQueen	52
Figura 44 – Alexander McQueen Fall 1998 Ready-to-Wear	53
Figura 45 – Editorial “In Memory of the Late Mr and Mrs Comfort” de Richard Avedon	54
Figura 46 – Look final da coleção “Joan”	55
Figura 47 – Voss Spring 2001 Ready-to-Wear	56
Figura 48 – Fotografia original “Sanitarium” de Joel-Peter Witkin e releitura de Alexander McQueen	57
Figura 49 – Sobretudo da coleção “Jack The Ripper Stalks his Victims”, 1992.	58
Figura 50 – Influência de “Os Pássaros”	59
Figura 51 – What a Merry Go Round, 2001	59
Figura 52 – Maligno	62
Figura 53 – Penny Dreadful	62
Figura 54 – Tweet 1	63
Figura 55 – Silent Hill 2	64
Figura 56 – Resident Evil: Village	64
Figura 57 – Bloodborne	65
Figura 58 – Tweet 2	66

Figura 59 – Tweet 3.....	67
Figura 60 – Dilara Findikoglu Spring 2019 Ready-to-Wear	68
Figura 61 – Tweet 4.....	69
Figura 62 – Moodboard Conceito Persona.....	71
Figura 63 – Moodboard 1 Conceito da Coleção	73
Figura 64 – Moodboard 2 Conceito da Coleção	73
Figura 65 – Cartela de Cores	74
Figura 66 – Cartela de Tecidos	75
Figura 67 – Cartela de Aviamentos	76
Figura 68 – Estampa Lâmina Vorpai	77
Figura 69 – Lâmina Vorpai	78
Figura 70 – Ficha de Estampa Vorpai	78
Figura 71 – Estampa Madness.....	79
Figura 72 – Ficha de Estampa Madness	80
Figura 73 – Look 1 Vestido Rutledge Asylum.....	81
Figura 74 – Look 2 Noite do Incêndio.....	82
Figura 75 – Look 3 Cheshire’s Ruins.....	83
Figura 76 – Look 4 Madness	84
Figura 77 – Look 5 Insidious’ Blood.....	85
Figura 78 – Look 6 Sobretudo Vorpai.....	87
Figura 79 – Look 7 Conjunto Vorpai	89
Figura 80 – Look 8 Rainha Vermelha	91
Figura 81 – Look 9 Hysteria.....	93
Figura 82 – Coleção Shattered Wonderland.....	94
Figura 83 – Gráfico Mix de Produtos	95
Figura 84 – One Piece.....	95
Figura 85 – Tops	96
Figura 86 – Bottoms	96
Figura 87 – Overtops.....	97
Figura 88 – Acessórios.....	97
Figura 89 – Ficha de Desenvolvimento Vestido Rutledge Asylum	98

Figura 90 – Ficha de Desenvolvimento Vestido Incêndio	99
Figura 91 – Ficha de Desenvolvimento Vestido Madness	100
Figura 92 – Ficha de Desenvolvimento Blazer Cheshire	101
Figura 93 – Ficha de Desenvolvimento Top Insidious Ruin.....	102
Figura 94 – Ficha de Desenvolvimento Calça Insidious Ruin.....	103
Figura 95 – Ficha de Desenvolvimento Sobretudo Vorpall	104
Figura 96 – Ficha de Desenvolvimento Blazer Cropped Vorpall	105
Figura 97 – Ficha de Desenvolvimento Mini Saia Vorpall	106
Figura 98 – Ficha de Desenvolvimento Meia Calça	107
Figura 99 – Ficha de Desenvolvimento Blusa Rainha Vermelha.....	108
Figura 100 – Ficha de Desenvolvimento Corset Rainha Vermelha	109
Figura 101 – Ficha de Desenvolvimento Calça Rainha Vermelha Vorpall	110
Figura 102 – Ficha de Desenvolvimento Vestido Insidious Ruin	111
Figura 103 – Ficha de Desenvolvimento Vestido Tulle	112
Figura 104 – Ficha de Desenvolvimento Body Chain Dentes	113
Figura 105 – Ficha de Desenvolvimento Vestido Hysteria	114
Figura 106 – Ficha de Desenvolvimento Corset Hysteria.....	115
Figura 107 – Ficha Técnica Página 1 Protótipo.....	116
Figura 108 – Ficha Técnica Página 2 Protótipo.....	117

SUMÁRIO

Introdução	10
1. Tendências ligadas à estética <i>dark/horror</i>	11
1.1 O Gótico na Moda	14
1.2 A estética <i>dark/horror</i> na Moda	19
1.3 Núcleos dentro da estética <i>dark/horror</i>	24
1.4 Alice: Madness Returns	28
1.5 Relação do jogo com a tendência	33
2. Referências de Marcas na Tendência	37
2.1 Creepyyeha	37
2.2 John Galiano	39
2.3 LeMÁine	48
2.4 Alexander McQueen	51
3 Público-alvo/consumidor	61
3.1 Comportamento nas redes sociais	61
3.2 Persona	70
4 A Coleção	72
4.1 Release	72
4.2 Pannel de Inspiração	72
4.3 Cartela de Cores	74
4.4 Cartela de Tecidos e Aviamentos	75
4.5 Estampas	76
4.6 Croquis	80
4.7 Mix de Produtos	94
4.8 Ficha de Desenvolvimento	98
4.9 Ficha Técnica	115
4.10 Editorial	117
Considerações finais	128
Referências	131

Introdução

Nesses últimos dois anos afetados pela pandemia, houve um grande crescimento da estética até então conhecida como gótica na moda, tendo seu retorno reinventado puxando para o lado do terror e do que a sociedade costuma achar “feio”, originando o que chamam de moda *dark/horror*, de uma forma tão inesperadamente intensa e inovadora que não há grande variedade no mercado para os consumidores desse nicho. Dada essa situação, junto ao fator de que a tendência estudada possui uma característica própria relacionada à representação de sentimentos e questões mais profundas, tanto de quem consome quanto de quem cria, surge a indagação de ser possível criar algo autoral exclusivamente relacionado às questões e gostos pessoais do designer, mas que ainda se encaixe no mercado para o público consumidor a partir de análises comerciais que precisam ser feitas.

Tendo em vista esse cenário, o objetivo deste trabalho de conclusão é desenvolver uma coleção cápsula feminina para a tendência de moda *dark/horror*, e dado a sua temática, foi escolhido como objeto de inspiração para o tema da coleção, o jogo de terror e fantasia Alice: *Madness Returns*, possuindo toda uma estética que se encaixa perfeitamente com o estilo a ser estudado, e também uma ligação emocional à designer responsável, como uma das questões propostas para o projeto dito anteriormente.

Ao desenvolver a coleção, levantam-se hipóteses que consistem no desenvolvimento de uma coleção para que seja possível atender a demanda do público consumidor da moda *dark/horror*, ainda que seja possível despertar uma curiosidade e interesse maior nesse estilo para aqueles que não o conhecem. Para isso, foi necessário procurar como foi dada a origem da moda *dark/horror*, analisando tendências e movimentos anteriores e como se relacionam entre si, de maneira que serviram como base para a existência dessa tendência.

1. Tendências ligadas à estética *dark/horror*

A tendência *dark/horror* presente atualmente não surgiu do nada, podendo-se observar como essa estética faz uso de elementos inspirados em outros movimentos e tendências da moda.

O primeiro estilo a apresentar traços ligados ao da estética a ser estudada nesse trabalho foi o *punk*, que surge no final da década de 1970. Apesar da cultura *punk* ter origem nos Estados Unidos, esse estilo foi consolidado na Inglaterra pela estilista Vivienne Westwood e seu namorado Malcolm McLaren, agente da banda *punk Sex Pistols*, que juntos, fundaram a loja *SEX* em Londres. Esse foi um fator significativo para o *punk*, visto que era uma época qual o movimento hippie ainda tinha forte presença. As ideias de Westwood foram acabando com a zona de conforto de parte da sociedade, fazia-se o uso das roupas também como forma de expressão baseando-se no pessimismo com críticas políticas e traços anarquistas, sendo peças pesadas, escuras e desconstruídas.

Figura 1 – Vivienne Westwood



Fonte: Harrow Online, 2019.¹

¹ Disponível em: <https://harrowonline.org/2019/04/09/a-very-fashionable-borough-vivienne-westwoods-harrow/>. Acesso em: 18 jun. 2022.

Originado nos anos 1980, o *emo* – abreviação para o gênero musical *emotional hardcore*, torna-se tendência nos anos 2010. Característico pela constante representação de tristeza e um sofrimento melancólico, sua estética é resumida ao uso de roupas ligadas à música e até à prática de andar de *skate*, fazendo uso de cores escuras como preto, roxo, rosa *pink* e vermelho, camisas de banda, calças *baggy* de cintura baixa e com vários bolsos, estampas de caveira, listras e xadrez.

Figura 2 - Avril Lavigne com roupas do estilo emo



Fonte: Glam Gallery, 2022.²

² Disponível em: <https://glamgallery.pictures/img/c548f6afc240ac3655cca8e2fca246ac>. Acesso em: 18 jun. 2022.

Também criado a partir do cenário musical, surge o *grunge* – palavra usada no inglês para se referir a algo relaxado e sujo, no final da década de 80 para 90, sendo um movimento característico pela sua aparência desleixada, com roupas rasgadas, largas e de aparência bagunçada.

Figura 3 – Grunge



Fonte: Pinterest, 2022.³

Num pós-*punk*, o estilo gótico, assim como o *emo*, apresenta uma estética mais melancólica, sombria e bruta, fazendo desde menções religiosas, até referências fetichistas, tudo do modo mais sinistro possível na época. É conhecido pelo constante uso de preto e outras cores escuras, indo de roupas

³ Disponível em: <https://www.pinterest.nz/pin/45669383713272277/>. Acesso em: 18 jun. 2022.

mais simples à detalhadas ao extremo, além de sapatos e maquiagem pesada, possui um aspecto mais mórbido e misterioso.

Figura 4 – Gótico



Fonte: Pinterest, 2022.⁴

1.1 O Gótico na Moda

Dadas as tendências apresentadas anteriormente, pode-se dizer que o estilo gótico é o possível responsável pelo surgimento da estética *dark/horror* presente atualmente a ser estudada, sendo semelhantes na presença do mistério constante e da característica fúnebre. Entretanto, a palavra “gótico” nem

⁴ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/914862417506560/>. Acesso em: 18 jun. 2022.

sempre possuiu o mesmo significado de como conhecemos atualmente, seja nas artes, movimento literário ou estilo.

Os Godos, tribo germânica que deu origem ao termo gótico, esquadriharam a Europa no século IV para criar um reino com os restos decadentes do Império Romano. Como resultado, a palavra “gótico” virou sinônimo de barbarismo [...] e o colapso do império que assinalou o advento da Idade das Trevas [...] O gótico como termo cultural, foi inicialmente repudiado por lembrar a forma como a Idade das Trevas substituíra as glórias clássicas de Roma pelo barbarismo. A retomada do estilo gótico, no sentido de sua oposição ao clássico, no século XVIII, foi uma rebelião tímida contra o bom gosto e o bom senso da época. [...] (BADDELEY, 2005, p.10.)

Como analisado, o termo gótico é marcado e conhecido por ser algo considerado sombrio e brutal, trazendo essas características também para a área do vestuário. Na moda, o estilo gótico que conhecemos, conforme Baddeley conta, surge num momento pós-*punk*:

Nos anos 80, o termo “gótico” foi empregado para descrever uma nova subcultura musical, surgida das cinzas da agonizante cena *punk* e alimentada pelo dandismo do *glam rock* da década de 1970 – que alguns críticos rotularam como “decadente”. O rock gótico sempre foi a mais coerente e difundida tradição gótica que já existiu. Diferentemente da maioria dos cultos juvenis equivalentes, como o *heavy metal* ou o *rockabilly*, o gótico não é centrado em um estilo musical específico, mas em um movimento underground que assimila artefatos culturais do passado (BADDELEY, 2005, p. 15).

Diante de tanta melancolia retratada através dessa estética, existe o questionamento se há alguma relação do uso excessivo do preto nesse estilo com a segunda fase da Era Vitoriana, cujo foi marcada pelo costume do uso de vestidos pretos da Rainha Vitória desde a morte de seu marido, em 1861, até sua morte em 1901, como representação do luto. Além de ter sido adotado como uma espécie de tendência da época pela classe alta vitoriana, esse comportamento foi visto, principalmente, como uma forma de expressar uma tristeza eterna, o que traz de volta à possível questão do gótico, principalmente, ter sofrido forte influência do uso de preto também como representação de suas dores.

Além da forte presença do preto e outras cores escuras, é possível perceber também a aplicação de outros elementos inspirados na Era Vitoriana, como o uso frequente de *corsets* independente da ocasião, e também de

babados mais avantajados em saias de vestidos, por mais que a utilização deste seja mais visto entre admiradores de um gótico mais clássico.

Figura 5 – Gótico inspirado na Era Vitoriana



Fonte: Pinterest, 2022.⁵

O estilo gótico é marcado por suas características macabras. Há presença desses elementos tais como referentes à filmes de terror e fantasia, trazendo o conceito de vampiros e outros seres místicos como inspiração para montagem de *looks* e peças de roupa, e também o uso de símbolos religiosos e sobrenaturais como, por exemplo, o tabuleiro Ouija (figura 10). Esse estilo pode chegar a ser exagerado, apresentando sapatos grandes e pesados na composição de *looks*, além de ter um forte interesse no alto contraste do claro e

⁵ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/654640495849072328/>. Acesso em: 20 jun. 2022.

o escuro, mais precisamente, do branco com o preto, seja em estampas, contraposição entre os tecidos e acessórios, ou através da maquiagem.

Figura 6 – Jaqueta Ouija Killstar



Fonte: Sourpuss, 2022.⁶

⁶ Disponível em: <https://www.sourpussclothing.com/products/killstar-ouija-jacket?variant=41388845564063>. Acesso em: 20 jun. 2022.

Figura 7 – Look Gótico com Bota Plataforma



Fonte: Pinterest, 2022.⁷

Figura 8 – Gótico inspirado na estética vampiresca



Fonte: Pinterest, 2022.⁸

⁷ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/2955555998590388/>. Acesso em: 20 jun. 2022.

⁸ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/1125968649701780/>. Acesso em: 20 jun. 2022.

1.2 A estética *dark/horror* na Moda

Os anos 2020 e 2021 foram marcados pela pandemia global da Covid-19, exigindo o distanciamento social e *lockdown* como medidas protetivas ao vírus, o que ocasionou em diversas questões envolvendo o psicológico da população, tais como casos de depressão e ansiedade que, de acordo com a OMS, tiveram um aumento de 25% apenas no primeiro ano de pandemia. Conforme o site *Steal The Look* (2021) conta, esses fatores, apesar de complexos, podem explicar a volta do gênero sombrio e melancólico durante esse período, estando ligado a um sentimento de nostalgia, visto que o estilo de vida adotado durante a quarentena pode ser comparado com a adolescência dos anos 2000, trazendo um certo conforto. No entanto, apesar da volta do estilo *emo*, assim como qualquer outra tendência que se repete, é informado também que o mesmo surge de forma reinventada.

O COVID-19 nos tirou a liberdade e nos condenou ao isolamento. Presos em nossas casas, estamos desesperadamente procurando por conexões e comunidades *on-line*. Logo, enquanto estamos presos em uma realidade emocionalmente avassaladora, é compreensível que os *millenials* anseiem por reviver a época da cultura *emo*, enquanto a Geração Z está encontrando consolo nessa versão romantizada de um período da história da música e da moda, que não presenciaram em primeira mão. E vemos atualmente, além de uma adoração à músicas e tendências *emo* do passado, uma reinvenção e uma releitura da época, principalmente por parte da *GenZ*. (STEAL THE LOOK, 2021, p. 1.)

Como já previa o site de tendências WGSN, surge a tendência focada em temas de terror, apelidada por eles de “Fantasmagórica”, visa criar uma forma de escapismo durante um período formado por incertezas políticas, sociais e econômicas, repleto de preocupações e sentimentos reprimidos, usando o próprio medo como arma e buscando conforto no feio e no inquietante. Esse estilo surgido na pandemia consiste numa junção da estética gótica, *emo*, *punk* e *grunge*, e que como observado e mencionado ao decorrer do capítulo, tem como maior fonte de inspiração o estilo gótico, possuindo diversas semelhanças com o mesmo. A partir desses movimentos, é feita uma reinvenção como uma versão mais macabra, dessa forma dando origem à moda *dark/horror*.

Assim como no movimento *punk*, apresenta uma forte prática dos DIY – abreviação para “*Do It Yourself*”, que significa “Faça Você Mesmo” na tradução para língua portuguesa, com foco em um visual desconstruído/destruído (figura 10) baseando-se num conceito pós-apocalíptico causado pela pandemia, além disso, também se inspira no fetichismo (figura 11), assunto que era constantemente abordado no gótico, trazendo-o como fortalecimento do conceito de *femme fatale* presente na estética.

20

Figura 10 – DIY Meia Calça rasgada



Fonte: Pinterest, 2022.¹⁰

Figura 11 – Creepyyeha



Fonte: Instagram, 2018.¹¹

¹⁰ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/559783428694203640/>. Acesso em: 20 jun. 2022.

¹¹ Disponível em: https://www.instagram.com/p/BeW_ufYFAWU/?igshid=MDImYmQ2NmI=. Acesso em: 20. Jun. 2022.

Como fontes de inspiração, pode-se apontar filmes de terror/suspense ou drama como *Edward Mãos de Tesoura* (figura 12) e *Drácula* de Bram Stoker (figura 13), livros de suspense como obras de Edgar Allan Poe e H. P. Lovecraft, pinturas como do artista Kim Jakobsson (figura 14) e músicas dos gêneros *punk*, *emo* e *rock*, entre outras mais.

Figura 12 – Edward Mãos de Tesoura



Fonte: GQ, 2020.¹²

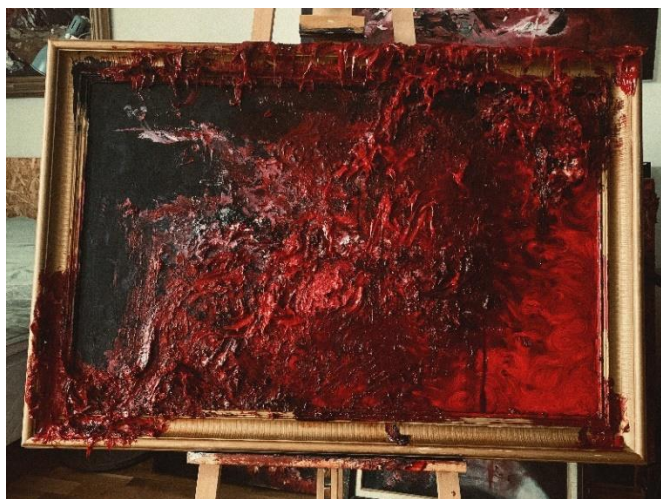
¹² Disponível em: <https://www.gq.com.mx/entretenimiento/articulo/johnny-depp-personajes-mas-icos-del-mejor-al-peor>. Acesso em: 20 jun. 2022.

Figura 13 – Drácula de Bram Stoker



Fonte: Magazine HD, 2017.¹³

Figura 14 – *At the Gates of Dis*



Fonte: Kim Jakobsson Art, 2020.¹⁴

¹³ Disponível em: <https://www.magazine-hd.com/apps/wp/eiko-ishioka-figurinos-cenarios-dracula-oscar/>. Acesso em: 21 jun. 2022.

¹⁴ Disponível em: <https://kimjakobssonart.com/projects/XBZ883>. Acesso em: 21 jun. 2022.

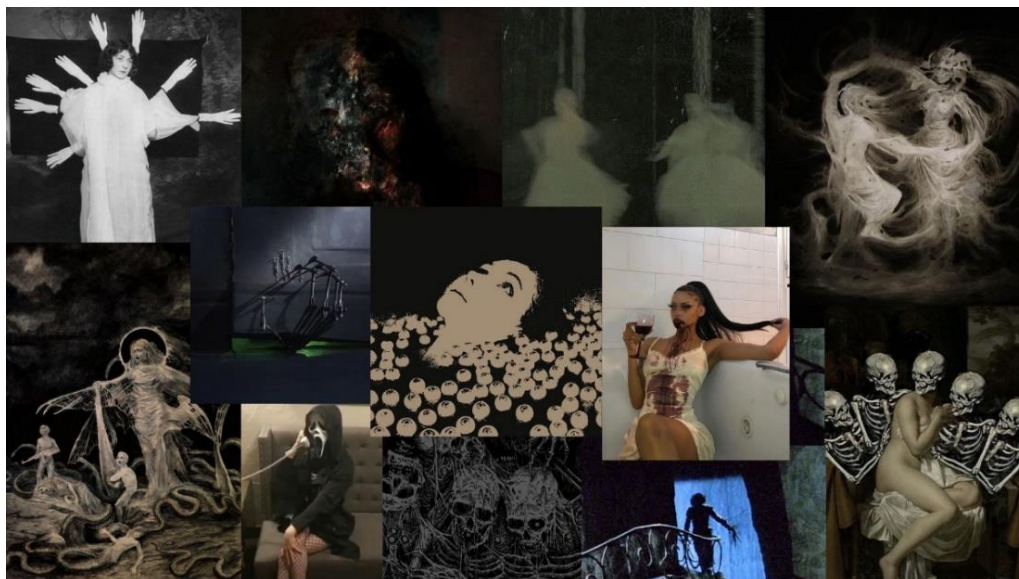
A representação dessas inspirações é dada através de elementos-chave e detalhes específicos, seja na paleta de cores, símbolos, estampas ou nos tecidos e aviamentos, fazendo uma espécie de releitura do conceito de obras dessa temática através das peças produzidas. Tratando-se desses detalhes, é perceptível a utilização contínua de fivelas, argolas e correntes pesadas até tecidos que possuem texturas viscerais. A moda *dark/horror* busca sempre representar o grotesco, tendo como maior estímulo o terror, o feio, o rejeitado pela sociedade, procurando uma forma de mostrar o que há de bonito no horrível.

1.3 Núcleos dentro da estética *dark/horror*

A estética *dark/horror* é composta de vários elementos e características que podem ser separadas em núcleos – as estéticas *core*, para uma melhor compreensão e visualização do tema abordado na tendência. Os núcleos *Horrorcore*, *Devilcore/Lustcore* e *Gorecore/Fleshcore* apresentam uma linha tênue com o tema e características correspondentes que ajudam a complementar o conceito da estética *dark/horror*.

O núcleo *Horrorcore* (figura 15) pode ser resumido em um estilo composto única e exclusivamente com elementos que remetem ao terror, o horror em si, abordando o grotesco e o assustador, que como de costume, provoque, de alguma forma, o sentimento de medo na sociedade. Na definição provida pelo site *Aesthetics Wiki* (2021), “Horror é um gênero de ficção especulativa que se destina a assustar ou enojar seu público, induzindo sentimentos de terror e horror. “, indo desde o sobrenatural ao não-sobrenatural, mantendo um mistério em sua atmosfera.

Figura 15 – Moodboard Conceito Horrorcore



Fonte: Compilação da autora, 2022.¹⁵

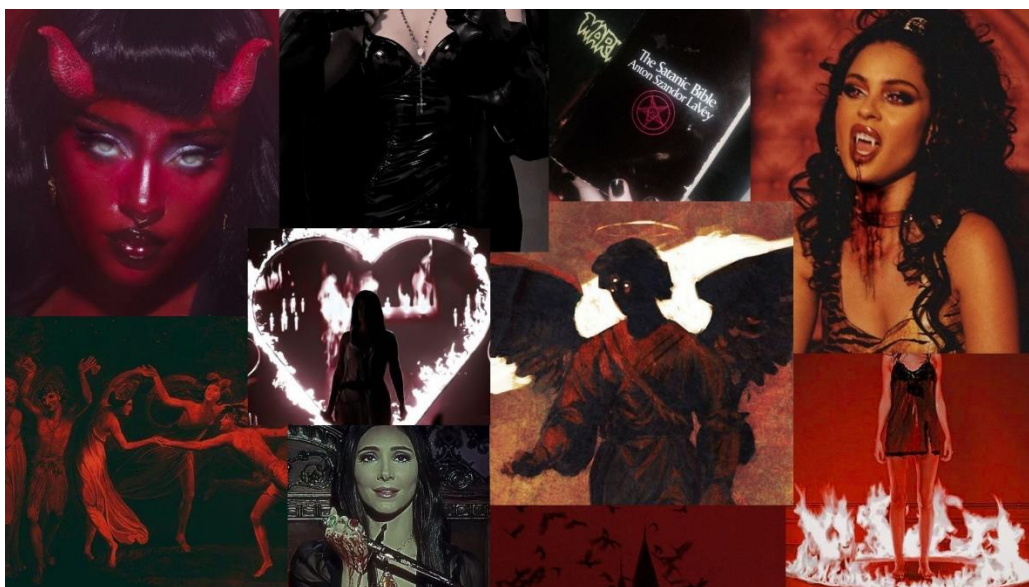
O guarda-roupa dos adeptos a esse núcleo consiste no uso de *t-shirts* gráficas, terceira peça como moletons e jaquetas, meia arrastão e até a coxa, saia de pregas, fivelas, gargantilhas, correntes e o uso de maquiagem pesada e roupas escuras no geral, além também do uso de sangue falso em alguns casos, para promover esse aspecto focado no terror.

Sendo *Devilcore* um núcleo e *Lustcore* seu subgênero, os dois temas convivem dependentemente em conjunto (figura 16). O núcleo *Devilcore* trata-se de uma estética bruta e também assustadora, sendo conhecida por fazer uso de imagens ocultistas e satânicas, mas ainda possuindo um ar sedutor. Os elementos característicos que compõem o visual da estética se resumem a imagens satânicas como pentagramas e sigilos demoníacos, que remetam a atividades pecaminosas e também elementos de estética destrutiva como facas, cigarros e sangue.

¹⁵ *Moodboard* feito a partir da montagem de imagens coletadas nos sites Pinterest e Instagram.

O subgênero *Lustcore* segue o mesmo princípio religioso que o núcleo *Devilcore*, tendo como foco o pecado da luxúria. Nessa estética é possível ver a ligação direta com o estilo *femme fatale*, visto como é abordada toda uma temática feminina violenta romantizada, conseguindo se manter ainda sedutora. O *Lustcore* faz uso de imagens de caráter promíscuo e afrodisíaco, girando em torno do desejo sexual e romântico.

Figura 16 – Moodboard Conceito *Devilcore/Lustcore*



Fonte: Compilação da autora, 2022. ¹⁶

Tratando-se do vestuário, em ambas estéticas é comum ver o uso constante de cores escuras, roupas justas e reveladoras, padrões como listras e chamadas, uso de tecidos desde renda à couro e vinil, e de acessórios “assustadores”, apresentando símbolos religiosos e remetentes à demônios, além de botas de plataforma, gargantilhas, correntes e *harness*.

A estética *Gorecore*, como o próprio nome já diz, trata do termo em inglês “*gore*” que, traduzindo para o português ficaria algo como “derramamento de

¹⁶ Moodboard feito a partir da montagem de imagens coletadas nos sites Pinterest e Instagram.

Possuindo algumas influências do *punk* e gótico, suas roupas e maquiagens remetem à ferimentos, machucados e sangramentos, também adotando o estilo de unhas pontiagudas e afiadas, conhecidas por serem ligadas à monstros e vampiros.

1.4 Alice: Madness Returns

Alice: Madness Returns é um jogo de plataforma de terror psicológico lançado em 2011, onde é dada continuação à história de Alice Liddell a partir dos acontecimentos do primeiro jogo da franquia – *American McGee's Alice* (2000), inspirada na obra “Alice no País das Maravilhas”, criada por Lewis Carroll. O jogo se passa em 1875, numa melancólica Londres Vitoriana vista pelos olhos de Alice, que, devastada pela morte de sua família causada por um incêndio em sua casa em 1864, quando ainda criança, é assombrada pelo sentimento de culpa desde então.

Figura 18 – *Alice: Madness Returns*



Fonte: Wallpaper Flare, 2020.¹⁸

¹⁸ Disponível em: <https://www.wallpaperflare.com/alice-madness-returns-video-game-playstation-3-xbox-wallpaper-ufwzo>. Acesso em: 15 set. 2022.

Figura 19 – Alice no dia do Incêndio



Fonte: The Art of Alice: Madness Returns, 2011.¹⁹

A tragédia acabou por provocar distúrbios psicológicos na protagonista, como depressão, esquizofrenia, demência e surtos de histeria, que a levaram a ser internada no manicômio Rutlegde, onde passou 11 anos até ser liberada após recuperar-se suficientemente para continuar seu tratamento com Dr. Angus Bumby usando hipnoterapia, com o propósito de finalmente poder esquecer seu passado. A fim de escapar a realidade de seu passado traumatizante, Alice foge para uma versão distorcida do que seria seu País das Maravilhas, para poder se reencontrar e descobrir o que realmente aconteceu no incêndio que matou sua família.

¹⁹ Foto tirada do livro The Art of Alice: Madness Returns.

Figura 20 – Alice no Manicômio Rutledge



Fonte: DeviantArt, 2011.²⁰

Figura 21 – Alice e Dr. Bumby



Fonte: WordPress, 2014.²¹

²⁰ Disponível em: <https://www.deviantart.com/gelvuun/art/Rutledge-Asylum-215420657>. Acesso em: 15 set. 2022.

²¹ Disponível em: <https://zulieplays.wordpress.com/2014/12/08/a5-alice-madness-returns/>. Acesso em: 15 set. 2022.

Figura 22 – Vale das Lágrimas



Fonte: Steam, 2022.²²

Durante o jogo, Alice tem a companhia do gato Cheshire, que funciona como se fosse sua consciência, alertando e guiando-a por toda sua jornada. A narrativa é separada em seis capítulos, cada um representado em um lugar diferente do País das Maravilhas, essenciais para a jornada de Alice, ao possuir um pedaço de sua memória perdida pelo trauma, sendo o Vale das Lágrimas, Domínio do Chapeleiro, Bosque Oriental, *Queensland*, Casa das Bonecas e o Trem Infernal. Ao longo desse percurso, o jogador vai entendendo o que realmente aconteceu com Alice e sua família, descobrindo que o verdadeiro culpado da tragédia que a assombra é, na verdade, o Dr. Bumby, que ateou fogo em sua casa após invadi-la e abusar de sua irmã mais velha, Elizabeth, na esperança de que após o feito, a tragédia do incêndio impediria que descobrissem o crime hediondo que havia cometido. O mesmo usou da hipnoterapia com o objetivo de fazer com que Alice não se lembrasse de nada daquela noite, não só com ela, mas também com outras crianças qual arruinou as vidas de alguma maneira. Após conseguir se lembrar do ocorrido e conseguir

²² Disponível em: https://store.steampowered.com/app/19680/Alice_Madness_Returns/. Acesso em: 15 set. 2022.

derrotar a versão demoníaca de Dr. Bumby de seu País das Maravilhas no Trem Infernal, Alice se vinga ao empurrar o antagonista nos trilhos da estação de Londres quando prestes a chegar um trem, provocando a morte do mesmo, e conseguindo salvar sua vida e seu mundo, pelo menos por agora.

Figura 23 – Representação de Dr. Bumby no País das Maravilhas



Fonte: DeviantArt, 2012.²³

Figura 24 – Alice e Dr. Bumby na estação de trem



Fonte: DeviantArt, 2012.²⁴

²³ Disponível em: <https://www.deviantart.com/tydyshpysh/art/Alice-Madness-returns-Chapter-V-276996807>. Acesso em: 10 out. 2022.

²⁴ Disponível em: <https://www.deviantart.com/tydyshpysh/art/Alice-Madness-returns-Chapter-VI-276999066>. Acesso em: 10 out. 2022.

1.5 Relação do jogo com a tendência

Além da narrativa perturbadora que possui, sendo uma releitura de Alice no País das Maravilhas com foco no terror, constantemente causando algum choque ou sentimento de repugnância assim como a tendência estudada, Alice: *Madness Returns* segue a mesma estética da história original com suas influências do surrealismo, mas também apresentando influências góticas vitorianas pesadas ao longo do jogo. É possível ver ligação entre os dois em vários aspectos, como, por exemplo, um dos núcleos da moda *dark/horror*, o *Gorecore*, com o vestido “*Fleshmaiden*” de Alice, feito de carne, e também parte do interior do castelo da Rainha Vermelha, localizado em *Queensland*, onde os cômodos dão a impressão de estarem dentro do interior humano, com sangue, veias, olhos e mais outros órgãos.

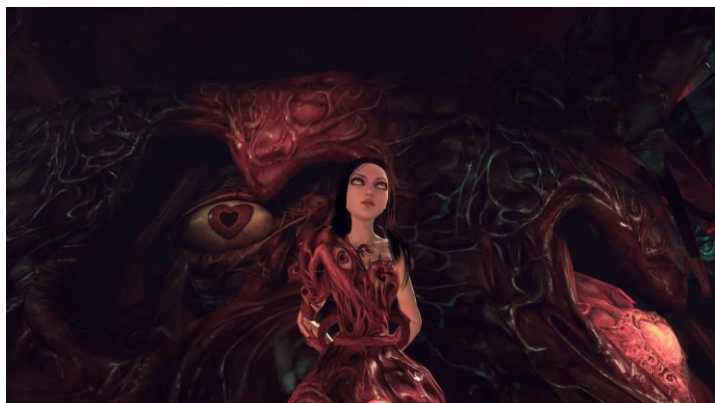
Figura 25 – Vestido Fleshmaiden



Fonte: Alice Wiki, 2012.²⁵

²⁵ Disponível em: https://alice.fandom.com/wiki/Alice:_Madness_Returns#Dresses. Acesso em: 10 out. 2022.

Figura 26 – Interior do Castelo da Rainha Vermelha



Fonte: DeviantArt, 2012.²⁶

Em outros exemplos, pode-se identificar elementos do estilo *grunge*, *emo* na roupa usada por Alice em Londres, qual apresenta aparência surrada e encardida, junto de uma blusa de estampa listrada preta e branca, e do gótico em uma das artes conceituais de seu vestido principal, fora também a ligação com o perfil *femme fatale* que a personagem apresenta, dado o massacre que a mesma provoca em seu mundo alternativo e seu modo histérico.

Figura 27 – London Alice



Fonte: DeviantArt, 2011.²⁷

²⁶ Disponível em: <https://www.deviantart.com/tydyshpysh/art/Alice-Madness-returns-Chapter-IV-Fleshmaiden-277183247>. Acesso em: 10 out. 2022.

²⁷ Disponível em: <https://www.deviantart.com/tydyshpysh/art/Alice-Madness-returns-Chapter-II-270172161>. Acesso em: 10 out. 2022.

Figura 28 – Arte Conceitual do Vestido de Alice



Fonte: The Art of Alice: *Madness Returns*, 2011.²⁸

²⁸ Foto tirada do livro The Art of Alice: Madness Returns.

Figura 29 – *Hysteria Mode*



Fonte: Binge Post, 2020.²⁹

Ademais, assim como a tendência de moda *dark/horror* surgiu como uma forma de escapismo por conta dos efeitos e medos causados pela pandemia e suas consequências, de forma que as pessoas buscaram consolo em algo com o sentimento tão ruim quanto o que sentiam, transformando suas inseguranças em uma espécie de forma de sobrevivência, o mesmo acontece em Alice: *Madness Returns*, onde vemos Alice indo para seu País das Maravilhas alternativo, para, inicialmente, conseguir fugir dos problemas e pesadelos que a assombram diariamente em sua realidade.

²⁹ Disponível em: <https://bingepost.com/alice-madness-returns-hysteria-mode-explained-how-to-use-it/59685/>. Acesso em: 10 out. 2022.

2. Referências de Marcas na Tendência

A estética *dark/horror* vem se consolidando atualmente a partir de uma reinvenção da estética de terror na moda, e devido a esse processo ainda recente, são poucas as opções no mercado voltadas exclusivamente ou com algum foco nesse nicho, pecando em questão de variedade para seu público consumidor. Apesar disso, pode-se separar algumas marcas e estilistas que se encaixam com maior relevância e como inspiração no nicho da moda *dark*, seja produzindo com foco exclusivo na temática, ou momentaneamente em coleções.

2.1 Creepyyeha

A marca Creepyyeha surgiu em 2011, em Nova York, idealizada pela designer Yeha Leung e seu parceiro Alejandro Lafontant, tinham como objetivo explorar a complexidade da autoestima e satisfazer o nicho de mercado que Leung se identificava, que até então, possuía um mercado muito escasso. Suas peças consistem em *lingeries* de látex e couro, e no produto chave da marca, o *harness* – acessório fetichista que vem se fortalecendo cada vez mais na moda, conforme mostrado nas figuras 30 e 31.

Figura 30 – Yeha Leung usando Creepyyeha



Fonte: Metal Magazine, 2022.³⁰

Figura 31 – Creepyyeha *Valentine*



Fonte: Instagram, 2021.³¹

³⁰ Disponível em: <https://metalmagazine.eu/en/post/interview/creepyyeha>. Acesso em: 09 set. 2022.

³¹ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CL16fosLd3T/?igshid=MDImYmQ2NmI=>. Acesso em: 09 set. 2022.

Nas palavras de Leung (2022) em entrevista para a *Metal Magazine*, “A diversão é descobrir o feio no bonito e o bonito no feio. Acho que a verdadeira beleza se forma através dessa mistura. Babados transparentes com ferragens pesadas, pontas com flores, pastéis com couro.”, resumindo de forma direta o conceito de suas criações, mantendo equilíbrio entre o delicado e o bruto, conseguindo se encaixar com facilidade na moda *dark/horror*.

2.2 John Galiano

John Galiano (figura 32) é um estilista britânico considerado um dos grandes e icônicos nomes do cenário da moda. O aclamado gênio subversivo inicia seus estudos na tradicional Central St. Martin de Londres, onde conclui sua vida acadêmica com destaque e premiações. Logo no início influenciado pela estética *punk*, constrói um DNA único para suas criações, sendo capaz de chocar, surpreender e encantar seu público. É célebre sua passagem por tradicionais casas francesas, como a Dior e a Givenchy, onde retira as *maisons* de seus lugares de conforto e obviedade, trazendo seu estilo *freak* e radical aos olhos do grande público. O visual chamativo, quase romântico, fetichista, assustador e perverso segue sendo destaque nas criações do designer em sua marca homônima, além de atualmente atuar como diretor criativo da grife Margiela.

Figura 32 – John Galliano

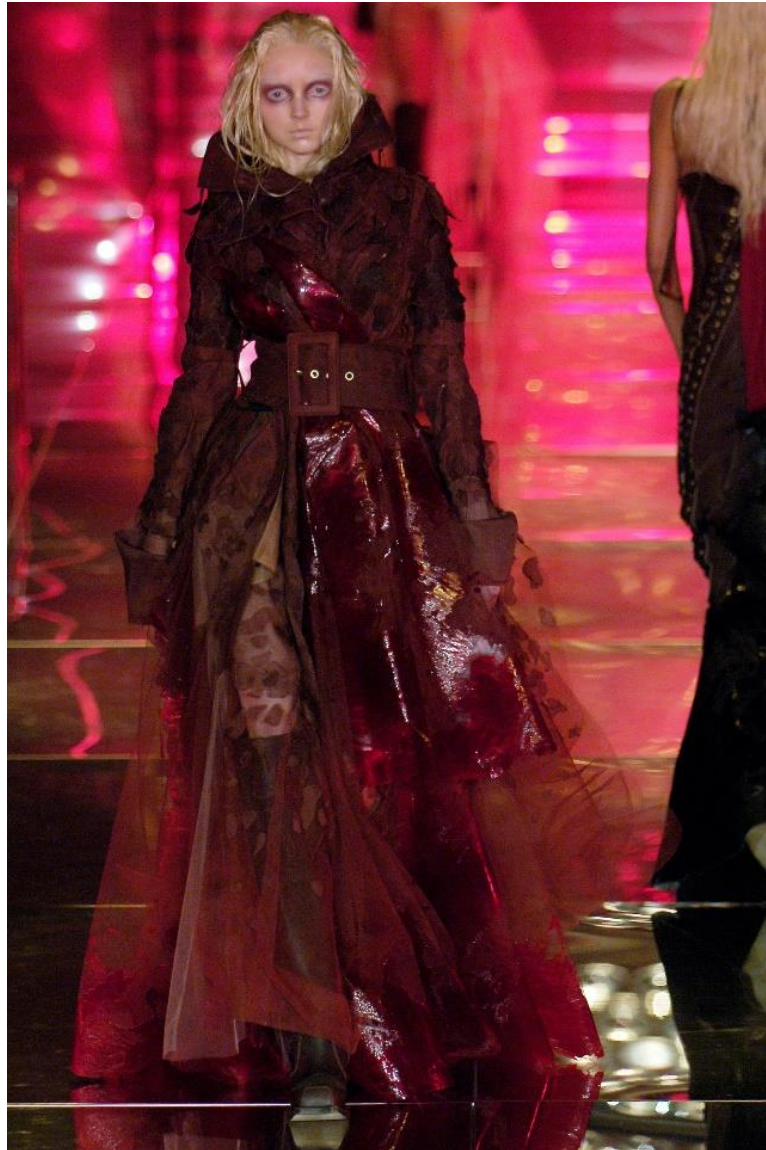


Fonte: Highsnobiety, 2021.³²

Ainda na época em que trabalhava como diretor criativo na Dior, para a coleção de Alta Costura Primavera/Verão de 2006, Galliano tomou inspiração numa espécie de revolução de jovens que havia presenciado após sua viagem para França no verão de 2005, assim criando uma temática tendo base nessa e na Revolução Francesa, e também contando com a mistura de alguns elementos que trouxessem sua raiz espanhola, demonstrando sua paixão pela tourada. Apesar de não ter sofrido nenhuma influência direta de terror, é possível ver características que remetam à essa estética, desde a produção envolvendo cabelo, maquiagem e acessórios, como gargantilhas que trazem pedras vermelhas como um corte na garganta sangrando e tecidos cobrindo o rosto das modelos como um véu, até as roupas, entre cinturas marcadas e saias propositalmente rasgadas e sangrentas.

³² Disponível em: <https://www.highsnobiety.com/p/dior-john-galliano-archive/>. Acesso em: 09 set. 2022.

Figura 33 – Christian Dior *Spring 2006 Couture*



Fonte: Vogue Runway, 2006.³³

³³ Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2006-couture/christian-dior#review>. Acesso em: 08 set. 2022.

Figura 34 – Christian Dior *Spring 2006 Couture*



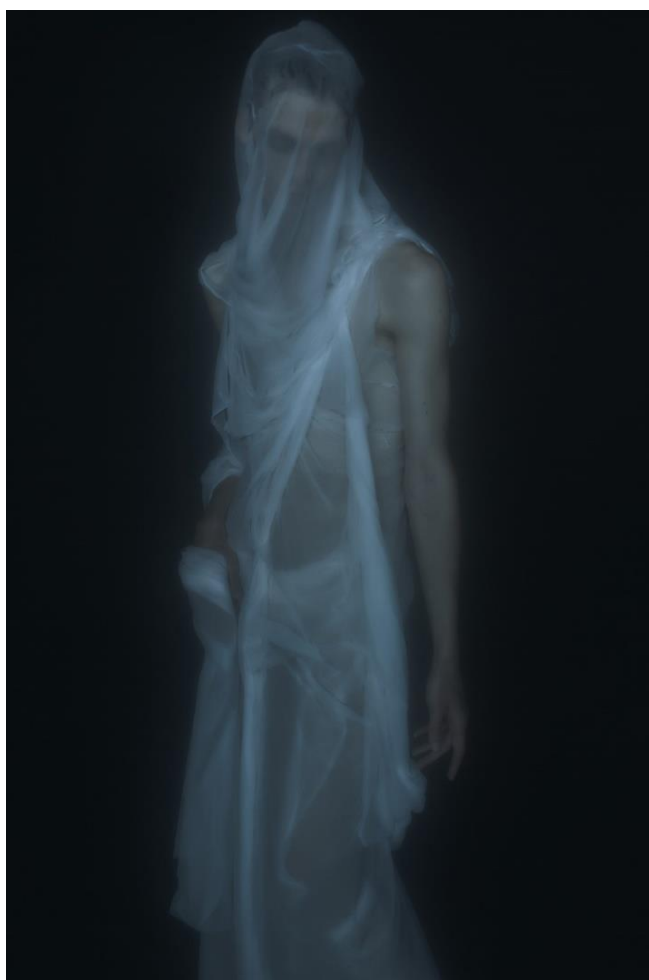
Fonte: Vogue Runway, 2006.³⁴

Após seu afastamento da Dior em 2011, John Galliano veio a se tornar o novo diretor criativo da Maison Margiela em 2014. Dentre todos seus trabalhos para a casa, algumas coleções dos últimos anos apresentam um perfil um tanto quanto sombrio. Na coleção de Alta Costura Outono/Inverno de 2020, o foco é

³⁴ Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2006-couture/christian-dior#review>. Acesso em: 08 set. 2022.

na produção de moda misteriosa e com um toque de suspense, Galliano quis fazer uma relação com o período obscuro que vivenciamos durante a pandemia, assombrados por um pavor intenso da morte. Em suas palavras, o designer procurou mostrar que mesmo diante de uma situação dessas, era possível criar algo tão delicado e bonito.

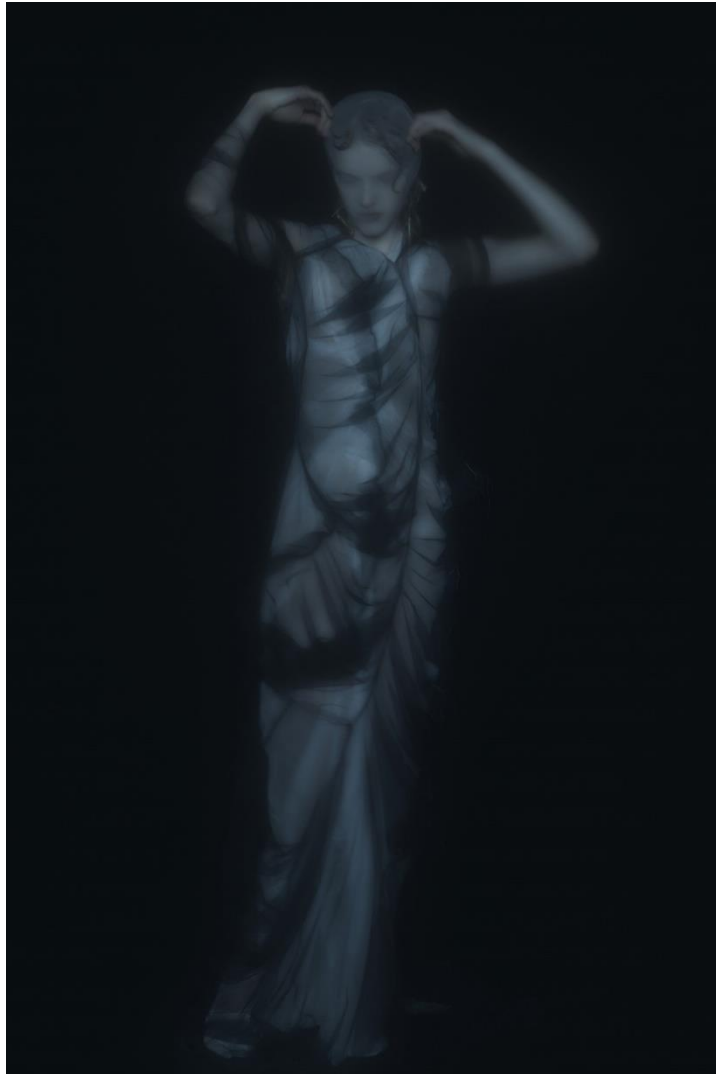
Figura 35 – Maison Margiela *Fall 2020 Couture*



Fonte: Vogue Runway, 2020.³⁵

³⁵ Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2020-couture/maison-martin-margiela>. Acesso em: 08 set. 2022.

Figura 36 – Maison Margiela *Fall 2020 Couture*



Fonte: Vogue Runway, 2020.³⁶

³⁶ Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2020-couture/maison-martin-margiela>. Acesso em: 08 set. 2022.

Dando continuidade à temática de terror apresentada na coleção anterior, segundo a *Vogue Runway*, para a coleção Pronto-para-Vestir Primavera/Verão de 2021, Galliano criou uma narrativa sobre uma tragédia gótica que toma conta de um casamento sul-americano arranjado, inspirando-se em uma viagem feita à Buenos Aires para aprender tango, tanto o casal de noivos quanto seus convidados iriam encontrar um final trágico, dançando tango em direção às águas até seu destino condenado.

Seus personagens são um homem mais velho olhando para trás em seu eu mais jovem e sua noiva abandonada; seus perigosos primos gêmeos; uma tia viúva e outras pessoas da cidade. Todos eles convergem e se desfazem em uma série de eventos - maratona de dança, casamento e um requintado pesadelo subaquático. (WOMAN'S WEAR DAILY, 2020, p. 1.)

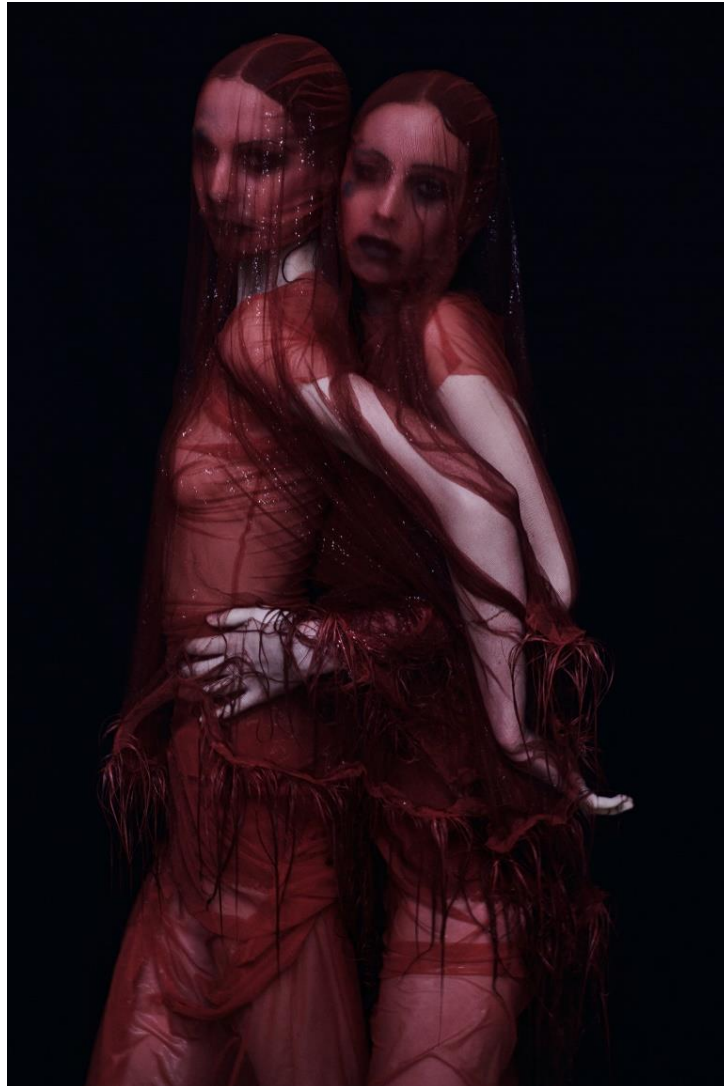
Figura 37 – Maison Margiela *Spring 2021 Ready-to-Wear*



Fonte: Flash Art, 2020.³⁷

³⁷ Disponível em: <https://flash---art.com/2020/11/margiela-co-ed-ss21/>. Acesso em: 08 set. 2022.

Figura 38 – Maison Margiela *Spring 2021 Ready-to-Wear*



Fonte: Vogue Runway, 2020.³⁸

³⁸ Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2021-ready-to-wear/maison-martin-margiela#review>. Acesso em: 08 set. 2022.

Figura 39 – Maison Margiela *Spring 2021 Ready-to-Wear*



Fonte: Vogue Runway, 2020.³⁹

Desde a produção de moda das últimas coleções da *maison* até a reprodução dos *looks*, com silhuetas fluidas e marcadas, e uma cartela de cores mais sombria variando entre o preto, cinza, vermelho e branco, junto da narrativa mórbida em cenários apocalípticos, Galliano faz um trabalho intenso e detalhado, provendo ao público uma atmosfera aterrorizante e gótica, ainda conseguindo atender o interesse desse mercado.

³⁹ Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2021-ready-to-wear/maison-martin-margiela#review>. Acesso em: 08 set. 2022.

2.3 LeMÁine

Sustentável e revolucionária, LeMÁine surgiu a partir do projeto de conclusão do britânico Lena M Áine, de 23 anos, após um de seus protótipos ter viralizado na rede social Twitter, em 2021. O conceito inicial de seu projeto trata de uma representação metafórica sobre a crise climática através do *body horror* (terror corporal), tópico relevante para o designer que acredita ser importante a existência de rebeliões contra padrões de beleza nos dias atuais.

Figura 40 – Looks LeMÁine



Fonte: Instagram, 2022.⁴⁰

⁴⁰ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CerDAJONe3U/?igshid=MDImYmQ2NmI=>. Acesso em: 09 set. 2022.

Figura 41 – Saia LeMÁine



Fonte: Instagram, 2022.⁴¹

A criação de suas peças é dada a partir de uma experimentação têxtil autoral, consistindo no uso de fios de tecido vermelho, preto e branco que são costurados e colados manualmente um a um sobre retalhos de tecidos, látex e materiais de segunda mão, sendo finalizados com *gloss* e tinta, adotando texturas viscerais e sangrentas. Dependendo da peça, essa experimentação costuma ser feita em tecidos de tule customizados a partir da escolha e cor de pele de seus clientes,

⁴¹ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CeCJ06dtbtY/?igshid=MDImYmQ2NmI=>. Acesso em: 09 set. 2022.

funcionando como uma segunda pele que faz alusão de estar realmente machucado e trucidado.

Figura 42 – Top em Tule LeMÁine



Fonte: Instagram, 2022.⁴²

Inspirado por gostos pessoais envolvendo desde política até clássicos do terror, em entrevista à Elle Brasil, Lena comenta um pouco mais sobre seu processo criativo, "Gosto de criar peças que choquem as pessoas, que levantem discussões. Gosto de brincar com temas que são tabus, como fetichismo, sexualidade e a moral", buscando causar um certo desconforto na sociedade tão

⁴² Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CeO9SnNtpsg/?igshid=MDImYmQ2NmI=>. Acesso em: 09 set. 2022.

preocupada com a beleza padronizada certinha, ao procurar provocar uma ruptura no medo e preconceito existentes com algo tão natural como o interior do corpo humano.

Seu trabalho vem se tornando cada vez mais popular, sendo considerada uma das marcas favoritas do mercado de moda *dark/horror* que vem se consolidando cada vez mais, em parte graças ao sucesso que LeMÁine vem fazendo com suas peças grotescas.

2.4 Alexander McQueen

Assim como John Galiano, Alexander McQueen (figura 43) foi um estilista britânico formado na Central St. Martin. Conhecido por sua genialidade, originalidade e ousadia, sempre procurou causar em suas coleções e desfiles, fazendo críticas políticas e sociais, e provocando desconforto naqueles que não entendiam sua visão para a época, conforme disse McQueen (1997), “Eu não quero fazer uma festa social. Preferia que as pessoas deixassem os meus desfiles e vomitassem. Eu prefiro reações extremas”.

Mesmo depois de sua morte em 2010, o estilista serve como grande inspiração no cenário da moda até os dias atuais, tendo muitos admiradores de seu trabalho e originalidade, principalmente aqueles interessados em uma moda considerada mais hostil tal qual o designer apresentava quando vivo.

Figura 43 – Alexander McQueen



Fonte: Luxity, 2021.⁴³

A coleção Outono/Inverno Pronto-para-Vestir 1998 de Alexander McQueen, intitulada de “Joan”, como o próprio nome indica, foi inspirada na heroína francesa Joana d’Arc, o que resultou em um desfile performático sobre perseguição e violência, repleto de modelos com cabelos descoloridos e lentes de contato vermelho sangue dando um aspecto demoníaco junto à suas criações sanguinárias. Para a coleção “Joan”, McQueen criou peças dramáticas feitas de couro e pele de cobra, malha metálica, alfaiataria, e até lantejoulas com impressões de fotografias de crianças da dinastia Romanov que foram assassinadas, tudo dentro de uma cartela de cores que combinava perfeitamente com o tema fúnebre do desfile.

⁴³ Disponível em: <https://luxity.co.za/history-of-alexander-mcqueen/>. Acesso em: 09 set. 2022.

Figura 44 – Alexander McQueen *Fall 1998 Ready-to-Wear*



Fonte: Compilação da autora, 2022.⁴⁴

O último *look* da coleção foi apresentado por uma performance qual McQueen usou o final trágico de Joana d'Arc, condenada a morrer na fogueira, e uma fotografia de Richard Avedon para o editorial da revista *The New Yorker*, chamado "*In Memory of the Late Mr and Mrs Comfort*". A modelo se encontrava no meio de um círculo de fogo satânico, usando uma máscara que escondia todo seu rosto e um *body* vermelho com uma saia feita de miçangas imitando gotas de sangue pingando.

⁴⁴ Colagem feita a partir de imagens coletadas no site *Vogue Runway*.

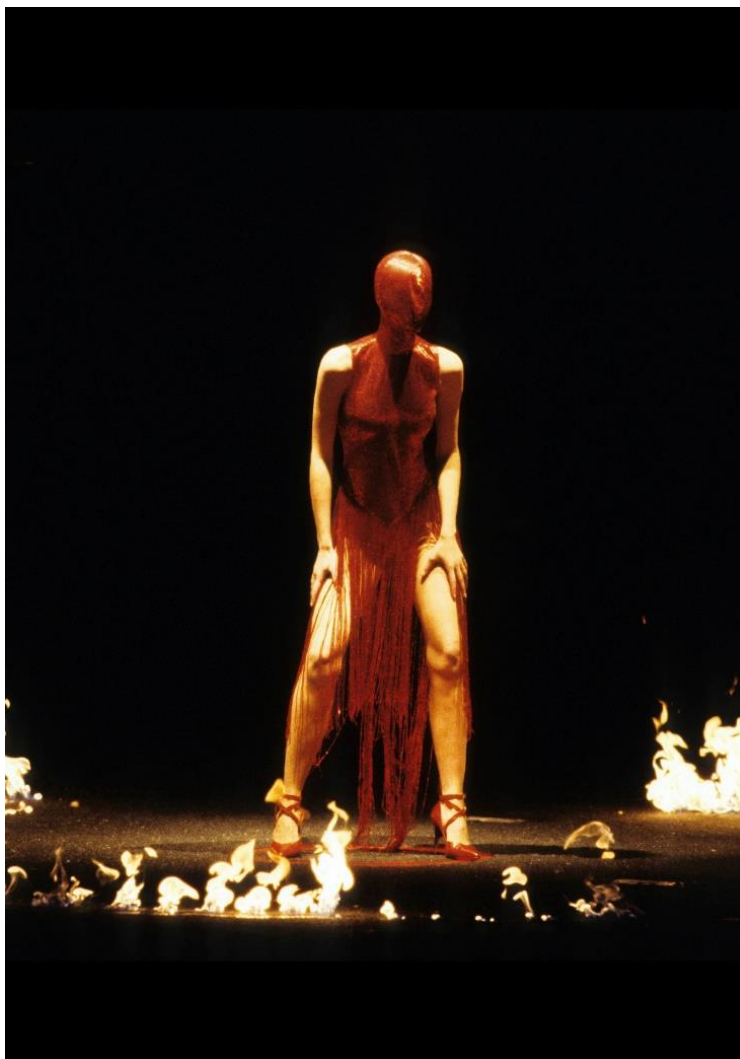
Figura 45 – Editorial “*In Memory of the Late Mr and Mrs Comfort*” de Richard Avedon



Fonte: Nuzzaci.⁴⁵

⁴⁵ Disponível em: <https://nuzzaci.com/in-memory-of-the-late-mr-and-mrs-comfort-a-fable-by-richard-avedon/>. Acesso em: 09 set. 2022.

Figura 46 – *Look final da coleção “Joan”*



Fonte: Vogue Runway, 2015.⁴⁶

Como de costume, o desfile da coleção Pronto-para-Vestir Primavera/Verão de 2001, intitulada como Voss, foi algo que ninguém esperava. Toda a performance se deu em o que seria uma ala de hospital psiquiátrico, inspirado na loucura e encarceramento desses lugares, na sanidade versus a

⁴⁶ Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-1998-ready-to-wear/alexander-mcqueen>. Acesso em: 09 set. 2022.

insanidade, onde suas modelos desfilavam como pacientes dementes, usando bandagens em suas cabeças remetendo à curativos hospitalares.

Figura 47 – *Voss Spring 2001 Ready-to-Wear*



Fonte: Gata Magazine, 2022.⁴⁷

Looks únicos constituídos pela alfaiataria impecável de McQueen, plumas, conchas e até águias empalhadas, entre todas as peças apresentadas, beirando o insano, o que o designer teria de mais chocante foi guardado para o final do desfile. Conforme chegava o fim do desfile, a trilha sonora de um batimento cardíaco foi sendo tomada pelo som de um monitor com sinais vitais parando, revelando a escritora Michelle Olley deitada, nua, coberta de mariposas e usando uma máscara com tubo respiratório. O ato final do desfile foi feito como uma releitura de uma obra do fotógrafo Joel-Peter Witkin, conforme mostrado na figura abaixo.

⁴⁷ Disponível em: <https://gatamagazine.com/articles/fashion/voss-alexander-mcqueen>. Acesso em: 09 set. 2022.

Figura 48 – Fotografia original “*Sanitarium*” de Joel-Peter Witkin e releitura de Alexander McQueen



Fonte: Anatomy Films, 2022.⁴⁸

Além dos exemplos de desfiles que foram apresentados, é possível ver mais influências do horror em outras obras do designer, como a coleção “*Jack The Ripper Stalks his Victims*”, feita para sua graduação na Central Saint Martins inspirada na história do *serial killer* Jack, o Estripador; criações inspiradas no filme de suspense “Os Pássaros” de Alfred Hitchcock, e na coleção *What a Merry Go Round*, com uma produção digna de parque de diversões macabro, um circo de horrores, inspirada no seu medo de infância de palhaços.

⁴⁸ Disponível em: <https://www.anatomyfilms.com/joel-peter-witkin-life-macabre/>. Acesso em: 09 set. 2022.

Figura 49 – Sobretudo da coleção “*Jack The Ripper Stalks his Victims*”, 1992.



Fonte: Área de Mulher, 2021.⁴⁹

⁴⁹ Disponível em: <https://areademulher.r7.com/moda/alexander-mcqueen/>. Acesso em: 09 set. 2022.

Figura 50 – Influência de “Os Pássaros”



Fonte: Compilação da autora, 2022.⁵⁰

Figura 51 – *What a Merry Go Round*, 2001



Fonte: Vogue France, 2022.⁵¹

⁵⁰ Colagem feita a partir de imagens coletadas nos sites *Vogue Runway* e *Pinterest*.

⁵¹ Disponível em: <https://www.vogue.fr/fashion/galerie/alexander-mcqueen-most-iconic-best-runway-moments-shows>. Acesso em: 09 set. 2022.

Apesar de muitas vezes criticado por sua ousadia e ideias estarrecedoras, Alexander McQueen buscava mostrar a beleza no que então era considerado feio, agressivo e melancólico. Seu objetivo era dar poder às mulheres que vestissem suas peças, usando todo o horror como uma maneira de deixar a mulher McQueen forte e intimidadora.

3 Público-alvo/consumidor

Em função a conseguir entender melhor o cenário da tendência de moda *dark/horror*, será feita uma análise comportamental na internet. Para isso, a rede social escolhida foi o Twitter, por ser, entre todas as outras redes sociais, onde a maioria das pessoas agem mais naturalmente, sem criar uma espécie de persona diferente e superficial, como por exemplo no Instagram, sendo possível entender parte de suas personalidades e sendo capaz de fazer uma análise quase que pessoal. Procurando e analisando perfis em comum a partir da seção de seguidores das marcas apresentadas no último capítulo, para descobrir os gostos e interesses culturais do público consumidor, como também quais outras marcas de roupas consomem que se encaixam no nicho estudado, para que seja possível obter um perfil geral do público-alvo para a futura coleção a ser desenvolvida.

3.1 Comportamento nas redes sociais

Foi feita a análise a partir de 7 contas pessoais no Twitter: @thhollyghost, @Draculasswife, @atlanticans, @bloodykissex, @necrohols, @maxxmacabre e @yewfy, podendo confirmar que o público consumidor da recente estética *dark/horror* não foge muito do esperado dadas as características já vistas anteriormente, abordando fortemente uma personalidade mais mórbida e misteriosa.

A partir da análise, o público-alvo reúne-se em um grupo de pessoas composto em sua maioria por mulheres entre 20 a 29 anos, qual apresentam diversos gostos em comum, como para narrativas de suspense, fantasia e terror, dando de exemplo os filmes “Jogos Mortais”, “Maligno”, “Hellraiser”, “Coraline”, “A Noiva Cadáver”, “O Estranho Mundo de Jack”, e a série “Penny Dreadful”, além de outros mais.

Figura 52 – Maligno



Fonte: Pinterest, 2022.⁵²

Figura 53 – Penny Dreadful



Fonte: Twitter, 2022⁵³

⁵² Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/612348880601951675/?nic_v3=1a6lPcfy8. Acesso em: 20 set. 2022.

⁵³ Disponível em: <https://twitter.com/Draculasswife/status/1572292606578786304/photo/3>. Acesso em: 20 set. 2022.

Ainda sobre esse interesse em comum quanto filmes, na figura abaixo, o *tweet* retirado da conta @atlanticans, em tradução livre para “odeio quando alugo uma cabana na floresta com amigos e, acidentalmente, liberto uma maldição maligna matando todos eles” faz referência ao clichê adolescente dos filmes de terror de forma sarcástica, brincando como se esse tipo de acidente fosse algo constante e normal.

Figura 54 – Tweet 1



Fonte: Twitter, 2022.⁵⁴

Apesar do estigma social criado envolta do público desse tipo de estilo, foi observado que não necessariamente todos são adeptos de estilos musicais *rock* e *metal*, por exemplo, possuindo um gosto musical diversificado indo do *pop* ao *indie* e alternativo; já em questão de atividades sociais e culturais, foi analisado que os *hobbies* desse público consistem na leitura de livros de fantasia, romance e suspense sobrenatural, como os do autor H. P. Lovecraft e Neil Gaiman, e na prática de jogar videogames, estando jogos como da franquia

⁵⁴

Disponível em:
<https://twitter.com/atlanticans/status/1566237350363103234?s=46&t=0myK3FPYyup9uFavLpmU2Q>. Acesso em: 06 nov. 2022.

Silent Hill e *Resident Evil*, *Bloodborne* e *Alice: Madness Returns* entre seus favoritos.

Figura 55 – *Silent Hill 2*



Fonte: TecMundo, 2022.⁵⁵

Figura 56 – *Resident Evil: Village*



Fonte: Twitter, 2022.⁵⁶

⁵⁵ Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/238654-silent-hill-rumor-afirma-varios-jogos-serie-producao.htm>. Acesso em: 20 set. 2022.

⁵⁶ Disponível em: <https://twitter.com/horrorvisuals/status/1536486646060929027/photo/2>. Acesso em: 20 set. 2022.

Figura 57 – Bloodborne



Fonte: Twitter, 2021.⁵⁷

Nos *prints* abaixo, vemos exemplos de alguns dos interesses anteriormente mencionados, como na figura 58, que a autora da conta comenta sobre como usaria o vestido da foto junto de um véu feito com tentáculos para se casar em um casamento com tema “Lovecraftiano”, referente ao estilo das histórias de H. P. Lovecraft. Já na figura 59, a autora se pergunta em seu *tweet* o que impede as pessoas de se vestirem no dia-a-dia com o tipo de roupa mostrado na imagem, que, no caso, trata-se de uma arte conceitual do jogo *Bloodborne*.

⁵⁷ Disponível em: <https://twitter.com/horrorvisuals/status/1458239483258748933/photo/1>. Acesso em: 20 set. 2022.

Figura 58 – Tweet 2



Fonte: Twitter, 2022.⁵⁸

⁵⁸

Disponível em:
<https://twitter.com/thholyghost/status/1544632249714257920?s=46&t=0myK3FPYyup9uFavLp mU2Q>. Acesso em: 06 nov. 2022.

Figura 59 – Tweet 3



Fonte: Twitter, 2021.⁵⁹

59

Disponível em:
<https://twitter.com/necrohol/status/1439376183867674628?s=46&t=0myK3FPYyup9uFavLpmU2Q>. Acesso em: 06 nov. 2022.

Foi observado também outros fortes interesses, tanto relacionados ao lazer quanto ao quesito profissional, ligados à moda e à arte, tendo como foco alguns dos designers citados anteriormente e também a estilista Dilara Findikoglu, e artistas como o pintor Kim Jakobsson – já mencionado anteriormente nesse trabalho, e o escultor Emil Melmoth (figura 61), responsáveis por uma arte considerada “feia”.

Figura 60 – Dilara Findikoglu *Spring 2019 Ready-to-Wear*



Fonte: Vogue Runway, 2018.⁶⁰

⁶⁰ Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2019-ready-to-wear/dilara-findikoglu#review>. Acesso em: 20 set. 2022.

Figura 61 – Tweet 4



Fonte: Twitter, 2022.⁶¹

O público, apesar de parecer fechado e as vezes até hostil, consiste em pessoas com um comportamento leve e sarcástico, atualizado e interessado em questões mundiais.

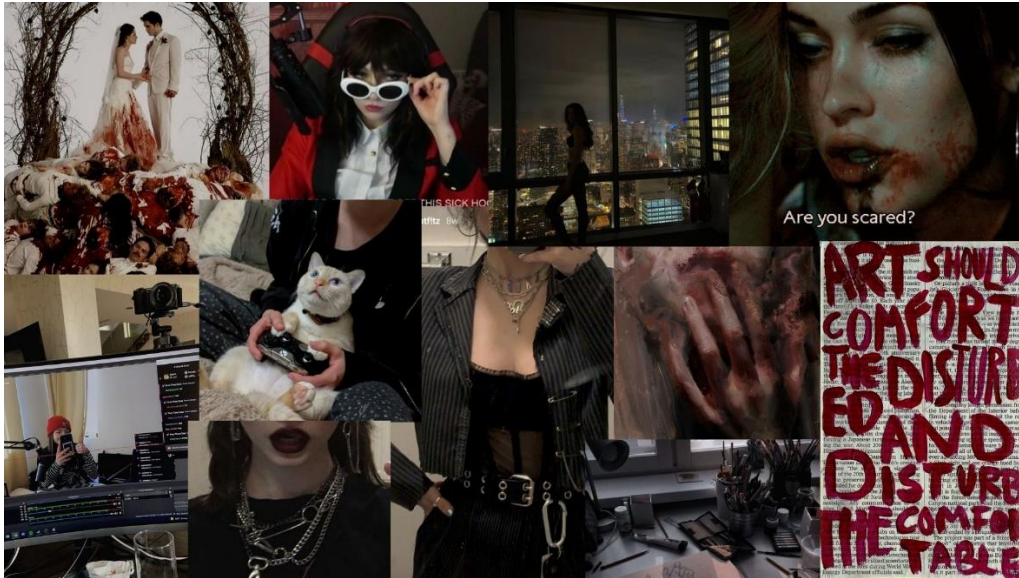
⁶¹ Disponível em: <https://twitter.com/draculasswife/status/1566805431124623362?s=46&t=0myK3FPYyup9uFavLpmU2Q>. Acesso em: 06 nov. 2022.

3.2 Persona

A partir da análise comportamental feita para determinar o público consumidor da tendência *dark/horror*, será mostrada a seguir a persona e seu *moodboard* (figura 62), criados com base nos dados obtidos de um público fortemente ligado à mídia e ao mundo criativo artístico, que serão usados como exemplo do público-alvo para o desenvolvimento da coleção.

Juliana, carioca, tem 24 anos, classe média alta, mora atualmente em São Paulo. É formada em artes visuais, faz alguns trabalhos de *freelance*, porém grande parte de sua renda vem de seu trabalho com criação de conteúdo online como *streamer* de jogos. Sendo do ramo artístico, Juliana naturalmente se interessa por ideias que fogem da zona de conforto considerada socialmente, sempre de olho no excêntrico. Em seu tempo livre gosta de jogar e sair com seus amigos, além de assistir a seus filmes preferidos como “Garota Infernal” e os da franquia “Crepúsculo”. Interessada também por moda, sempre procura se vestir bem, de maneira que consiga sempre expressar parte de sua personalidade através das roupas que usa.

Figura 62 – Moodboard Conceito Persona



Fonte: Compilação da autora, 2022.⁶²

⁶² Moodboard feito a partir da montagem de imagens coletadas no site Pinterest.

4 A Coleção

Esse capítulo tem como objetivo mostrar as etapas do processo criativo por trás da criação da coleção cápsula feminina “*Shattered Wonderland*” (“País das Maravilhas Destruído”, tradução livre), tendo como inspiração o jogo *Alice: Madness Returns* apresentado previamente, focando em elementos que abracem a temática do terror, e que atendam às necessidades do público alvo.

4.1 Release

A coleção *Shattered Wonderland* é um convite a um lugar sombrio, onde todo tormento e calamidade é transformado em um acalento ao desespero, provendo o escapismo para nosso próprio “País das Maravilhas”, tão procurado e necessitado durante os atuais tempos obscuros que enfrentamos. Sendo obrigados a fugir da zona de conforto, *Shattered Wonderland* oferece a chance de enxergar além do horror, com uma narrativa romantizada, se apropriando do pesadelo e usando seu desconforto como próprio meio de defesa.

4.2 Painel de Inspiração

Para o desenvolvimento da coleção, foram feitos dois *moodboards* (figura 63 e 64) para servirem como base de inspiração, tendo elementos, conceitos, detalhes, cores e formas que influenciaram em todos os processos e ideias do projeto.

Figura 63 – Moodboard 1 Conceito da Coleção



Fonte: Compilação da autora, 2022.⁶³

Figura 64 – Moodboard 2 Conceito da Coleção



Fonte: Compilação da autora, 2022.⁶⁴

⁶³ *Moodboard* feito a partir da montagem de imagens coletadas nos sites Pinterest, Instagram e DeviantArt.

⁶⁴ *Moodboard* feito a partir da montagem de imagens coletadas nos sites Pinterest e DeviantArt.

Como observado, os painéis apresentam elementos como inimigos, aliados, detalhes, e diversas fases do jogo, assim como suas artes conceituais, e inspirações diretas para a criação de roupas.

4.3 Cartela de Cores

A cartela de cores da coleção foi determinada a partir da análise da estética do jogo Alice: *Madness Returns* e dos painéis de inspiração feitos com base no mesmo, além de levar também em consideração as cores mais usadas e preferidas pelos adeptos à tendência *dark/horror*. Logo, chegou-se à conclusão de que as cores que deveriam ser escolhidas para compor os *looks* da coleção deveriam ir de cores neutras às mais intensas e escuras, fazendo uso da temática fúnebre e sinistra do jogo como meio de afunilar a variedade de cores e chegando à conclusão de 8 cores principais, sendo elas: vermelho sangue, preto, azul marinho, branco, cinza claro, grafite, marfim e marrom,

Figura 65 – Cartela de Cores

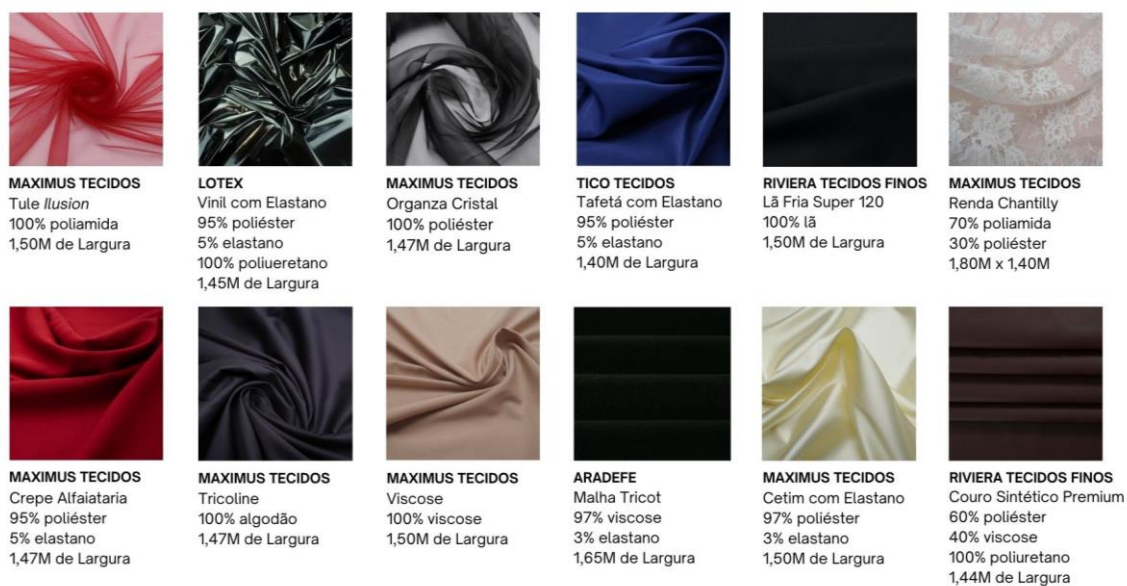


Fonte: Compilação da autora, 2022.

4.4 Cartela de Tecidos e Aviamentos

Nesse tópico serão mostradas todas as matérias primas necessárias para a criação e desenvolvimento da coleção, junto de algumas de suas informações e composições. A cartela de tecidos (figura 66) foi montada pensando no caimento ideal imaginado para as peças criadas, porém levando também em consideração uma análise feita dos tipos de roupas já existentes no mercado da tendência de moda *dark/horror*, assim como as roupas mais usadas pelo público-alvo estudado. Com um total de 12 opções, varia entre tecidos pesados, rígidos e estruturados como o couro sintético, vinil e de alfaiataria, até tecidos mais leves e fluidos, como a organza e a renda, trazendo uma certa delicadeza à um estilo “agressivo”.

Figura 66 – Cartela de Tecidos



Fonte: Compilação da autora, 2022.

Para a cartela de aviamentos (figura 67), foram selecionados 21 materiais, que, assim como na escolha dos tecidos, foram escolhidos baseando-se na necessidade para a produção de cada peça pensada, desde os materiais simples

de costume para confecção como linha de poliéster, entretela, barbatanas e zíperes, até materiais mais diferentes como dentes de resina, por exemplo.

Figura 67 – Cartela de Aviamentos

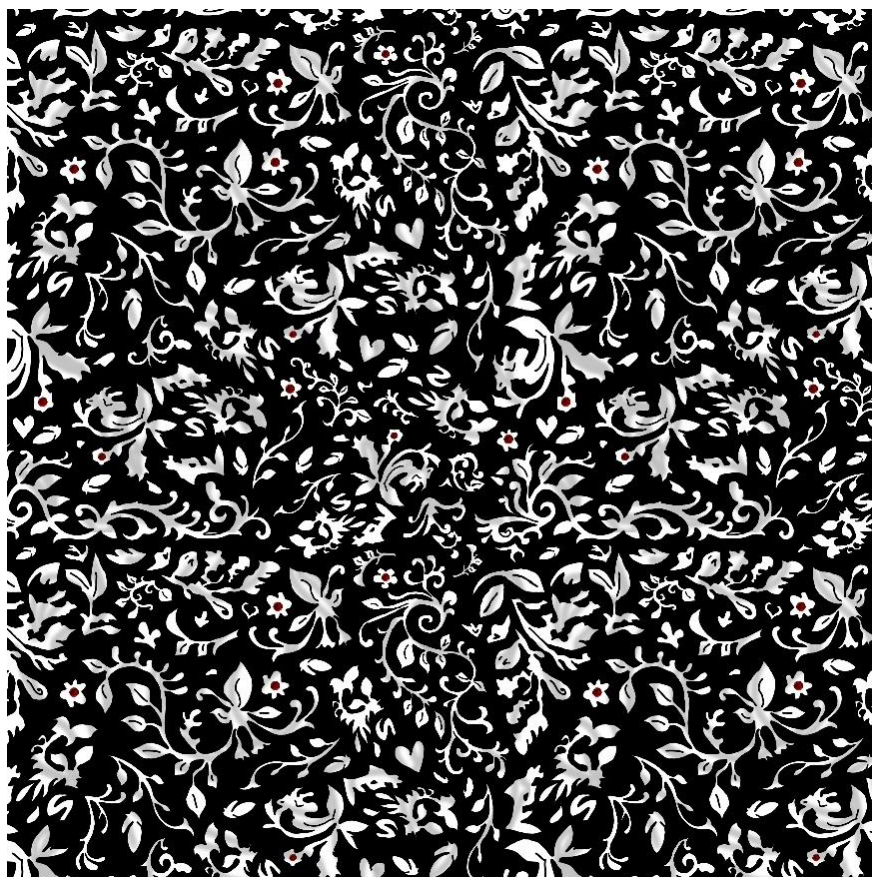


Fonte: Compilação da autora, 2022.

4.5 Estampas

Nesse tópico serão apresentadas as duas estampas feitas do zero digitalmente no programa Photoshop, que foram escolhidas para serem usadas em alguns *looks* da coleção inspirada no jogo *Alice: Madness Returns*, tendo o mesmo como influência em seus desenvolvimentos, junto de suas fichas técnicas com as informações base da produção das mesmas.

Figura 68 – Estampa Lâmina Vorpai



Fonte: Estampa feita pela autora, 2022.

A primeira estampa para a coleção é uma estampa corrida feita com rapport 16x16 cm que será usada nos *looks* 6, 7 e 8 apresentados mais adiante. A mesma, como seu próprio nome diz, teve como inspiração o relevo da arma primária e principal que Alice usa, a lâmina Vorpai, tendo pequenas pedras vermelhas no centro das flores do relevo simbolizando as manchas de sangue que sujam sua faca.

Figura 69 – Lâmina Vorpai



Fonte: The Art of Alice: Madness Returns, 2011.

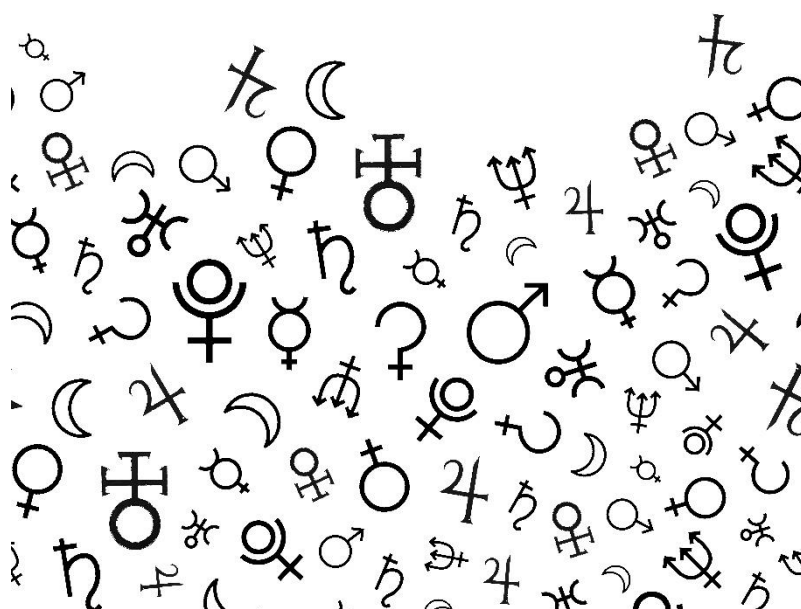
Figura 70 – Ficha de Estampa Vorpai

FICHA DE ESTAMPA			
DESIGNER:	Anna Catharyna	COLEÇÃO:	Shattered Wonderland
TECIDO:	Lã Fria Super 120	REFERÊNCIA:	Estampa Vorpai
Representação no Produto		Módulo	
		 Tipo: Digital TAM: 16x16 cm Cor 1: Preto TCX 19-0304 Cor 2: Branco TCX 11-0602 Cor 3: Vermelho Sangue TCX 19-1759	

Fonte: Ficha de Estampa desenvolvida pela autora, 2022.

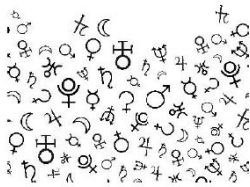
A estampa localizada *Madness*, vista na figura 71, usada no *look 4*, assim como o mesmo, foi feita a partir da releitura do vestido original de Alice, pegando os elementos principais de seu avental e usando-os para uma estampa localizada de 32x32 cm feita com rapport, onde os símbolos astrológicos presentes nos bolsos de seu avental foram usados em repetição.

Figura 71 – Estampa *Madness*



Fonte: Estampa feita pela autora, 2022.

Figura 72 – Ficha de Estampa *Madness*

FICHA DE ESTAMPA			
DESIGNER:	Anna Catharyna	COLEÇÃO:	Shattered Wonderland
TECIDO:	Tafetá com Elastano	REFERÊNCIA:	Estampa Madness
Representação no Produto		Módulo	
		 Tipo: Digital TAM: 32x32 cm Cor 1: Preto TCX 19-0304 Cor 2: Branco TCX 11-0602	

Fonte: Ficha de Estampa desenvolvida pela autora, 2022.

4.6 Croquis

A seguir serão apresentados os 9 croquis feitos manualmente usando lápis de cor, marcadores e detalhados com caneta nanquim, ilustrando os *looks* da coleção feminina inspirada no jogo *Alice: Madness Returns*, com suas respectivas explicações.

Figura 73 – Look 1 Vestido Rutledge Asylum



Fonte: Desenho feito pela autora, 2022.

O *look* acima é um vestido inspirado na época em que Alice esteve internada no manicômio Rutledge, feito como uma releitura da camisa de força que a mesma usava nesse período. A roupa tem como base um *corset*, apresenta tiras de couro com fivela, ombro estruturado, saia assimétrica drapeada e mangas longas com 1 metro de comprimento cada, de forma que mantém a característica da camisa de força, mas podendo subir a manga para o seu uso no cotidiano.

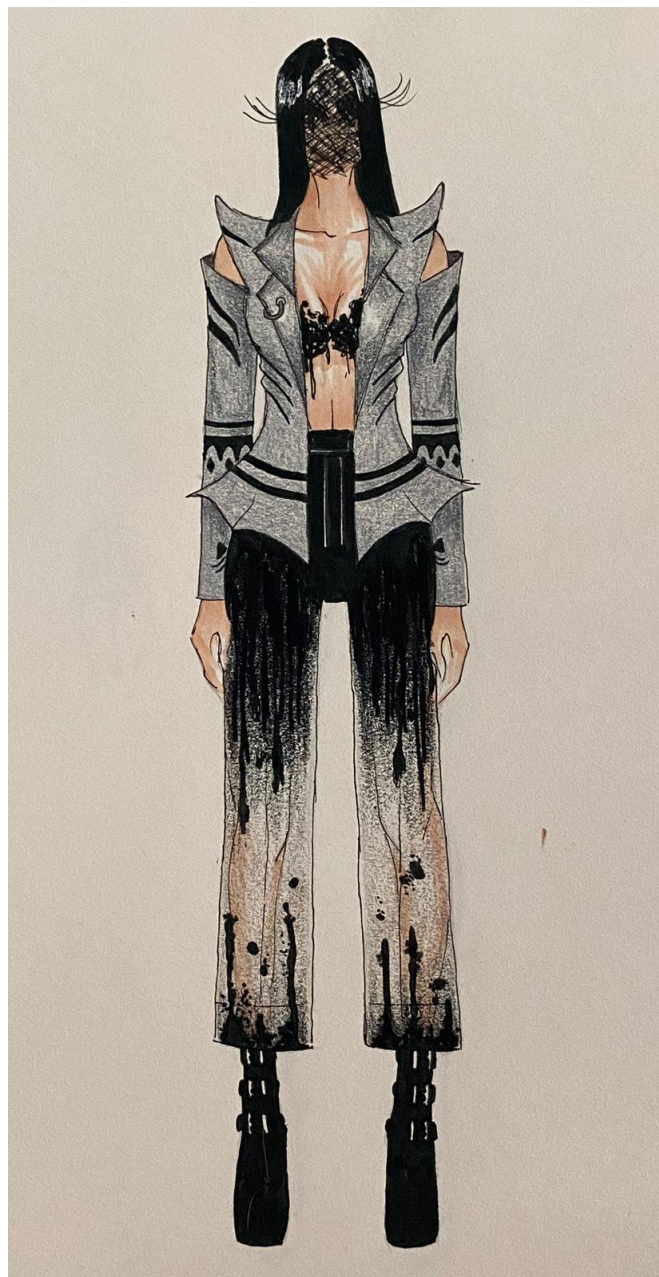
Figura 74 – Look 2 Noite do Incêndio



Fonte: Desenho feito pela autora, 2022.

O croqui acima teve inspiração na camisola vitoriana usada por Alice na noite em que sua casa foi tomada pelo incêndio. O vestido possui babados, manga balão, gola colegial e tem o tecido surrado, queimado e sujo, além dos buracos provocados pelo fogo.

Figura 75 – *Look 3 Cheshire's Ruins*



Fonte: Desenho feito pela autora, 2022.

O look em questão é composto por um blazer bordado inspirado no gato Cheshire, maior aliado de Alice ao longo de sua aventura, e um top e calça inspirados em um de seus inimigos, o Insidious Ruin. Pensados de maneira que remetessem a característica principal desse inimigo de constante derretimento,

o top apresenta linhas soltas e irregulares, enquanto a calça apresenta um degradê manchado de tinta escorrendo, feito em um tecido mais transparente.

Figura 76 – Look 4 Madness



Fonte: Desenho feito pela autora, 2022.

Para esse croqui, foi pensado em como poderia ser feita uma releitura do vestido principal usado por Alice que se encaixasse atualmente, teve grande inspiração nos vestidos da coleção Pronto-para-Vestir de Outono/Inverno 2021

feitos por Sarah Burton para a marca Alexander McQueen. Aqui, o vestido e o avental de Alice funcionam como um só, feitos em uma saia godê com *corset* e manga bufante abaixo do ombro, com a barra da saia estampada e tendo como enobrecimento uma grande mancha de “sangue” pintada localizada no *corset* e parte da saia.

Figura 77 – Look 5 *Insidious’ Blood*



Fonte: Desenho feito pela autora, 2022.

O *look 5* é constituído em três peças separadas, sendo o de baixo um vestido vermelho sangue feito de tule, com manga comprida bufante, gola alta e pequenos babados espalhados pela peça, possuindo detalhe no final da saia com buracos rasgados no tecido. A segunda peça usada por cima é um vestido curto tomara que caia com decote coração feito de vinil preto. Em cima das peças, é usado um *body chain* feito usando dentes humanos de resina como miçangas. O vestido vermelho de tule foi pensado na delicadeza que Alice ainda apresenta apesar de tudo, o de vinil foi pensado para fazer um contraste com essa delicadeza e ainda remetendo a textura do inimigo Insidious Ruin, e o *body chain* teve como inspiração os dentes que Alice coleta ao longo do jogo e que servem como moeda de troca para a melhoria de suas armas.

Figura 78 – Look 6 Sobretudo Vorpai



Fonte: Desenho feito pela autora, 2022.

O *look 6* consiste em um sobretudo estampado com a estampa corrida Vorpai mostrada anteriormente, possui detalhes assimétricos, como os babados plissados ensanguentados e a manga direita rasgada, amarrada com um laço de

ceim e costurada com o retalho de um tecido risca de giz. O sobretudo também possui um alfinete grande para poder fechar parcialmente a peça e tanto a barra do forro do sobretudo quanto a barra dessa manga apresentam linhas do tecido desfiadas, de forma que tenha uma aparência surrada e inacabada, fazendo contraste com o resto da peça com acabamentos completos.

Figura 79 – Look 7 Conjunto Vorpal



Fonte: Desenho feito pela autora, 2022.

Para o *look* 7, foi pensado em peças que conversassem entre si como um conjunto, apresentando um blazer *cropped* com a estampa corrida Vorpal, ombro pontudo estruturado e recorte na frente com argolas de metal na ponta, além da saia curta de pregas e de cintura baixa, que, seguindo o mesmo caminho da calça de alfaiataria apresentada no *look* anterior, possui assimetria, tanto na

modelagem quanto nos tecidos, com um lado vermelho e outro estampado novamente com a estampa Vorpal, junto de detalhes feitos com alfinete de segurança inseridos de maneira que pareça algo casual e desleixado. Além das duas peças, ainda temos uma meia calça *nude* com manchas de sangue escorrendo pelas coxas. Todo o *look* foi pensado tendo inspiração na faca Vorpal de Alice.

Figura 80 – Look 8 Rainha Vermelha

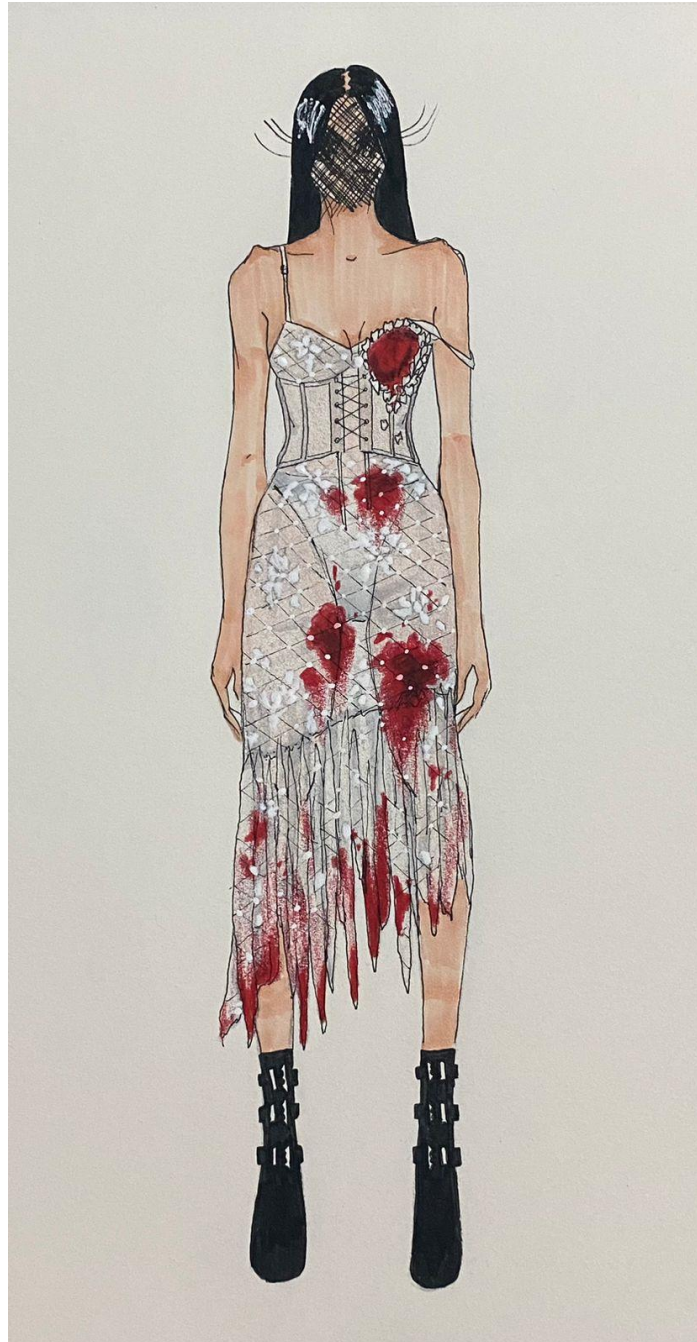


Fonte: Desenho feito pela autora, 2022.

O croqui acima consiste em três peças: uma camisa *cropped* de tricoline vermelha, corset de couro e calça de alfaiataria assimétrica. A camisa *cropped* vermelha possui manga bufante fofa e contínua até as mãos se transformando em uma luva, fazendo degradê entre o vermelho e o preto. Devido à sua

modelagem, a camisa possui um formato de coração, e teve como inspiração o vestido que Alice usa no capítulo 4, *Queensland*, e a estética de cartas de baralho presente no mesmo. O *corset* de couro é feito em formato de coração e com desenhos que, assim como a camisa, foram inspirados pela estética de *Queensland*, tendo influência no trono usado pela Rainha Vermelha. A calça de alfaiataria possui assimetria na perna direita, onde o tecido é diferente do resto da peça e estampado com a estampa corrida Vorpál, costurado de maneira que possua um acabamento mal feito e alfinetes de segurança para “prender melhor” as partes da peça.

Figura 81 – Look 9 *Hysteria*



Fonte: Desenho feito pela autora, 2022.

Inspirado no modo *Hysteria* de Alice, o look 9 e último da coleção consiste em um vestido de renda chantilly branca com babados feitos de retalhos do próprio tecido, alça de cetim regulável e um *corset* transparente assimétrico e com dentes de resina, todos feitos com manchas vermelhas tingidas

aleatoriamente para parecer sangue, mais uma vez procurando trazer o equilíbrio entre o lado assassino de Alice e sua delicadeza.

Abaixo está painel com todos os *looks* compilados lado a lado para que se possa obter uma visão melhor de todo o estilo e tema da coleção.

Figura 82 – Coleção *Shattered Wonderland*

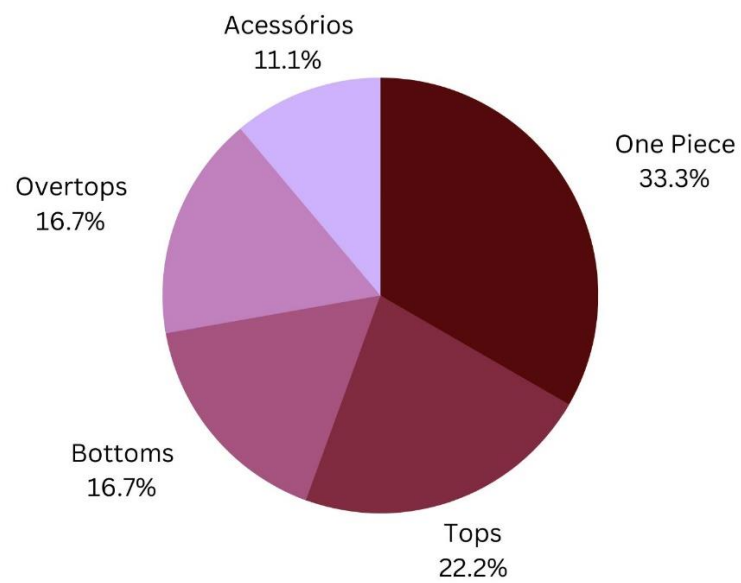


Fonte: Desenhos feitos pela autora, 2022.

4.7 Mix de Produtos

As tomadas de decisões quanto à divisão do mix de produtos que compõe a coleção foi dada por influência pesada a partir da pesquisa de necessidade e procura do público consumidor da tendência estudada de moda *dark/horror*, além da análise de peças já existentes no mercado dessa tendência. Dito isso, a coleção *Shattered Wonderland* consiste em um total de 18 peças, variando entre 6 *one piece*, 4 *tops*, 3 *overtops*, 3 *bottoms* e 2 acessórios, sendo sua maioria composta por vestidos por ter sido observado que é a peça mais querida do público consumidor

Figura 83 – Gráfico Mix de Produtos



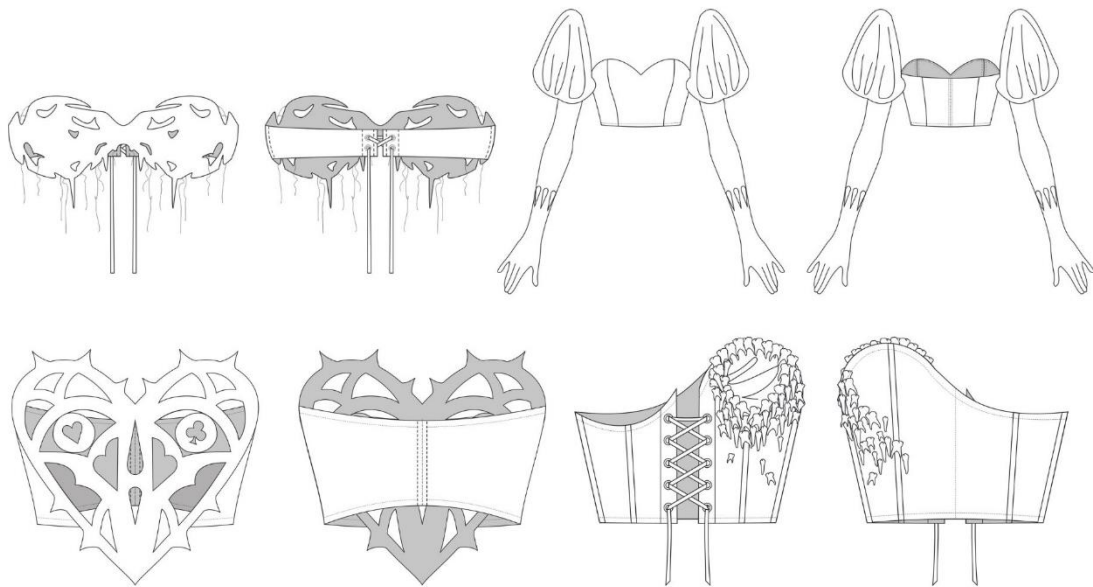
Fonte: Gráfico feito pela autora, 2022.

Figura 84 – One Piece



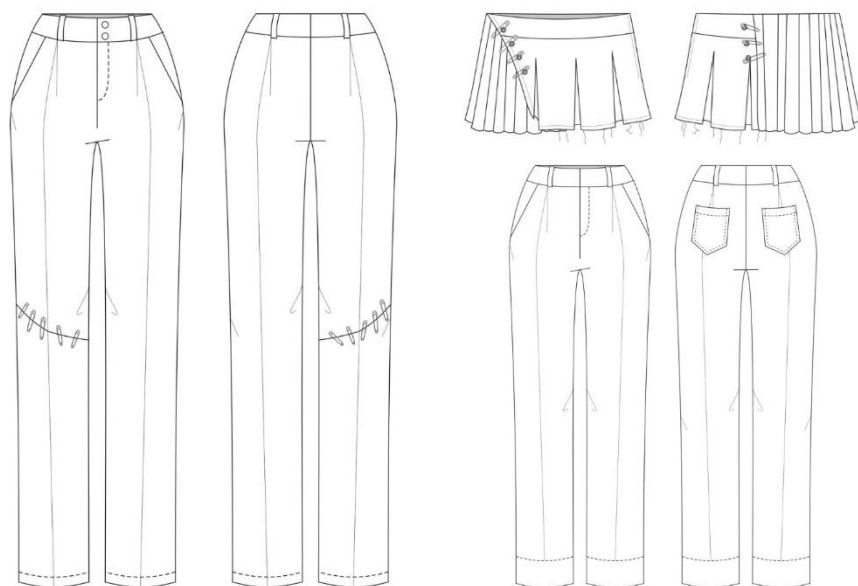
Fonte: Desenhos feitos pela autora, 2022.

Figura 85 – Tops



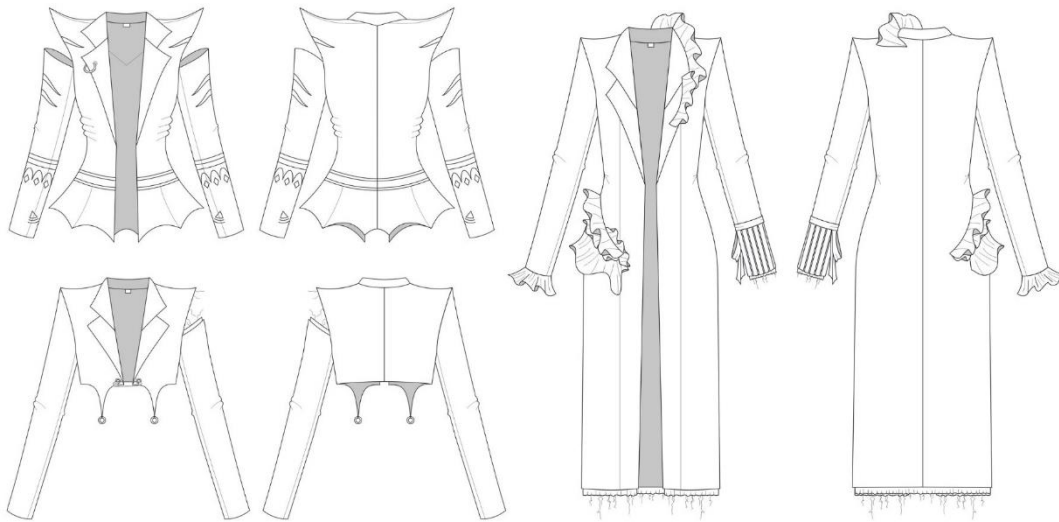
Fonte: Desenhos feitos pela autora, 2022.

Figura 86 – Bottoms



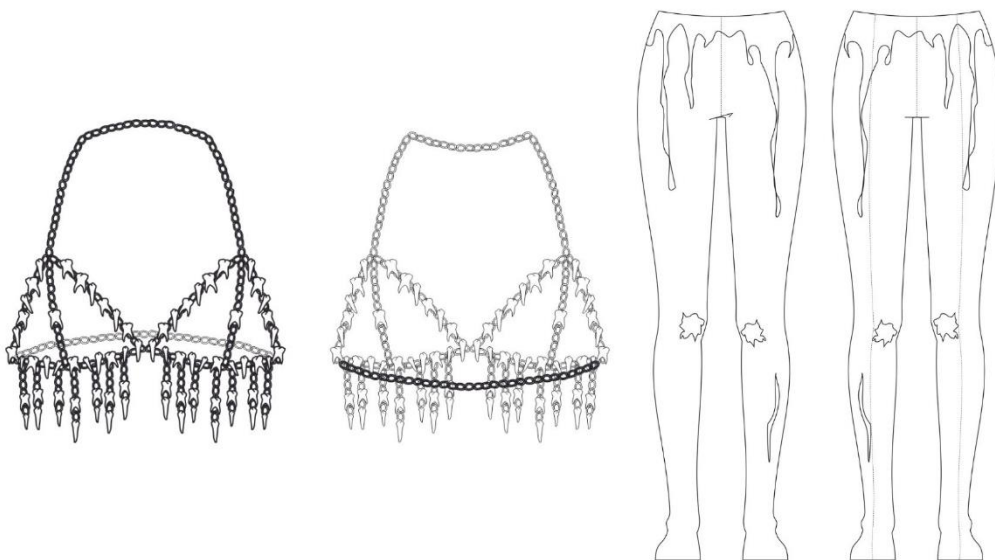
Fonte: Desenhos feitos pela autora, 2022.

Figura 87 – Overtops



Fonte: Desenhos feitos pela autora, 2022.

Figura 88 – Acessórios

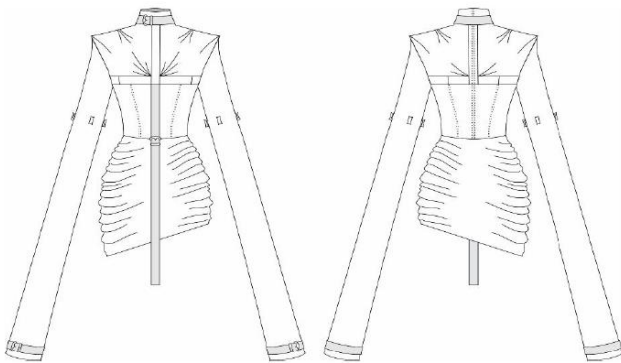


Fonte: Desenhos feitos pela autora, 2022.

4.8 Ficha de Desenvolvimento

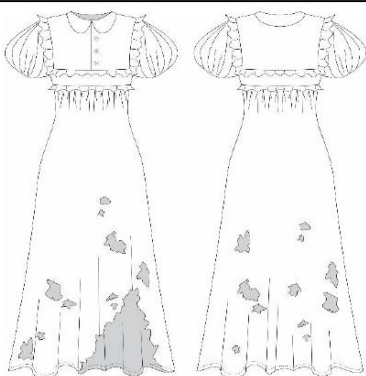
O presente tópico traz as fichas de desenvolvimento para todas as 18 peças da coleção, apresentando informações básicas para o início de suas produções, como os materiais necessários e uma base de preço geral para o desenvolvimento das mesmas. Além disso, traz consigo o croqui e o desenho técnico das peças, ambos para facilitar na visão do produto, vendo seu conceito e o esperado para o resultado final.

Figura 89 – Ficha de Desenvolvimento Vestido *Rutledge Asylum*

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Vestido Rutledge Asylum	REFERÊNCIA	VRA01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Vestido de camisa de força assimétrico com gola alta, amarração com cintos, zíper nas costas, ombro estruturado e manga comprida.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Tecido Branco #F6F6F6 e Tira de Couro Marrom #401E0D	
			
OBSERVAÇÕES: Mangas com 1 metro de comprimento. Cintura estruturada com barbatana. Franzido acima do busto e saia drapeada.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Tricoline	Maximus Tecidos	100% Algodão	R\$45,00/M
Couro Sintético	Riviera Tecidos Finos	60% Poliéster 40% Viscose 100% Poliuretano	R\$59,90/M
Entretela	Armarinho São José	100% Poliéster	R\$14,99/1 M
Barbatana Plástica	Caçula	100% Plástico	R\$3,99/10 M
Fivelas	Maluli	100% Ferro	R\$15,90/10 U
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U
Zíper Invisível	Caçula	100% Poliéster	R\$9,49/10 U

Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 90 – Ficha de Desenvolvimento Vestido Incêndio

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Vestido Incêndio	REFERÊNCIA	VI01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Vestido surrado e queimado, com babados no busto, botões, gola colegial e manga bufante.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Marfim #E6CFBD e Marrom #401E0D  	
OBSERVAÇÕES: Saia do vestido com buracos e assimetria pela queima do tecido, com desgaste e linha desfiada na barra.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Viscose	Maximus Tecidos	100% Viscose	R\$49,00/M
Elástico	Caçula	70% Poliéster 30% Elastodieno	R\$11,99/10 M
Entretela	Armarinho São José	100% Poliéster	R\$14,99/1 M
Botão	Caçula	Plástico	R\$5,99/25 U
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U

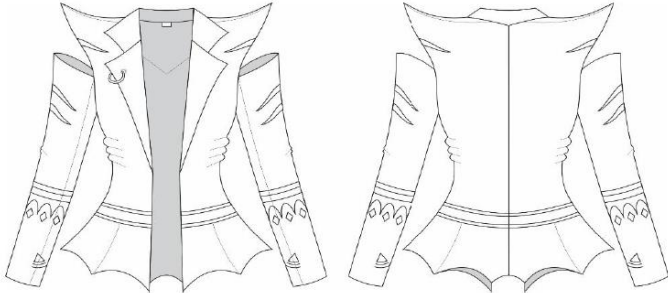
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 91 – Ficha de Desenvolvimento Vestido *Madness*

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Vestido Madness	REFERÊNCIA	VM01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Vestido feito em tafetá com saia godê 3/4, corset com alça, manga bufante solta caída nos ombros e laço.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Estampa Madness e Azul Madness #070E32	
			
OBSERVAÇÕES: Corset e saia estampados com a estampa de barrado localizado "Madness". Laço preso por cima do corset e saia. Ao invés de serem azuis como a maioria da saia e as mangas, o corset junto do centro frente da saia levam a mesma estampa de barrado branco. Cortar 2/4 da saia godê no tecido azul e 1/4 no tecido branco. Forro do corset feito no mesmo tecido.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Tafetá com Elastano	Tico Tecidos	95% Poliéster 5% Elastano	R\$91,43/M
Barbatana Metálica	Caçula	Arame de Aço, Zinco e Alumínio.	R\$9,49/10 U
Barbatana Plástica	Caçula	100% Plástico	R\$3,99/10 M
Zíper Invisível	Caçula	100% Poliéster	R\$9,49/10 U
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U
Elástico	Caçula	70% Poliéster 30% Elastodieno	R\$11,99/10 M
Tinta de Tecido	Caçula		R\$ 4,99
Sangue Falso	Shopee		R\$ 9,10
Viés	Armarinho São José	100% Algodão	R\$10,69/20 M
Colchete de Pressão	Caçula	100% Latão	R\$ 4,99

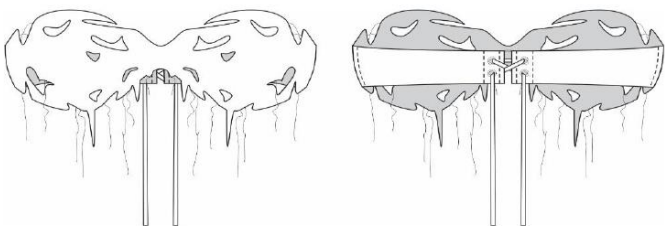
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 92 – Ficha de Desenvolvimento Blazer Cheshire

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Blazer Cheshire	REFERÊNCIA	BC01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Blazer bordado com ombro, cintura e quadril estruturado, recorte nos ombros e argola na lapela esquerda.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
Estampa/Cor: Cinza Cheshire #5B5A59 e Preto #000000 			
OBSERVAÇÕES: Bordado com miçangas seguindo o padrão de listras do gato Cheshire.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Lã Fria Super 120	Riviera Tecidos Finos	100% Lã	R\$239,90/M
Cetim com Elastano	Maximus Tecidos	97% Poliéster 3% Elastano	R\$23,00/M
Entretela	Armarinho São José	100% Poliéster	R\$14,99/1 M
Barbatana Plástica	Caçula	100% Plástico	R\$3,99/10 M
Miçanga	Caçula	Vidro	R\$ 4,99
Ilhós	Caçula	100% Ferro	R\$ 35,99
Argola de Metal	Maluli	100% Zamac	R\$36,80/50 U
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U

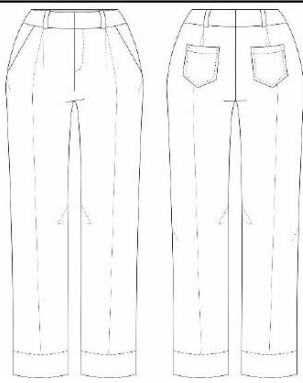
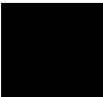
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 93 – Ficha de Desenvolvimento Top *Insidious Ruin*

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Top Insidious Ruin	REFERÊNCIA	TIR01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Top de tricot rasgado com costas de couro sintético e amarração com fita de cetim.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Preto #000000 	
OBSERVAÇÕES: Tricot desfiado com linhas soltas pelo top.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Tricot	Aradefe	97% Viscose 3% Elastano	R\$22,19/M
Couro Sintético	Riviera Tecidos Finos	60% Poliéster 40% Viscose 100% Poliuretano	R\$59,90/M
Ilhós	Caçula	100% Ferro	R\$ 32,99
Fita de Cetim	Maluli	100% Poliamida	R\$ 23,55
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U

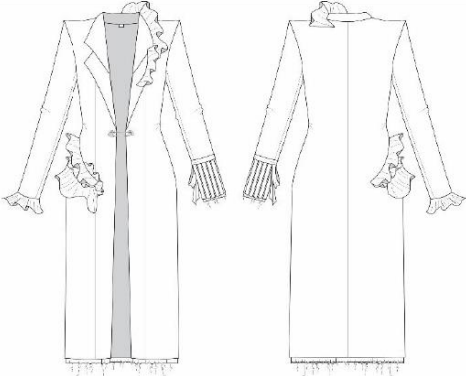
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 94 – Ficha de Desenvolvimento Calça *Insidious Ruin*

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Calça Insidious Ruin	REFERÊNCIA	CIR01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Calça de alfaiataria feita em organza com degradê na cintura e barra e transparência na altura do joelho e abaixo.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Preto #000000 	
OBSERVAÇÕES: Gotas e manchas de tinta escurrida na barra da calça e acima do joelho. Barra da calça com 1 palmo de margem de costura.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Organza	Maximus Tecidos	100% Poliéster	R\$22,19/M
Tinta de Tecido	Caçula		R\$ 4,99
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U
Tinta para Tingir Tecido	Caçula		R\$ 4,25
Zíper de Metal	Armarinho São José	Poliéster e Latão	R\$43,29/10 U

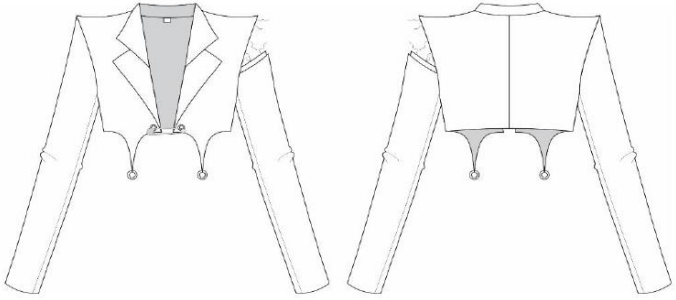
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 95 – Ficha de Desenvolvimento Sobretudo Vorpai

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Sobretudo Vorpai	REFERÊNCIA	SV01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Sobretudo estampado assimétrico com ombro estruturado, lapela e forro de cetim e fecho de alfinete de segurança.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Estampa Vorpai, Risca de Giz, Forro Preto #000000 e Babado Branco #F6F6F6 	
OBSERVAÇÕES: Babados assimétricos e tingidos com tinta para imitar manchas de sangue. Manga direita "remendada" com tecido risca de giz e fita de cetim branca. Barra do forro desfiada assim como da manga direita.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Lã Fria Super 120	Riviera Tecidos Finos	100% Lã	R\$239,90/M
Cetim com Elastano	Maximus Tecidos	97% Poliéster 3% Elastano	R\$23,00/M
Tricoline	Maximus Tecidos	100% Algodão	R\$45,00/M
Tinta de Tecido	Caçula		R\$ 4,99
Alfinete de Segurança	Caçula	100% Ferro	R\$ 7,49
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U
Fita de Cetim	Maluli	100% Poliamida	R\$ 23,55
Ilhós	Caçula	100% Ferro	R\$ 35,99

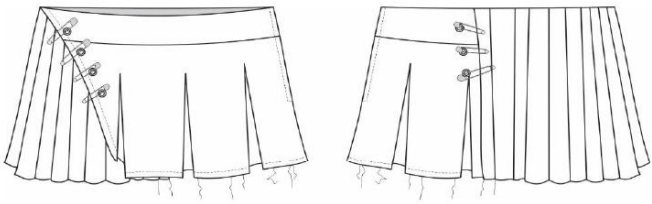
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 96 – Ficha de Desenvolvimento Blazer *Cropped* Vorpal

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Blazer Cropped Vorpal	REFERÊNCIA	BCV01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Blazer cropped estampado com argolas na barra da frente.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Preto #000000 e Estampa Vorpal 16x16  	
OBSERVAÇÕES: Ombro estruturado e com o lado direito rasgado e desfiado. Lapela e forro de cetim.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Lã Fria Super 119	Riviera Tecidos Finos	100% Lã	R\$239,90/M
Cetim com Elastano	Maximus Tecidos	97% Poliéster 3% Elastano	R\$23,00/M
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U
Argola de Metal	Maluli	100% Zamac	R\$36,80/50 U
Ilhós	Caçula	100% Ferro	R\$ 35,99
Alfinete de Segurança	Caçula	100% Ferro	R\$ 7,49
Entretela	Armarinho São José	100% Poliéster	R\$14,99/1 M

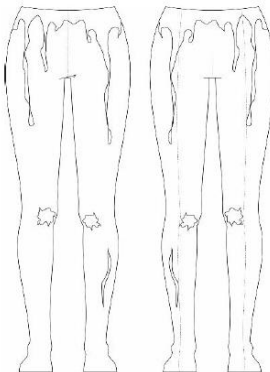
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 97 – Ficha de Desenvolvimento Mini Saia Vorpai

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Mini Saia de Pregas Vorpai	REFERÊNCIA	MSPV01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Mini saia de pregas assimétrica com estampa.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Vermelho Sangue #760C0 e Estampa Vorpai 16x16  	
OBSERVAÇÕES: Lado esquerdo da saia estampado. Lado do tecido liso com a barra da saia desfiada e zíper na lateral. Alfinete de segurança preso entre os dois tecidos.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Lã Fria Super 120	Riviera Tecidos Finos	100% Lã	R\$239,90/M
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U
Ilhós	Caçula	100% Ferro	R\$ 34,99
Alfinete de Segurança	Caçula	100% Ferro	R\$ 7,49
Zíper Invisível	Caçula	100% Poliéster	R\$9,49/10 U

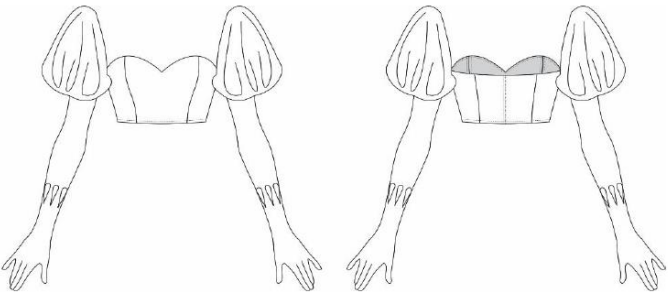
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 98 – Ficha de Desenvolvimento Meia Calça

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Meia Calça	REFERÊNCIA	MC01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Meia calça nude ensanguentada.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
Estampa/Cor: Vermelho Sangue #760C0; Marrom #401E0D e Marfim #E6CFBD			
			
OBSERVAÇÕES: Sangue feito com tinta de tecido escorrendo pelas coxas e manchado no joelho. Meia transparente em cores nude.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Tule Ilusion	Maximus Tecidos	100% Poliamida	R\$24,00/M
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U
Tinta de Tecido	Caçula		R\$ 4,99

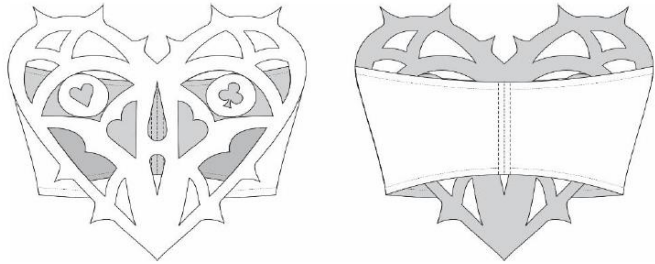
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 99 – Ficha de Desenvolvimento Blusa Rainha Vermelha

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Blusa Rainha Vermelha	REFERÊNCIA	BRV01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Blusa cropped de manga bufante com luvas e decote coração.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Vermelho Sangue #760C00 e Preto #000000 	
OBSERVAÇÕES: Luvas costuradas junto com as mangas com degradê do vermelho para o preto, detalhe em vermelho em formato de gota no antebraço. Forro de cetim.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Triline	Maximus Tecidos	100% Algodão	R\$45,00/M
Cetim com Elastano	Maximus Tecidos	97% Poliéster 3% Elastano	R\$23,00/M
Zíper Invisível	Caçula	100% Poliéster	R\$9,49/10 U
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U
Elástico	Caçula	70% Poliéster 30% Elastodieno	R\$11,99/10 M

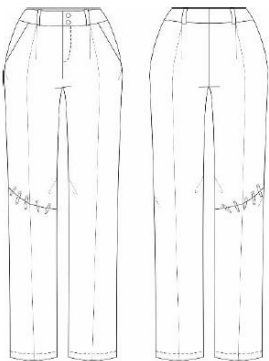
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 100 – Ficha de Desenvolvimento *Corset Rainha Vermelha*

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Corset Rainha Vermelha	REFERÊNCIA	CRV01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Corset em formato de coração vazado com relevo.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Marrom #401E0D 	
OBSERVAÇÕES: Barbatana plástica inserida só nas laterais do coração e no centro. Recorte do símbolo do naipe de Copas do lado esquerdo e do naipe de Paus do lado direito no busto.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Couro Sintético	Riviera Tecidos Finos	60% Poliéster 40% Viscose 100% Poliuretano	R\$59,90/M
Zíper de Metal	Armarinho São José	Poliéster e Latão	R\$43,29/10 U
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U
Barbatana Plástica	Caçula	100% Plástico	R\$3,99/10 M

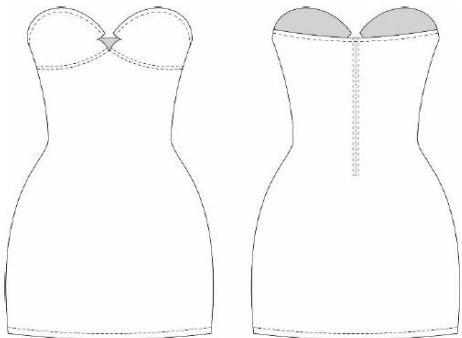
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 101 – Ficha de Desenvolvimento Calça Rainha Vermelha Vorpal

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Calça Rainha Vermelha Vorpal	REFERÊNCIA	CRVV01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Calça de alfaiataria assimétrica estampada com botões.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Vermelho Sangue #760C0 e Estampa Vorpal 16x16  	
OBSERVAÇÕES: Altura do joelho da perna esquerda estampada com a estampa corrida Vorpal em tecido diferente do resto da calça, "presa" com alfinetes de segurança.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Crepe Alfaiataria	Maximus Tecidos	95% Poliéster 5% Elastano	R\$48,00/M
Lã Fria Super 120	Riviera Tecidos Finos	100% Lã	R\$239,90/M
Zíper de Metal	Armarinho São José	Poliéster e Latão	R\$43,29/10 U
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U
Alfinete de Segurança	Caçula	100% Ferro	R\$ 7,49
Botão de Metal	Maluli	100% Metal	R\$ 21,50

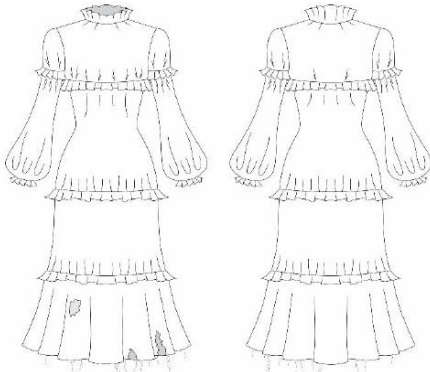
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 102 – Ficha de Desenvolvimento Vestido *Insidious Ruin*

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Vestido Insidious Ruin	REFERÊNCIA	VIR01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Vestido de vinil curto tomara que caia com decote e zíper nas costas.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Preto #000000 	
OBSERVAÇÕES: O decote coração termina com um recorte pontudo em formato do naipe de Ouros de cartas de baralho.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Vinil com Elastano	Lotex	95% Poliéster 5% Elastano 100% Poliuretano	R\$88,00/M
Zíper Invisível	Caçula	100% Poliéster	R\$9,49/10 U
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U

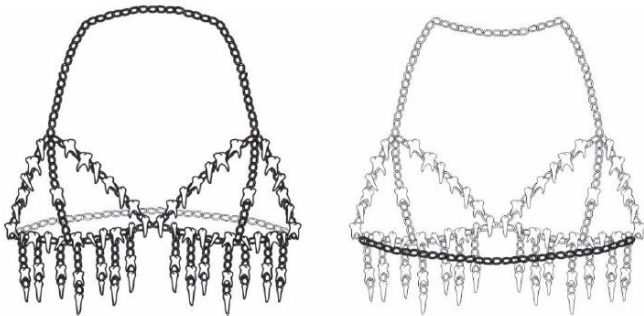
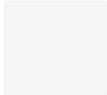
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 103 – Ficha de Desenvolvimento Vestido Tule

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Vestido Tule	REFERÊNCIA	VT01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Vestido de tule transparente com babados e gola alta.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
		Estampa/Cor: Vermelho Sangue #760C00 	
OBSERVAÇÕES: Rasgos na saia e barra desfiada.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Tule Ilusion	Maximus Tecidos	100% Poliamida	R\$24,00/M
Elástico	Caçula	70% Poliéster 30% Elastodieno	R\$11,99/10 M
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U

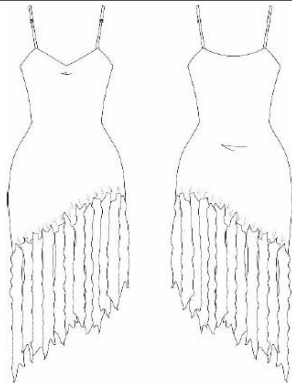
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 104 – Ficha de Desenvolvimento *Body Chain Dentes*

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Body Chain Dente	REFERÊNCIA	BCD01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Body chain feito com dentes de resina.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
		 Estampa/Cor: Branco #F6F6F6 	
OBSERVAÇÕES:			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Corrente	Armarinho São José	100% Alumínio	R\$7,59/1 M
Dente de Resina	Shopee	100% Resina	R\$ 22,30

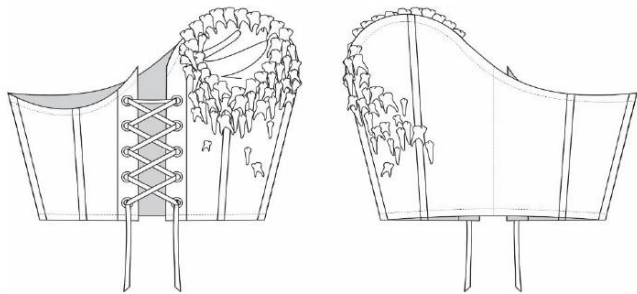
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 105 – Ficha de Desenvolvimento Vestido *Hysteria*

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Vestido Hysteria	REFERÊNCIA	VH01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Vestido de renda transparente assimétrico.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
Estampa/Cor: Branco #F6F6F6 e Vermelho Sangue #760C00 			
OBSERVAÇÕES: Manchas de tinta de tecido vermelho imitando sangue. Retalhos do tecido na barra da saia com costura franzida. Alça de cetim com regulador.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Renda Chantilly	Maximus Tecidos	70% Poliamida 30% Poliéster	R\$119,00/U
Cetim com Elastano	Maximus Tecidos	97% Poliéster 3% Elastano	R\$23,00/M
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U
Regulador	Caçula	100% Zamac	R\$ 4,99
Tinta de Tecido	Caçula		R\$ 4,99

Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

Figura 106 – Ficha de Desenvolvimento *Corset Hysteria*

FICHA DE DESENVOLVIMENTO			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Corset Assimétrico Hysteria	REFERÊNCIA	CAH01
DATA	20/10/2022	GRADE	P-M-G-GG
DESCRIÇÃO: Corset assimétrico transparente com dentes de resina e coração de tule.			
CROQUI		DESENHO TÉCNICO	
			
Estampa/Cor: Branco #F6F6F6 Vermelho Sangue #760C00 e Marfim #E6CFBD			
OBSERVAÇÕES: Assimetria no busto direito com padrão de dentes de resina e tule amontoado fazendo alusão à um coração. Amarração frontal.			
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CUSTO
Organza	Maximus Tecidos	100% Poliéster	R\$22,19/M
Tule Ilusion	Maximus Tecidos	100% Poliamida	R\$24,00/M
Dentes de Resina	Shopee	100% Resina	R\$ 22,30
Barbatana Plástica	Caçula	100% Plástico	R\$3,99/10 M
Tinta de Tecido	Caçula		R\$ 4,99
Fita de Cetim	Maluli	100% Poliamida	R\$ 23,55
Ilhós	Caçula	100% Ferro	R\$ 35,99
Linha de Poliéster	Caçula	100% Poliamida	R\$5,12/U
Viés	Armarinho São José	100% Algodão	R\$ 10,69

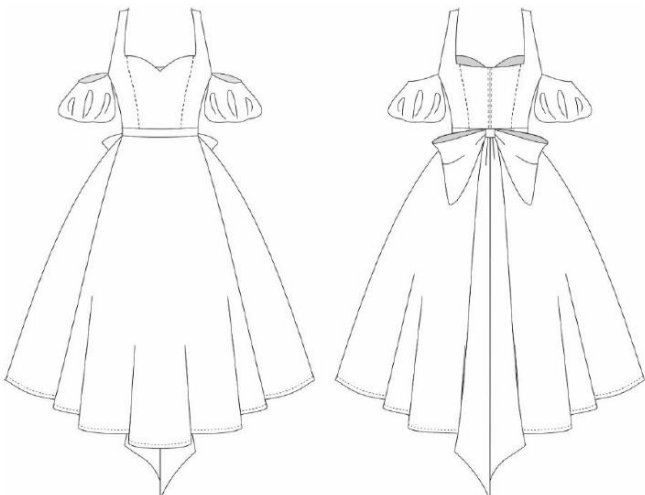
Fonte: Ficha de desenvolvimento feita pela autora, 2022.

4.9 Ficha Técnica

A ficha técnica é uma versão mais completa que a ficha de desenvolvimento, com informações a mais importantes para a produção por facilitar e melhorar o entendimento e comunicação entre setores durante o desenvolvimento de uma coleção. Pode ser observado a seguir o modelo de ficha técnica usado para a peça da coleção escolhida como protótipo para ser

produzido, possuindo informações essenciais como tamanho, descrição, partes componentes da modelagem, sequência operacional, custo de produção e o desenho técnico.

Figura 107 – Ficha Técnica Página 1 Protótipo

FICHA TÉCNICA			
DESIGNER	Anna Catharyna	COLEÇÃO	Shattered Wonderland
MODELO	Vestido Madness	REFERÊNCIA	VM01M
DATA	20/10/2022	TAMANHO	G/42
DESCRIÇÃO: Vestido feito em tafetá com saia godê 3/4, corset com alça, manga bufante solta caída nos ombros e laço.			
DESENHO TÉCNICO			
			
PARTES COMPONENTES: Centro Frente corset 4x; Lateral Frente corset 4x; Lateral Costas corset 4x; Centro Costas corset 4x; Saia godê 2/4 1x; Saia godê 1/4 1x; Manga bufante 2x; Laço 2x; Faixa da cintura 1x cortar dobrado; Fita do laço 2x cortar dobrado.			
OBSERVAÇÕES: Barra da saia com a estampa localizada "Madness". Enobrecimento em parte do corset e saia fazendo uma grande mancha de sangue. Laço preso por cima do corset e saia. Ao invés de serem azuis como a maioria da saia e as mangas, o corset junto do centro frente da saia levam a mesma estampa de barrado branco. Cortar 2/4 da saia godê no tecido azul e 1/4 no tecido branco. Forro do corset feito no mesmo tecido.			
SEQUÊNCIA OPERACIONAL			MÁQUINA
Unir centro costas com lateral costas do corset			Reta
Unir centro frente com lateral frente do corset			Reta
Unir peças da frente e costas do corset pelas laterais			Reta
Repetir com o outro lado			Reta
Unir lado esquerdo e direito do corset pelo centro frente			Reta
Repetir as etapas anteriores com o forro do corset			Reta
Costurar fita de viés dobrado nas costuras no verso da frente do corset			Reta
Inserir barbatana metálica no viés entre os centros e laterais frente			Manual
Inserir barbatana plástica no viés do centro frente e lateral e centro costas			Manual
Unir forro com a frente do corset			Reta
Unir 2/4 da saia godê azul com 1/4 da saia godê branca			Reta
Unir corset com a saia			Reta
Costurar o zíper invisível no corset e na saia			Reta
Costurar 2cm das barras da manga			Reta

Fonte: Ficha técnica feita pela autora, 2022.

Figura 108 – Ficha Técnica Página 2 Protótipo

Passar elástico na barra das mangas				Reta
Unir os lados das mangas				Reta
Fazer a barra da saia				Reta
Dobrar a faixa da cintura e pespontar				Reta
Unir laterais do laço				Reta
Fazer acabamento da barra do laço e prender o meio				Reta
Dobrar as fitas e pespontar				Reta
Unir a faixa na cintura do vestido				Reta
Unir laço com as fitas				Reta
Costurar colchete de pressão na faixa da cintura e no laço				Manual
Prender o laço na faixa da cintura com o colchete				Manual
Fazer a mancha de sangue com sangue falso e tinta de tecido				Manual
Fazer a barra da estampa com tinta de tecido				Manual
MATÉRIA PRIMA	FORNECEDOR	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO	CUSTO PRODUÇÃO
Tafetá com Elastano	Tico Tecidos	6,10 M	R\$14,99/M	R\$ 91,43
Barbatana Metálica	Caçula	2 U	R\$21,99/10 U	R\$ 4,39
Barbatana Plástica	Caçula	107 CM	R\$3,99/10 M	R\$ 0,43
Zíper Invisível	Caçula	1 U	R\$9,49/10 U	R\$ 0,94
Linha de Poliéster	Caçula	2 U	R\$5,12/U	R\$ 10,24
Elástico	Caçula	128 CM	R\$11,99/10 M	R\$ 1,53
Tinta de Tecido	Caçula	37 ML	R\$ 4,99	R\$ 4,99
Sangue Falso	Shopee	1 U	R\$9,10/U	R\$ 9,10
Viés	Armarinho São José	114 CM	R\$10,69/20 M	R\$ 0,60
Colchete de Pressão	Caçula	4 U	R\$4,99/36 U	R\$ 0,55
TOTAL:	R\$ 124,20			

Fonte: Ficha técnica feita pela autora, 2022.

4.10 Editorial

O tema e estilo para o editorial da peça protótipo desenvolvida foram pensados tendo como inspiração a primeira parte do capítulo 1 do jogo de Alice: *Madness Returns*, o Vale das Lágrimas. Esse lugar apresenta toda a estética já conhecida por muitos da história original de Alice no País das Maravilhas, com uma atmosfera leve e com fortes elementos da natureza. Apesar disso, a produção do editorial envolve o uso de muito sangue falso, tanto na roupa quanto na maquiagem e, obviamente, na faca usada tal como a de Alice, para trazer uma atmosfera mais sombria para essa natureza, visto que em certo ponto do jogo, o Vale das Lágrimas se torna um local desagradável e hostil ao ser parcialmente destruído pelo terremoto causado pelo Trem Infernal, fora também a grande presença de sangue vista ao longo de todo o jogo.

Para a maquiagem e o cabelo da modelo, tentou-se o máximo deixá-la parecida com a personagem, com o cabelo liso, um batom rosado bem próximo à cor de boca natural, e uma mistura de sombra preta e marrom esfumada na pálpebra, e vinho abaixo da linha d'água do olho, de maneira que os olhos marcados se sobressaíssem fazendo contraste com a pele pálida.

















Ficha Técnica

Editorial Shattered Wonderland

Fotografia: Anna Catharyna da Silva

Produção de Moda: Anna Catharyna da Silva, Júlia Figueiroa e Mariana Ramos

Stylist: Anna Catharyna da Silva

Maquiagem: Júlia Figueiroa

Cabelo: Anna Catharyna da Silva e Ana Júlia Vaz

Modelo: Ana Júlia Vaz

Considerações finais

O presente trabalho baseou-se na exploração de uma tendência recente em ascensão, buscando entender quais os motivos desencadearam esse ocorrido analisando uma perspectiva geral envolvendo a estética *dark/horror*, e como diante disso, observado como problema principal, o mercado da tendência ainda peca na questão de variedade de produtos.

Tratando do questionamento inicial feito a partir da característica de representatividade pessoal na tendência, quanto à possibilidade de criar uma coleção se baseando em gostos pessoais, o jogo *Alice: Madness Returns* foi escolhido por seu perfil *dark* e por ser o favorito da autora, tendo um grande papel importante durante o processo de seu amadurecimento na adolescência, ajudando-a a entender melhor a si mesma, sua saúde mental e outros problemas pessoais, também sendo responsável por grande parte do estilo e personalidade da mesma. Porém, além disso, o jogo foi escolhido também tendo em mente desde o início da pesquisa o perfil do público-alvo, sendo composto por consumidores que apresentam extremo interesse em áreas culturais e de gosto comum com o da autora, como principalmente o setor de videogames, tendo o jogo em questão como um dos favoritos por muitos adeptos da tendência de moda estudada.

A importância do trabalho em questão é dada pela disseminação da estética analisada que, por mais que venha crescendo rapidamente, ainda sofre com prejulgamento daqueles que não conhecem a fundo seus detalhes, além de que, através do objetivo geral e das hipóteses levantadas alcançados no trabalho quanto ao desenvolvimento de uma coleção, e ao observar esse despertar de interesse de outros pela tendência estudada, o projeto também pode ajudar a incentivar o designer na criação de produtos ao dar de cara com um mercado tão escasso e crescente, podendo enxergar isso até como possível oportunidade de carreira, como visto com a marca LeMÁine.

Ao longo do desenvolvimento desse trabalho, foram encontrados vários obstáculos e limitações para certas ideias pensadas, muitas vezes pela falta de

artigos científicos que tratassem especificamente da temática de terror na moda para embasar a pesquisa, tendo que recorrer a matérias online de revistas e veículos de moda, e outros estudos da tendência. Entretanto, ao olhar para os objetivos específicos pensados inicialmente, como efetuar a análise do jogo e da tendência escolhidas, pesquisa de mercado e proposta de diversificação para o mesmo, os resultados obtidos através de toda pesquisa feita para esse trabalho se deram como muito satisfatórios, desde o aprofundamento no estudo da estética até a elaboração da coleção, uma vez que desde o conceito e tema da mesma até a produção de moda pensada para o editorial e todas suas peças criadas apresentam o perfil característico da moda *dark/horror*, oferecendo produtos de valor para os consumidores da tendência enquanto atendendo suas necessidades e interesses, com elementos voltados ao terror, violência e morbidez esperados e desejados pelos mesmos.

Falando ainda sobre as dificuldades encontradas ao longo do trabalho, existe uma relação de “amor e ódio” com a peça protótipo feita para a coleção. Sendo uma pessoa perfeccionista, ódio pela aparência de alguns acabamentos e a dificuldade de fazer os mesmos, seja pela falta de equipamentos, como ter que costurar zíper invisível sem o calcador adequado, ou pela falta de um manequim para modelar, considerando o grande nível de dificuldade encontrado por mim na modelagem plana, ao contrário do *draping*, consequentemente tendo certas questões quanto à altura da alça e do decote do vestido, sendo maiores que o esperado e ideal. Porém, apesar disso, um grande sentimento de amor e até orgulho só de saber que foi possível produzir um vestido sozinha pela primeira vez, completamente do zero e em tão pouco tempo.

Por fim, vendo o projeto em um todo, pode-se já pensar em possibilidades futuras de melhoria para este, como uma coleção com maior número de produtos, diversidade de modelagens e formas, e também expandir sua abordagem para outros temas dentro do universo do terror. No entanto, mesmo que esse e o tópico de videogames as vezes não sejam levados tão a sério e até visto por muitos como algo supérfluo, infantil e bobo, sei que, de alguma forma, o presente trabalho pode colaborar com o processo de identificação das

peçoas que até então eram vistas só como “esquisitas”, ajudando-as a expressar seus sentimentos, emoções e personalidade constantemente reprimidos por conta do julgamento sofrido no dia-a-dia.

Referências

- AESTHETICS WIKI. Devilcore. Aesthetics Wiki, 2020a. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Devilcore>. Acesso em: 17 jul. 2022.
- AESTHETICS WIKI. Gorecore. Aesthetics Wiki, 2020b. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Gorecore>. Acesso em: 17 jul. 2022.
- AESTHETICS WIKI. Horror. Aesthetics Wiki, 2021. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Horror>. Acesso em: 17 jul. 2022.
- AESTHETICS WIKI. Meatcore. Aesthetics Wiki, 2022. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Meatcore>. Acesso em: 17 jul. 2022.
- ALICE WIKI. Alice: Madness Returns. Fandom, 2012a. Disponível em: https://alice.fandom.com/pt-br/wiki/Alice:_Madness_Returns. Acesso em: 13 set. 2022.
- ALICE WIKI. Rutledge Asylum. Fandom, 2012b. Disponível em: https://alice.fandom.com/wiki/Rutledge_Asylum#cite_note-Storybook-3. Acesso em: 13 set. 2022.
- ASSUNÇÃO, Luxas. Gorecore: qual o lugar do grotesco na moda?. Elle Brasil, 2021. Disponível em: <https://elle.com.br/Revista-Digital/gorecore-qual-o-lugar-do-grotesco-na-moda>. Acesso em: 11 set. 2022.
- BADDELEY, Gavin. **Goth chic**: um guia para a cultura dark. Rio de Janeiro: Rocco, 2005
- BETHUNE, Kate. Encyclopedia of Collections: Voss. The Museum of Savage Beauty, 2015a. Disponível em: <https://www.vam.ac.uk/museumofsavagebeauty/rel/encyclopedia-of-collections-voss/#related-objects>. Acesso em: 09 set. 2022.
- BETHUNE, Kate. Encyclopedia of Collections: Joan. The Museum of Savage Beauty, 2015b. Disponível em: <https://www.vam.ac.uk/museumofsavagebeauty/rel/encyclopedia-of-collections-joan/>. Acesso em: 09 set. 2022.
- BOLTON, Andrew. **Alexander McQueen**: Savage Beauty. Nova Iorque: Metropolitan Museum of Art, 2011.
- CORONATO, Giulia. Estaria a Geração Z trazendo de volta a cultura emo? Steal The Look, 2021. Disponível em: <https://stealthelook.com.br/estaria-a-geracao-z-trazendo-de-volta-a-cultura-emo/>. Acesso em: 09 jun. 2022.
- FARFETCH. O movimento punk e a moda. Farfetch, 2017. Disponível em: <https://www.farfetch.com/br/style-guide/tendencias-subculturas/o-movimento-punk-e-a-moda/>. Acesso em: 09 jun. 2022.

FOLEY, Bridget. Maison Margiela RTW Spring 2021. Woman's Wear Daily, 2020. Disponível em: <https://wwd.com/runway/spring-ready-to-wear-2021/paris/maison-martin-margiela/review/?amp>. Acesso em: 08 set. 2022.

FOX, Chloe. **Vogue on: Alexander McQueen**. 1.ed. Quadrille Publishing, 2015.

KYEREMEH, Trey. Creepyyeha: Confidence is a Custom Made Journey. Metal Magazine. Disponível em: <https://metalmagazine.eu/en/post/interview/creepyyeha>. Acesso em: 21 jun. 2022

MARA. Estilo Grunge – Glossário Fashion. Amaro, 2017. Disponível em: <https://amaro.com/blog/br/moda/glossario-fashion-estilo-grunge/>. Acesso em: 09 jun. 2022.

MCGEE, American. **The Art of Alice: Madness Returns**. Oregon: Dark Horse Comics, 2011.

MOWER, Sarah. Christian Dior Spring 2006 Couture. Vogue Runway, 2006. Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2006-couture/christian-dior>. Acesso em: 08 set. 2022.

MOWER, Sarah. Maison Margiela Fall 2020 Couture. Vogue Runway, 2020a. Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2020-couture/maison-martin-margiela>. Acesso em: 08 set. 2022.

MOWER, Sarah. Maison Margiela Spring 2020 Ready-to-Wear. Vogue Runway, 2020b. Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2021-ready-to-wear/maison-martin-margiela#review>. Acesso em: 08 set. 2022.

OLIVEIRA, Karla Fernanda Passoni de. **A estética Gótica e sua influência no Vestuário**. 2016. 165 f. TCC (Graduação) - Curso de Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Apucarana, 2016. Disponível em: http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/5867/1/AP_CODEM_2016_1_05.pdf. Acesso em: 28 maio 2022.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE. Pandemia de COVID-19 desencadeia aumento de 25% na prevalência de ansiedade e depressão em todo o mundo. OPAS, 2022. Disponível em: [https://www.paho.org/pt/noticias/2-3-2022-pandemia-covid-19-desencadeia-aumento-25-na-prevalencia-ansiedade-e-depressao-em#:~:text=2%20de%20mar%C3%A7o%20de%202022,Mundial%20da%20Sa%C3%BAde%20\(OMS\)](https://www.paho.org/pt/noticias/2-3-2022-pandemia-covid-19-desencadeia-aumento-25-na-prevalencia-ansiedade-e-depressao-em#:~:text=2%20de%20mar%C3%A7o%20de%202022,Mundial%20da%20Sa%C3%BAde%20(OMS)). Acesso em: 08 jun. 2022.

PETROV, Julia; WHITEHEAD, Gudrun D.. **Fashioning Horror: Dressing to Kill on Screen and in Literature**. Londres: Bloomsbury, 2018. 234 p.

PRANT, Dara. Maison Margiela's Fall 2020 Artisanal Co-Ed Collection Reflects our Desire for Transparency. Fashionista, 2020. Disponível em: <https://fashionista.com/.amp/2020/07/maison-margiela-fall-2020-artisanal-collection>. Acesso em: 08 set. 2022.

SIMONINI, Kelly Morais. **O universo gótico no mundo fashion contemporâneo**. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

STANSFIELD, Ted. Alexander McQueen's most dark and twisted moments. Dazed, 2015. Disponível em: <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/27210/1/alexander-mcqueen-s-most-dark-and-twisted-moments>. Acesso em: 09 set. 2022.

WGSN. Conceito de tendências O/I 21/22: moda feminina. WGSN, 2020. Disponível em: <https://www.wgsn.com/fashion/article/85796?lang=pt>. Acesso em: 09 jun. 2022.