

O “VESTIDO WANDINHA”: ICONICIDADE E HISTÓRIA DA MODA COMO FERRAMENTA NARRATIVA NA CULTURA POP

The Wednesday's dress: The Iconicity and History of Fashion as a Storytelling Device in Pop Culture

Caetano, Stella Mendonça; Doutoranda em Ciências da Comunicação; Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), stella.mcaetano@gmail.com¹

Resumo: Este ensaio explora a intersecção da moda e da narrativa na cultura pop, tendo como foco o "vestido Wandinha". Por meio da inocente gola "Peter Pan" (FIELDS, 2004), e da histórica vestimenta puritana (MURREL, 2011), o estudo demonstra como essa peça, aparentemente simples, converge infância e a subversão das bruxas em uma rica "paleta fashion" com símbolos e significados que enriquecem a narrativa e os personagens na cultura pop.

Palavras-chave: Wandinha; narrativa de moda; cultura pop.

Abstract: This essay delves into the intersection of fashion and narrative within pop culture, focusing on the "Wednesday dress". Through the innocent "Peter Pan" collar (FIELDS, 2004) and the historically charged Puritan attire (MURREL, 2011), the study demonstrates how this seemingly simple garment can converge childhood and witchy subversion and a rich "fashion palette" with symbols and meanings that enhance storytelling and characters in pop culture.

Keywords: Wednesday; fashion narrative; pop culture.

Introdução

Desde a estreia da celebrada série de terror comédia, com ares de conto de fadas gótico, Wandinha, em 2022, a personagem que empresta seu nome ao título sedimentou seu lugar entre os grandes personagens da cultura pop e se tornou um fenômeno cultural de abrangência e penetração globais. A personagem, originalmente criada pelo cartunista Charles Addams na década de 30, permeia a cultura pop há, pelo menos, oitenta e cinco anos e passou por diversas atualizações nas adaptações e histórias da Família Addams produzidas para televisão,

¹ Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação na Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), mestre em Cultura e Territorialidades pelo Programa de Pós-graduação em Cultura e Territorialidades da Universidade Federal Fluminense (UFF); graduada em Direito pela Universidade Federal Fluminense (UFF), graduanda em Jornalismo pela Universidade Cândido Mendes (UCAM); pesquisadora do Laboratório de Pesquisa Cultura Pop, Comunicação e Tecnologia (Cultpop).

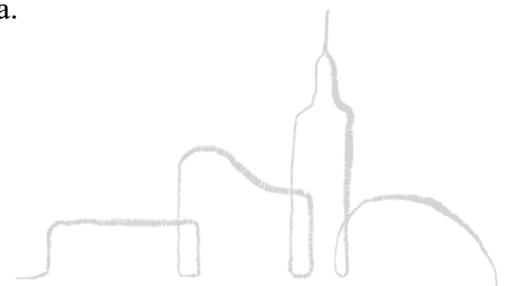
cinema e streaming, seja no formato *live action* ou em animação. Ao longo dos anos e atualizações o vestido que compõe o figurino da personagem se fixou no imaginário popular coletivo; de fantasias à influência na moda de subculturas, o vestido se popularizou como “vestido Wandinha” e por mais que pareça uma peça simples, sua composição, cor, influências e o corpo que veste fazem dele um recurso narrativo central para caracterizar a personagem e transmitir camadas de personalidade que acompanham a personagem desde sua criação e se complexificam conforme avançam suas adaptações.

Por meio de uma revisão bibliográfica acerca do vestido, da personagem Wandinha e dos temas da infância, crianças estranhas e bruxaria, este ensaio, de caráter exploratório, objetiva compreender como as informações de moda na composição dos figurinos de personagens da cultura pop podem ser ferramentas narrativas para além do texto a partir do “vestido Wandinha”.

No cerne da discussão teórica está Wandinha, uma criança de personalidade sombria, sádica, sagaz e quase apática, a filha e neta das bruxas Morticia Addams e Vovó Addams, a menina tem cabelos lisos, pretos, presos em duas tranças, rosto esguio e pálido e seu vestido preto possui uma gola “Peter Pan” branca e botões brancos; as meias e botas são também pretos. O vestido de Wandinha evoca dois períodos da história da moda estadunidense: os anos 1900 e os anos 1600, no quais a criação da gola Peter Pan e a importância da indumentária puritana no episódio de Caça as Bruxas em Salém, nos EUA. A inocência infantil evocada pela gola Peter Pan, branca, plana arredondada, do vestido de Wandinha (Khairunnisa, 2014; Felsenthal, 2012), contrasta com a composição que remonta à indumentária puritana, associada historicamente à acusação e morte de mulheres por bruxaria (Blumberg, 2007; Murrel, 2021). Essa dualidade intencionalmente construída posiciona a personagem em um limiar entre a inocência e a escuridão, a fragilidade e o perigo, caracterizando-a como uma 'menina má' ou 'criança estranha' típica dos romances góticos (MacFarlane, 2023).

O “vestido Wandinha”, além de um elemento estético, figura como uma extensão da identidade de Wandinha. Sua composição simples permitiu que ao longo das décadas este se solidificasse como um ícone na cultura pop, facilmente identificável, carregado de nuances e informações de moda que o dotam de capacidade para evocar uma gama complexa de significados. Sendo, portanto, um ponto de partida interessante, bem como uma materialização, de como a moda pode ser utilizada como uma ferramenta narrativa na cultura pop, oferecendo uma paleta complexa e diversa de possibilidades que comunicam para além da imagem e, por isso, se torna essencial na criação e representação de personagens que ressoem com o público de seu tempo sendo, ainda, fundamental para os fluxos comunicacionais da cultura pop contemporânea.

1. Wandinha: quem é essa menininha macabra?



A personagem Wandinha Addams é uma criação do cartonista Charles Addams que alcançou o *status* de fenômeno da cultura pop com o sucesso e popularidade da série que carrega o seu nome, “Wandinha”, lançada pela plataforma de *streaming* Netflix em 2022, com a peculiar direção de Tim Burton. A personagem central da série se tornou tão popular que na cultura pop existe, hoje, como um ícone independente, mas nem sempre Wandinha foi apenas Wandinha, Wandinha, vale lembrar, é uma Addams.

A Família Addams é um conjunto de personagens criados Charles Addams (1912 – 1988), autor e cartunista conhecido por seu estilo de vida, na época considerado excêntrico, mas que hoje podemos identificar como gótico. Mesmo que uma boa parte do trabalho de Addams não tenha esse tom sombrio o conjunto de suas publicações mais sinistras e sombrias, em associação com sua imagem pública impulsionaram sua fama de “*Van Gogh dos Ghouls*”, “*Bela Lugosi dos Cartonistas*”, “guru dos cemitérios” e “catalisador do Gótico Americano” (DAVIS, 2021). Nesse cenário, a Família Addams foi criada para as histórias em quadrinhos de Charles Addams. O sucesso que procedeu os quadrinhos pode levar a creditar que a família foi a maior publicação de Addams mas, na verdade, em quantidade, apenas 150 de aproximadamente 1300 quadrinhos retratam esses personagens.

A Família Addams retorna aos holofotes da cultura popular em 1964, quando ganhou uma adaptação para a televisão, dirigida por produzida por David Levy, transmitida pela emissora estadunidense ABC, foi ar entre os anos de 1964 e 1966. Na década seguinte, em 1973, o estúdio de desenhos animados *Hanna-Barbera* produziu uma nova adaptação da família por demanda do público. A série animada foi transmitida nas manhãs de sábado de 1973 a 1975 na NBC. Posteriormente, A Família Addams foi adaptada para o cinema em 1991, em filme homônimo. Para Miserochi (2021), o filme de 1991, dirigido por Barry Sonnenfeld e com Charles Addams como um dos roteiristas, foi um sucesso tão estrondoso que reviveu a família para toda uma nova geração que se encantou com sua estranheza. Nestas últimas adaptações Wandinha ganha maior destaque por protagonizar de suas cenas e diálogos marcantes. A personalidade excêntrica e sombria da personagem, presente, na dupla de filmes noventistas, dá à personagem ganha maior destaque e caracterização, com atributos de personalidade que viriam a inspirar as adaptações futuras da personagem. A personalidade sombria, sádica, sagaz e quase apática da menina Addams fez dela um ícone da cultura pop e da cultura gótica. A menina que não sorri, esboça pequenos e sarcásticos sorrisos cada vez que uma de suas armações homicidas e incendiárias funcionam.

Novas adaptações da Família Addams aconteceram nos anos 2019 e 2021 no formato de longas metragens animados. As produções cinematográficas foram sucessos de bilheteria angariando legiões de fãs apaixonados pela família que, com o alcance nacional e internacional, os membros da família, tanto coletivamente quanto individualmente, expandiram seus horizontes comerciais, comercializando produtos que variam desde perfumes até serviços de telefonia internacional, revistas e até uísque japonês (MISEROCCHI, 2021, p.16). No entanto,

foi a série Wandinha que não apenas renovou o interesse pela família, mas renovou o público e a *fanbase* dos Addams e da própria personagem.

1.1. “As Wandinhas” e seus figurinos

Wandinha é uma personagem que está presente na cultura pop há, pelo menos, oitenta e cinco anos. Em sua primeira aparição nos quadrinhos Wandinha era uma personagem cuja imagem corresponde a uma criança de cabelos lisos presos em duas tranças, rosto esguio e pálido, vestido preto com gola “*peter pan*” e botões brancos, meias e calçados pretos.

Figura 1. Wandinha nos quadrinhos de Charles Addams dos anos 60



Fonte: Ilustração de Charles Addams, *The New Yorker* (1938-1988).

Quando a personagem reaparece na série televisiva *A Família Addams* de 1964, sendo interpretada por Lisa Loring aos seus seis anos de idade. O figurino escolhido replicava os elementos principais da roupa da personagem nos quadrinhos: cabelo preto, longo e trançado, vestido infantil preto com gola arredondada e botões brancos, meia-calça preta e sapatos pretos. Nas adaptações seguintes houveram variações desse mesmo figurino.

Na série animada de 1973, Wandinha aparece, pela primeira e última vez, com um vestido cor de rosa, com meias brancas e sapatilhas ao invés de botas; nos filmes de 1991 e 1993, o vestido todo preto ganha textura por meio de uma estampa discreta de bolinhas e os punhos brancos não aparecem; nos longas animados de 2019 e 2021 as tranças da personagem formam uma forca caindo por seus ombros, as meias voltam a ser brancas e as botas ganham mais altura em seus canos.

Figura 2. Os figurinos de Wandinha nas séries e filmes



Fonte: Compilação, captura de tela e extração do filme *A Família Addams* (1991) pela autora.

Na série *Wandinha*, de 2022, a menina Addams passa por trocas de figurinos que deixam de ser apenas variações de suas antecessoras. O figurino tradicional ganha uma modelagem mais reta, menos infantil – afinal, na série, *Wandinha* é uma adolescente -, e a estampa sobre o vestido preto ganha mais destaque para criar textura e contraste. O tradicional vestido de gola Peter Pan se alterna com o uniforme da escola a qual a personagem frequenta, que atendendo à sua condição de alérgica a cores consiste em um conjunto de saia colegial e blazer listrados em preto e cinza que sobrepõem uma blusa branca com gola e punhos à mostra, gravata, meias pretas e um sapato que remonta ao lançamento de 2021 da marca Prada, o sapato *Monolith*. Outro figurino marcante da personagem na série foi o seu vestido de baile, um design da marca *Aiala*, usado por no episódio 4 da primeira temporada da série, intitulado "*Ai, Que Noite*". Entre as transparências e babados conta também com a gola marcante do figurino tradicional, desta vez, na cor preta.

Apesar das variações ao longo dos anos o visual assinatura da personagem permanece sendo o vestido preto na altura dos joelhos de magas compridas, gola branca, botões, meia-calça preta, botas de cano baixo, cabelos pretos divididos em duas tranças laterais e rosto pálido. Para além de um visual bem demarcado e

consagrado na iconografia da cultura pop, o figurino de Wandinha, em consonância com os estudos de Scholl *et al.* (2009) e Costa (2002), é uma composição que conta sobre a história da personagem e suas características as comunicando ao público através de uma narrativa de moda quem é Wandinha.

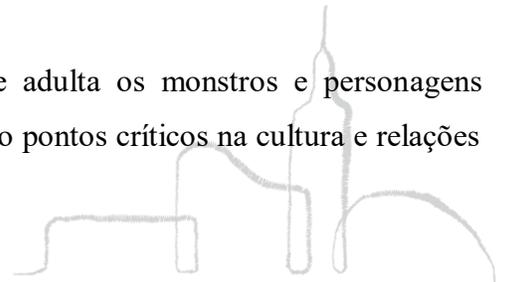
2. A desconcertante criança macabra

A série Wandinha (2022), que dá maior destaque e desenvolvimento à personagem, é uma comédia de terror de estética gótica de conto de fadas macabro, com cenários que remetem à arquitetura gótica e vitoriana, mas com uma protagonista moderna: mulher, jovem, empoderada, corajosa e segura de si. Nesta esteira, Wandinha atende à dois tropos das narrativas ficcionais modernas e do terror: a mulher moderna além dos padrões e a menininha assustadora. Ambos, na narrativa de Wandinha, caminham juntos na medida em que as contradições inerentes às representações da criança má, cuja presença gera perturbação e destruição, ou mesmo da criança monstruosa, que representa perigo. A menininha assustadora desempenha um papel específico: ela é a figura por meio da qual a narrativa é perturbada. Esse tropo se manifesta em personagens femininas que reproduzem a feminilidade, são pequenas e jovens – meninas -, mas sua presença nas narrativas góticas contemporâneas desestabiliza o que é familiar, doméstico e fofo, servindo como a base para o desconforto que ela evoca (MacFarlane, 2023).

O apelo que a menina Addams tem para mulheres adolescentes e adultas vem deste papel disruptivo que a personagem desempenha desde as adaptações cinematográficas de 1991 e 1993. Wandinha quebra a expectativa do que se espera de meninas e mulheres ao se recusar a sorrir e ser intransigente, tudo isso misturado ao humor do absurdo revestido do sombrio que a cerca. Essas características ressoam com mulheres e meninas na medida em que, na tecitura da narrativa da vida mulheres são o Outro, e o outro é diferente, é assustador, é monstruoso por vezes, mas o Outro também se destaca. A diferença que faz o Outro ser o Outro, portanto, gera efeitos diversos que podem ser instrumentalizados para abastecer narrativas.

Trazendo para a série a qual estamos explorando, o mesmo componente gótico de dissonância estética que faz com que Wandinha seja o Outro, assustadora, *outcast*, macabra é o mesmo que suscita o mistério, a sedução e o poder das criaturas da noite. Assim, Wandinha cativa fãs mulheres por ser irreduzível e autêntica, ainda que nos exageros da ficção, emanando uma aura de autoridade e estranheza. Ainda, a personagem é retratada na série como o Outro do Outro, de origem latina, alérgica a cores, é a mais estranha entre os estranhos, a excluída pelos excluídos e por isso, na sua singularidade, Wandinha é a protagonista.

Para Mulvey-Roberts (2016), assim como na literatura gótica e adulta os monstros e personagens monstruosos aparecem para expressar medos e ansiedades sociais, expondo pontos críticos na cultura e relações



– como por exemplo, a questão do Outro representar sentimentos ou sujeitos reprimidos e oprimidos, como abordamos anteriormente -, nas peças infantis essa monstruosidade destaca as “crises culturais” nas quais as crianças estão situadas, como por exemplo a compreensão de quem são, formação de personalidade, identificação de diferenças, mudanças fisiológicas próprias do crescimento e até mesmo o encaixar-se ou não no papel que espera-se que ele/ela desempenhe ao crescer.

A narrativa de *outcast* apresentada pela série utiliza o figurino como ferramenta para transmitir visualmente sua mensagem, identificar a personagem e o lugar que ela ocupa na história que está sendo contada, sem deixar de gerar identificação com o público. No caso de Wandinha, como abordado anteriormente, essa identificação se deu, majoritariamente, com o público jovem feminino vez que a personagem apresenta um visual que, apesar de infantil, distorce a própria imagem de criança trazendo, através do gótico e da predominância do uso da cor preta, um ar de estranheza; e, tudo isso, dado o quão sedimentado é o ícone Wandinha no imaginário popular e na cultura pop, é identificável, quase que de imediato, ao vislumbre de seu tradicional “vestidinho”.

3. A criança macabra e seu “vestidinho”

Após visualizar o figurino de Wandinha nas diversas adaptações que a personagem sofreu ao longo das mais de oito décadas presente na cultura pop, a imagem que persiste em remeter à personagem é o vestido preto com gola branca, que não por acaso é casualmente chamado de vestido Wandinha. Para falar mais sobre essa peça e o que ela diz sobre a personagem vamos explorar um pouco da história do modelo, sem perder de vista que a menina Addams é uma personagem infanto-juvenil.

3.1. Apenas uma menininha

O elemento da infância ganha importância na presente análise a partir do momento em que ao observar o figurino ícone de Wandinha, em comparação com a de outras personagens femininas da família, há uma clara demarcação e etária. São três as mulheres Addams: Wandinha, Morticia e a Vovó Addams. Três mulheres em momentos distintos da vida que são apresentados aos olhos por meio da composição das personagens e de seus figurinos. Wandinha, representa a mulher Addams em sua infância, com ares de boneca macabra dado o toque de estranheza de sua palidez e personalidade sádica e sarcástica, brindadas pelo vestido infantil tingido de preto com a gola branca em contraste e destaque.

A concepção de roupa, ou moda infantil, que circula na contemporaneidade está relacionada às mudanças sociais, econômicas e culturais que refletem na percepção social do que é a infância e como se dá o desenvolvimento humano. Inicialmente, na Idade Média, a infância não era demarcada como uma fase distinta da vida adulta, e as roupas infantis eram simples e funcionais, sem grandes distinções entre gêneros. Com o passar

dos séculos, a percepção da infância evoluiu, e as roupas infantis passaram a refletir as diferenças de classe social, com as crianças da nobreza vestindo tecidos mais nobres e as crianças das classes populares utilizando roupas mais rústicas e práticas.

A Era Vitoriana marcou um ponto de inflexão, com a infância sendo reconhecida como uma fase única e especial, com necessidades próprias. As roupas infantis tornaram-se mais elaboradas e diferenciadas, com destaque para os vestidos ornamentados das meninas e os conjuntos mais práticos para os meninos. O século XX trouxe consigo novas demandas, como a necessidade de roupas mais confortáveis e funcionais, impulsionada pelas guerras mundiais. A produção em massa e a publicidade também moldaram o mercado da moda infantil, tornando-a mais acessível e diversificada.

Nas últimas décadas, a moda infantil se consolidou como um segmento importante da indústria da moda, com foco no consumo de massa e na adaptação às tendências contemporâneas. Atualmente, a moda infantil busca atender às demandas de um público cada vez mais exigente, valorizando a diversidade, a inclusão e a sustentabilidade. Mas nessa história da moda infantil onde está o vestido Wandinha?

Voltando para 1900, no século XX, um dos principais elementos do vestido Wandinha despontou, a gola que ficou conhecida como “gola Peter Pan”. Plana, delicada e com as pontas arredondas a gola Peter Pan ganhou este nome em referência à gola usada por Maude Adams em performance como o personagem principal de Peter Pan em sua adaptação na Broadway em 1905. Fields (2004) revela que a própria atriz colaborou com o pintor John Alexander e sua esposa Elizabeth Alexander na criação do figurino. O musical foi um sucesso e o figurino de Maude também, que se logo se tornou um acréscimo popular ao design da moda nos Estados Unidos e no Reino Unido, e rapidamente se tornou um estilo de gola popular em todo o mundo. Na moda europeia, porém, gola semelhante se tornou muito popular cinco anos antes, quando nas ilustrações do livro *Claudine à l'école*, ou *Claudine na Escola*, da autora Willy et Colette, a personagem principal era retratada com uma gola muito semelhante tendo o acréscimo de um lenço amarrado em laço.

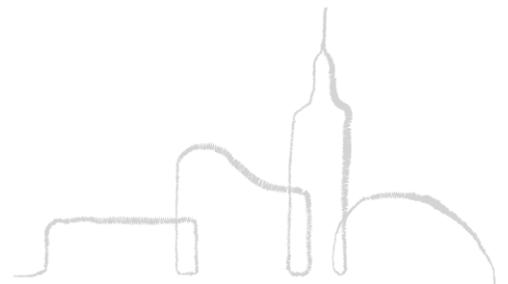
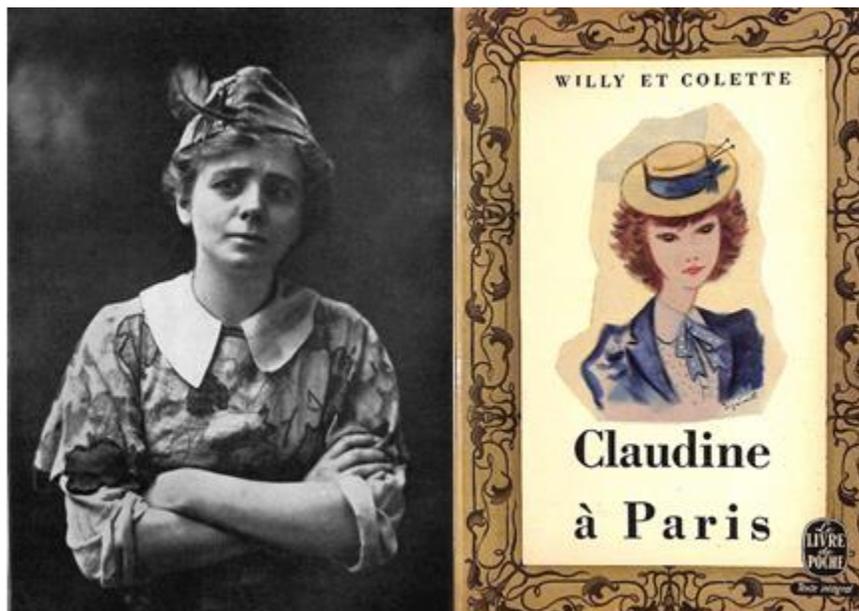


Figura 3. Maude Adams como Peter Pan e a personagem Claudine



Fonte: Compilado pela autora.

Nos anos 1920, as golas se tornaram padrão nos vestidos de meninas, criando uma associação de inocência que persiste até hoje. Na década de 1930, o estilo se tornou quase obrigatório em casamentos, dessa vez nos vestidos das noivas adultas, complementando vestidos de cetim branco. Apesar de nas décadas posteriores terem aparecido nas diversas formas e complementando estilos como *mod*, *pinup* e gótico, a gola Peter Pan seguiu como um ícone que evoca as ideias de infância, inocência e pureza (Khairunnisa, 2014; Felsenthal, 2012).

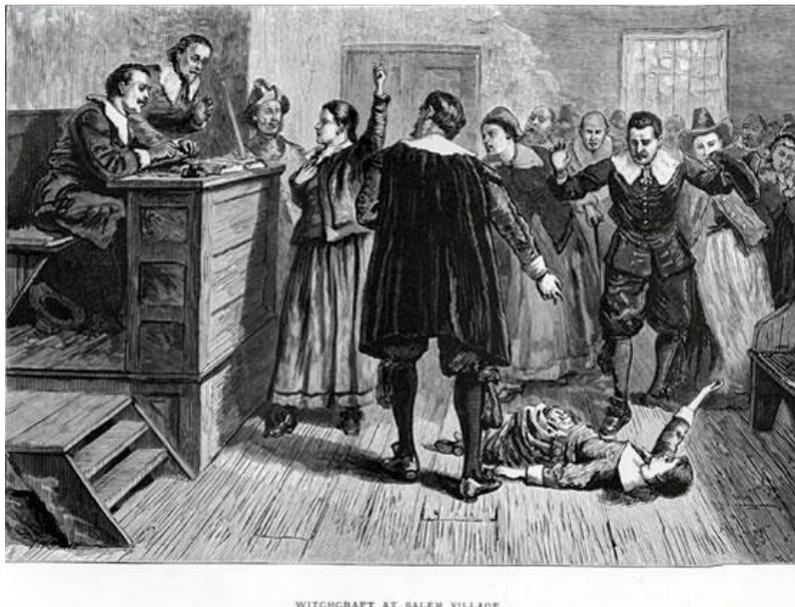
Diante deste cenário é possível apontar que Charles Addams, ao criar Wandinha, deu a ela uma roupa popular para entre as crianças, reforçando a ideia de que ela é apenas uma menina, e lançando sobre a infância as sombras dos tecidos pretos e a subversão da típica criança de uma família estadunidense da época. A subversão da criança enquanto um ser inocente expressa no vestido de Wandinha tem relação com um outro aspecto da história da gola nas roupas femininas estadunidenses, a caça às bruxas nas sociedades puritanas dos Estados Unidos da América.

3.2. As bruxas de Salém e a moda Puritana

O mais famoso caso de perseguição e assassinato de mulheres consideradas bruxas nos Estados Unidos da América é o episódio da Caça às Bruxas de Salem, que ocorreu entre 1692 e 1693, na qual foram acusadas mais de 200 pessoas, 20 delas foram executadas (Blumberg, 2007). Conforme Mundra et.al (2016), os julgamentos das bruxas de Salem tiveram início com relatos de doenças inexplicáveis entre jovens garotas da cidade, incluindo sintomas como cegueira temporária, lesões cutâneas, convulsões e alucinações diagnosticados como bruxaria, um

diagnóstico que desencadeou uma série de perseguições e acusações que, em contato com a cultura puritana, profundamente enraizada na crença na existência de bruxas, criou um ambiente fértil para a aceitação dessa explicação sobrenatural (Boyer; Nissenbaum, 1974; Mundra, 2016). Ainda, havia uma tensão social latente em razão dos conflitos com aldeias vizinhas e o medo puritano de que sua vila sofresse com ataque indígenas, catalisando, assim, a histeria coletiva que precedeu a caça às bruxas (Sherwin, 2023).

Figura 4. Bruxaria na Vila de Salém



Fonte: Pioneers in the Settlement of America by William A. Crafts. Vol. I Boston: Samuel Walker & Company, 1876.

O curto período de crueldade misógina foi marcado pela ideia de que “a bruxaria era associada às mulheres porque elas eram vistas como “o receptáculo mais fraco”, mais suscetíveis à tentação diabólica” (Gaskill, 2010). Assim, enquanto alvos, mulheres tinham suas vestimentas e comportamentos fiscalizados e qualquer desvio poderia resultar em uma acusação.

As roupas das mulheres puritanas eram marcadas pela simplicidade, modéstia e funcionalidade, refletindo os valores religiosos e sociais da época. Cores sóbrias como preto, marrom, cinza e azul escuro predominavam em tecidos como lã, linho e algodão. Murrel (2021), aponta que os tecidos escuros eram usados em camadas, de forma que o traje típico consistia em várias camadas: começando por uma camisa de linho ou algodão, de mangas longas e decote alto, muitas vezes com gola ou colarinho, podendo haver variações na gola de acordo com a classe social; toucas e chapéus que escondiam seus cabelos e orelhas; e saias longas e amplas, presas na cintura por um cinto ou cordão completavam o conjunto, que podia, ainda, incluir aventais para proteger as roupas durante as tarefas domésticas (Murrel, 2021).

As golas eram peças importantes no vestuário feminino puritano. Comumente confeccionadas em linho branco engomado, podiam ser planas ou com babados, e serviam para cobrir o pescoço e o colo, atendendo às exigências de comportamento modesto da comunidade. Qualquer extravagância, mudança nas cores e ausência de peças que cobrissem os corpos femininos, incluindo as golas, era considerado um sinal de desvios dos preceitos religiosos, associando-os à bruxaria e a figura do Diabo.

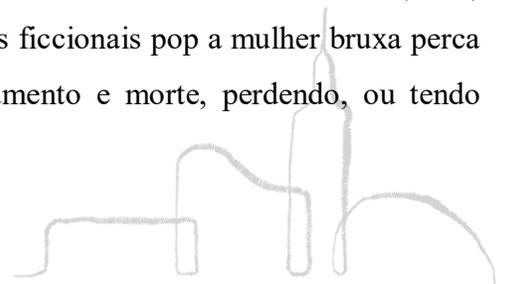
Figura 5. Reprodução de um traje feminino puritano



Fonte: extraído do vídeo Dr Lucy Worsley Looks at How Clothing Changed - Harlots, Housewives and Heroines, do canal BBC Four, no YouTube.

As acusações de bruxaria, frequentemente eram também baseadas em estereótipos físicos e sociais, revelam uma profunda misoginia e um medo do envelhecimento e da diferença. Conforme Bechtel (2002), as mulheres acusadas eram descritas como feias, velhas, com deformidades físicas ou, paradoxalmente, como belas e sedutoras através de pactos demoníacos. Essas características, de acordo com Ginzburg (2012), reforçam a ideia de que as condições físicas eram uma manifestação externa do mal. Para além dos corpos e das vestimentas, há uma face desse controle que se ocupa do aspecto reprodutivo (Federici, 2017), isto porque as acusações de crimes de bruxaria consistiam, principalmente, em feitiços para provocar infertilidade, impotência sexual, abortos, morte de bebês, recém nascidos ou durante o parto, além do uso do sangue desses infantes para rituais sabáticos (Chiovato, 2022).

A imagem demonizada de mulheres vitimadas pela caça às bruxas é frequentemente explorada na cultura pop, bem como sua relação com a sexualidade e domínio de corpos femininos, tais como as séries *Salem* (2014) e o filme *A Bruxa* (2015), por exemplo. Não é incomum que em narrativas ficcionais pop a mulher bruxa perca suas roupas ao longo de seu percurso de acusação, linchamento, julgamento e morte, perdendo, ou tendo



arrancadas de si, as camadas de roupas que cobrem seu corpo até que, por vezes, em chamas, sua pele queima nua, por outras o corpo nu se junta ao sabá das bruxas em deleite.

É também no pop que o imaginário sobre bruxaria e bruxas toma contornos positivos, desde filmes como *As Bruxas de Eastwick* (1987), *Jovens Bruxas* (1996), a saga *Harry Potter* (2001 – 2011), e *A Bruxa do Amor* (2016); bem como séries tais quais *Sabrina, Aprendiz de Feiticeira* (1996), *O Mundo Sombrio de Sabrina* (2018) e *Wandinha* (2022). Nas atualizações da cultura pop estadunidense, a indumentária puritana perde camadas e comprimento, ganha cores, profana a modéstia, brinca com a quebra de regras empoderadora. A gola alta e pontuda da indumentária puritana não cumpre mais a função de cobrir pescoços, mas sim de adornar os vestidos das bruxas e apontar perturbar o julgamento acerca de sua profanação ou inocência. Essa é uma herança pop de *Wandinha*, vez que uma das primeiras representações da "roupa de bruxa" puritana na cultura pop é a usada pela personagem em um quadrinho de Charles Addams para o *The New Yorker* em 1938.

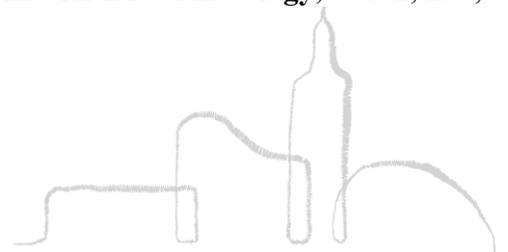
Considerações Finais

Do sacrifício de bebês à doce inocência infantil, o vestido *Wandinha*, é um ícone pop que reúne narrativas acerca do feminino e feminilidade, da infância e da corrupção da mesma. A inocência infantil da gola plana arredondada, em contraste com a composição que macula a indumentária puritana na qual mulheres foram acusadas de bruxaria e foram mortas, compõe uma imagem da personagem, intencionalmente construída para ser ao mesmo tempo inocente e sombria, frágil e perigosa. *Wandinha* e seu vestido atendem ao tropo de menina má, ou criança estranha, dos romances góticos e histórias de horror; são personagens femininas que reproduzem a feminilidade, são pequenas e jovens, mas sua presença desestabiliza o que é familiar, doméstico e fofo, causando desconforto (MacFarlane, 2023; Balanzategui, 2018). Há uma síntese paradoxal de familiaridade e estranheza, vulnerabilidade e ameaça, inocência e uma perigosa dificuldade de as decifrar.

O vestido *Wandinha* é um simples vestido infantil com uma gola que evoca a inocência e a pureza da infância, mas tanto a própria gola quanto sua cor preta lançam sombras e criam nuances narrativas para a personagem e para as histórias das quais participa. Neste sentido, podemos entender o “vestido *Wandinha*” como uma manifestação da moda na cultura pop para além de uma questão de estilo, mas como uma linguagem visual poderosa que complementa e enriquece a narrativa tradicional, que conta sobre história da moda e história das mulheres e como estas se encontram em uma peça de roupa de um sujeito ficcional de grande presença na cultura pop global. Itens como o vestido *Wandinha*, oferecem uma paleta rica de símbolos e significados que os designers e o público em geral podem usar para aprofundar a composição e caracterização de personagens ou de si mesmos, de forma que explorar essa “paleta *fashion*” é uma ferramenta narrativa essencial na criação e representação de personagens que ressoem com o público de seu tempo e, por isso, fundamental para a cultura pop contemporânea.

REFERÊNCIAS

- BALANZATEGUI, J., **The Uncanny Child in Transnational Cinema: Ghosts of Futurity at the Turn of the Twenty-First Century**, Amsterdam University Press, 2018.
- BECHTEL, Guy. **As quatro mulheres de Deus: a puta, a bruxa, a santa e a imbecil**. Vários Tradutores. Lisboa: Multinova, 2002.
- BOYER, Paul; NISSENBAUM, Stephen. **Salem possessed: The social origins of witchcraft**. Harvard University Press, 1974.
- BLUMBERG, Jess. A brief history of the Salem witch trials. **Smithsonian.com**, v. 23, 2007.
- CORTINHAS, Rosângela. **Figurino: um objeto sensível na produção do personagem**. 2010.
- CHIOVATTO, Ana Carolina Lazzari. O mago anti-herói de Eric Novello. **Abusões**. Rio de Janeiro: UERJ, 2018. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/34293>.
- COSTA, Francisco Araujo da. O figurino como elemento essencial da narrativa. *Sessões do imaginário*, v. 7, n. 8, 2002.
- DAVIS, Linda. **Chas Addams: a cartoonist's life**. Turne Publishing Company, Nashville, Tennessee, 2021
- FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva**. Trad. Coletivo Sycorax. São Paulo: Elefante, 2017.
- FELSENTHAL, Julia. **Where the Peter Pan Collar Came From—and Why It's Back**. *Brow Beat, Slate*. 20 de jan. de 2012.
- FIELDS, Armond. **Maude Adams: Idol of American Theater, 1872-1953**. McFarland, 2004.
- GASKILL, Malcolm. **Witchcraft: a very short introduction**. Nova York: Oxford: 2010.
- GINZBURG, Carlos. **História Noturna: Decifrando o Sabá**. Trad. N. Moulin. São Paulo: Cia. de Bolso, 2012.
- KHAIRUNNISA, Erika. A Semiotic Analysis of Fashion Domination through Signs in Music Videos. **Passage**, v. 2, n. 1, p. 41-55, 2014.
- MACFARLANE, Karen E. Creepy Little Girl. **Gothic Studies**, v. 25, n. 1, p. 1-19, 2023.
- MISEROCCHI, Kevin. **A Família Addams: Álbum de Família**. DarkSide Books, Rio de Janeiro, 2021.
- MULVEY-ROBERTS, Marie. **Dangerous bodies: Historicising the gothic corporeal**. Manchester University Press, 2016.
- MUNDRA, Leela S. et al. The Salem witch trials—bewitchment or ergotism. **JAMA dermatology**, v. 152, n. 5, p. 540-540, 2016.



MURRELL, Rachel. **Dressing the Witch: Clothing, the Body, and Accusations of Witchcraft in Puritan New England.** 2021.

SCHOLL, Raphael Castanheira; DEL-VECHIO, Roberta; WENDT, Guilherme Welter. Figurino e Moda: Intersecções entre criação e comunicação. In: **Intercom–X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul.** Blumenau. 2009.

SHERWIN, Brie D. Hocus Pocus: Modern-Day Manifestations of Witch Hunts. **Nw. JL & Soc. Pol'y**, v. 19, p. 1, 2023.

