

**A estética do desconforto no cinema de horror:  
elementos sintáticos e semânticos para o design de moda contemporâneo**

***The aesthetics of discomfort in horror film:  
syntactic and semantic elements for contemporary fashion design***

Camila Cristina SILVA<sup>1</sup>  
Maria Eduardo Bueno SILVA<sup>2</sup>  
Isadora Alexandre FERREIRA<sup>3</sup>  
Ítalo José de Medeiros DANTAS<sup>4</sup>

**Resumo**

O minimalismo consolidou-se como ideal estético dominante na moda contemporânea, contribuindo para a homogeneização visual e a marginalização de linguagens dissidentes. Diante desse cenário, este artigo discute a estética do desconforto como regime visual alternativo, investigando seus elementos sintáticos e semânticos a partir do cinema de horror. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, exploratório-analítica, estruturada como estudo de caso da franquia Jogos Mortais. Os resultados indicam que o desconforto opera como linguagem estética estruturada, articulando espaço, corpo, vigilância e dilemas morais, ampliando os limites expressivos do design de moda contemporâneo.

**Palavras-chave:** Estética do desconforto. Cinema de horror. Design de moda. Minimalismo. Linguagem visual.

**Abstract**

Minimalism has consolidated itself as the dominant aesthetic ideal in contemporary fashion, contributing to visual homogenization and the marginalization of dissident visual languages. In this context, this article discusses the aesthetics of discomfort as an alternative visual regime, investigating its syntactic and semantic elements through horror cinema. This qualitative, exploratory-analytical study is structured as a case study of the Saw film franchise. The results indicate that discomfort operates as a structured aesthetic language, articulating space, body, surveillance, and moral dilemmas, thereby expanding the expressive boundaries of contemporary fashion design.

**Keywords:** Aesthetics of discomfort. Horror film. Fashion design. Minimalism. Visual language.

---

<sup>1</sup> Graduanda em Design de Moda pela Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Acadêmica de Passos. E-mail: camilacsilva1804@gmail.com

<sup>2</sup> Graduanda em Design de Moda pela Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Acadêmica de Passos. E-mail: buenouemg@gmail.com

<sup>3</sup> Graduanda em Design de Moda pela Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Acadêmica de Passos. E-mail: Isadoraferreira543@gmail.com

<sup>4</sup> Doutorando em Processos e Manifestações Culturais (Universidade Feevale). Professor na Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Acadêmica de Passos. E-mail: italodantasdesign@hotmail.com

## Introdução

Nas últimas décadas, a moda tem sido atravessada por diferentes correntes estéticas que moldam não apenas o vestuário, mas também os modos de vida, os regimes de visibilidade e os discursos culturais de uma época (English, 2013; Welters; Lillethun, 2018). Entre essas correntes, o minimalismo consolidou-se como um ideal dominante de beleza e elegância, especialmente em contextos de instabilidade social e econômica, como o período posterior à pandemia de COVID-19 (Colares, 2017; Martins, 2021). A valorização da simplicidade formal, da neutralidade cromática e da funcionalidade extrapolou o campo do design, tornando-se um modelo amplamente reproduzido pela indústria da moda, pelas plataformas digitais e pelos hábitos contemporâneos de consumo.

Entretanto, o predomínio do minimalismo enquanto norma estética tem contribuído para a redução da diversidade visual e para a marginalização de outras formas expressivas. Tal processo relaciona-se à lógica neoliberal que estrutura tanto a indústria criativa quanto os ambientes digitais, nos quais algoritmos tendem a privilegiar estéticas associadas ao autocontrole, à previsibilidade e à produtividade — atributos historicamente vinculados ao ideal minimalista (McRobbie, 2015; Gill, 2016; Rocamora, 2017). Como consequência, propostas visuais exuberantes, maximalistas ou dissidentes são deslocadas para posições periféricas nos circuitos de legitimação da moda, reforçando processos de homogeneização cultural (Polhemus, 1994; Kawamura, 2005).

Nesse contexto, expressões que mobilizam o grotesco, o excesso e o desconforto tendem a ser desvalorizadas, apesar de sua relevância histórica nas artes visuais, na literatura e no cinema — especialmente no gênero do horror, marcado pela tensão, pela ruptura e pela instabilidade dos corpos e dos sentidos (Maffesoli, 1995; Eco, 2007; Roble; Araújo, 2016; Sousa; Bonilha, 2021; Bezarias, 2024).

Diante dessa lacuna, o presente artigo propõe discutir a estética do desconforto como um regime visual alternativo ao ideal minimalista dominante, investigando seus elementos sintáticos e semânticos a partir do cinema de horror. Parte-se da compreensão de que a estética opera como um sistema de organização de sentidos, e não apenas como superfície formal, abordando o desconforto como ferramenta estética dotada de coerência interna e potencial crítico. Para tanto, adota-se como objeto de análise a franquia *Jogos Mortais*, cuja construção narrativa e visual é marcada por atmosferas de decadência,

vigilância, dor e transformação, buscando sistematizar padrões visuais recorrentes — como cenários, dispositivos, cromatismo e representação do corpo — em um quadro analítico que contribua para ampliar o debate sobre estéticas dissidentes e expandir os limites expressivos do design de moda contemporâneo.

### **Minimalismo como norma estética e cultural**

Para compreender como o minimalismo influencia as coleções de moda contemporâneas, é necessário analisar como essa estética ganhou destaque ao longo do tempo e se relaciona com a padronização do que é considerado “belo”, reverberando na arte e na moda. Como afirma Arnt (2015, p. 1), “o estilo de uma época é o resultado da visão de mundo da sociedade como um todo no momento em que aflora”, o que permite compreender que determinados estilos se destacam conforme transformações sociais, culturais e emocionais (Lipovetsky, 2009; Miranda, 2019). Entre 2020 e 2023, a pandemia intensificou sentimentos coletivos de incerteza e instabilidade, impactando comportamentos de consumo e expressão por meio da moda (Nascimento et al., 2020). Nesse contexto, o uso e consumo minimalista emergiram como resposta ao cenário caótico, oferecendo, por meio da simplicidade e da neutralidade, uma forma visual e simbólica de busca por segurança e estabilidade (Martins, 2021; Pontes, 2022). Essa mudança de paradigma evidenciou a necessidade de repensar modos de viver e consumir (Santos, 2021), refletindo-se no vestuário por meio de propostas mais simples, neutras e práticas (Lipovetsky, 2009).

Com o tempo, contudo, a estética minimalista ultrapassou sua função inicial de conforto simbólico e passou a se consolidar como novo padrão de beleza na moda, impactando o mercado e limitando a diversidade criativa. Neste trabalho, o foco não recai sobre o minimalismo como estilo de vida, mas sobre seus efeitos na disseminação da simplicidade estética no vestuário. Conforme Arnt (2015, p. 2), certos períodos culturais são marcados por valores que conduzem à repetição obsessiva de um estilo, o que, no caso do minimalismo, resulta na priorização da neutralidade e na evitação de temas que provoquem desconforto ou reflexão crítica. Como consequência, observa-se uma homogeneização das criações e uma tendência à aceitação do previsível, seguro e confortável, gerando a alienação do vestuário e do pensamento (Colares, 2007) e inibindo

outras perspectivas artísticas na moda capazes de instigar novas formas de pensamento, ideias e sentimentos (Arnt, 2015).

### **Estética do desconforto como dissidência**

A estética constitui um elemento fundamental na formação de vínculos sociais e culturais, atuando para além da simples apreciação do belo ao refletir valores, afetos e identidades. Como afirma Maffesoli, “a estética é uma ética, é o que gere a vida em sociedade”, sendo o sentimento estético responsável por agrupar indivíduos em torno de interesses comuns e possibilitar o bem-viver social. Nesse sentido, a estética ultrapassa o estímulo visual e envolve sensações, sentimentos de pertencimento e modos de comunicação que privilegiam o sensível em detrimento da racionalidade (Maffesoli, 2015), estando presente em todas as esferas da vida contemporânea (Arnt, 2015). A partir dessa compreensão, observa-se que elementos estéticos podem ser estrategicamente mobilizados para causar impacto e produzir sentidos, como exemplifica o desfile de outono-inverno 2024 da marca Avavav, cuja combinação de visual, performance e narrativa provocou estranhamento, viralização nas redes sociais e uma estética de brutalidade (Duarte, 2024).

Essa ação rompeu com as expectativas tradicionais de glamour associadas aos desfiles de moda, gerando uma experiência visual e sensorial marcada pelo estranhamento. Ao transformar o ambiente idealizado da passarela em um espaço caótico, sujo e imprevisível, a performance colocou em evidência a crítica à cultura do consumo descartável, reforçando o potencial da moda como linguagem artística capaz de tensionar valores normativos e padrões estéticos estabelecidos. Observa-se que tudo pode ser compreendido como forma de arte e expressão de uma experiência estética (Arnt, 2015), inclusive o desconforto, que pode atuar como fonte de inspiração artística, consolidando o conceito de “estética do desconforto”, como exemplificado no desfile de Beate Carlsson para a marca Avavav, que mobiliza elementos como lixo, agressividade, grotesco, movimentos bruscos e roupas rasgadas e inacabadas (Figura 1). De tal forma, percebemos que o desfile apresenta uma crítica ao discurso de ódio na internet. Assim, compreende-se que a estética pode ultrapassar a superficialidade visual e passa a desempenhar um papel na construção de significados, afetos e críticas sociais. Através do que propomos neste trabalho chamar de “estética do desconforto”, experiências artísticas, como o desfile

da marca de moda Avavav, não apenas provocam reações intensas no público, mas instauram reflexões profundas sobre a sociedade contemporânea. O incômodo torna-se, então, ferramenta de comunicação, capaz de ressignificar discursos e romper com o conformismo estabelecido pela estética minimalista.

Figura 1 – Desfile da Avavav de outono/inverno 2024



Fonte: Site Capricho<sup>5</sup>

### Morte como estética

A morte é um elemento recorrente nas manifestações artísticas ao longo da história, estando presente desde as primeiras pinturas rupestres até a arte contemporânea (Walton, 2003; Teodorescu, 2015). Nesse contexto, ela tem sido utilizada tanto em sentido literal como lembrete da finitude da vida quanto como expressão do desejo humano por uma existência após a morte (Walton, 2003; Teodorescu, 2015). Além disso, é frequentemente representada como uma figura monstruosa a ser temido (Seves, 2024). Partindo desse pensamento, o tema pode assumir diferentes formas na arte, refletindo as múltiplas interpretações e sentimentos que ela desperta.

Dessa forma, diversos movimentos artísticos, ao longo da história, adotaram o tema da morte em suas obras. Um exemplo notável é o pintor neoclássico Jacques-Louis David, que, em “A morte de Marat” de 1793 (Figura 2), utiliza a representação da morte de maneira romântica.

Embora a pintura apresente um estilo realista, há elementos que suavizam a brutalidade do assassinato, como a posição serena da cabeça de Marat apoiada na borda da banheira, a pena ainda segurada pela mão direita e a carta na mão esquerda. Ainda

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://capricho.abril.com.br/moda/momentos-virais-e-destaques-nos-desfiles-da-semana-de-moda-de-milao/>. Acesso em: 05 abr. 2026.

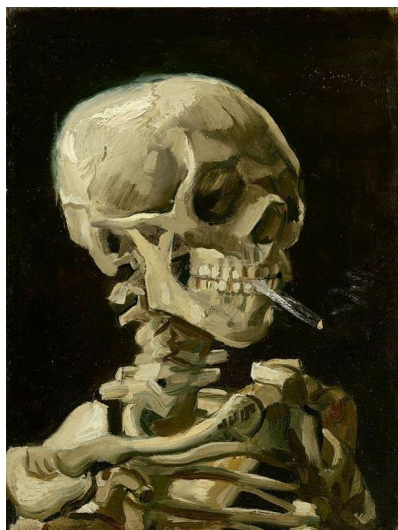
assim, a composição revela a gravidade do ato por meio da iluminação dramática e da atmosfera contida, que enfatizam o impacto emocional da cena. Em outro contexto estético, ainda que com abordagem distinta, Vicent Van Gogh também explora o tema da morte em sua obra “Crânio de um esqueleto com cigarro” (1886) (Figura 3). Nesse caso, a morte é representada de forma literal, com certo tom de ironia e crítica, o que revela outra faceta da relação entre arte e finitude (Meyer, 2022).

Figura 2 – A morte de Marat



Fonte: Site The Charnel-House<sup>6</sup>

Figura 3 – Crânio de um esqueleto



Fonte: Site Van Gogh Biography<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Disponível em: <https://thecharnelhouse.org/2015/07/13/the-death-of-marat-and-the-death-of-art/>. Acesso em: 05 abr. 2026.

<sup>7</sup> Disponível em: <https://vangoghbiography.com/gallery/black-and-white-images/>. Acesso em: 05 abr. 2026.

O tema da morte é abordado de diversas maneiras nas manifestações artísticas, representando a finitude da vida, o sofrimento e o sublime, despertando simultaneamente temor e fascínio por permanecer envolto em mistério, apesar de sua inevitabilidade (Seves, 2024). No cinema de horror, esse tema possui longa tradição, desde obras dos anos 1920 até a consolidação, a partir dos anos 1980, do horror explícito e grotesco, especialmente no subgênero *slasher*, no qual a morte assume papel estético central, como em *Jogos Mortais* (Tavares, 2010; Garcia, 2020).

A morte, enquanto imagem estética, pode operar como dispositivo simbólico de reflexão sobre a existência, a finitude e a relação do corpo com valores morais e a dor (Kristeva, 1982). Na moda, manifesta-se por meio de elementos sombrios e decadentes, como exemplifica a coleção *Highland Rape* (outono/inverno, 1995), de Alexander McQueen, que utiliza roupas rasgadas e manchadas para produzir uma estética de tragédia e desolação (Figura 4).

Figura 4 – Fotos da coleção Highland Rape



Fonte: Site Fashionphantasmagoria<sup>8</sup>

Usando como referência essa proposta estética, o presente projeto tomará a morte como elemento central de inspiração, especialmente sob o olhar da saga *Jogos Mortais*. A coleção buscará representar a morte como uma metáfora de transformação, ruptura e desconforto, refletindo visualmente os limites do corpo e da mente humana diante da dor e da sobrevivência, com o objetivo de provocar no observador a mesma inquietação estética que o horror explícito causa no cinema – não apenas pela violência visual, mas pela tensão psicológica que ela carrega. Assim, a morte deixa de ser apenas um fim e se torna um caminho simbólico para a reinvenção.

---

<sup>8</sup> Disponível em: <https://fashionphantasmagoria.wordpress.com/2014/09/22/highland-rape/>. Acesso em: 05 abr. 2026.

## Materiais, métodos e técnicas

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, com objetivos exploratórios e analíticos (Gil, 2008), adotando o estudo de caso como procedimento técnico (Santos, 2018) ao analisar a franquia cinematográfica Jogos Mortais. A abordagem qualitativa justifica-se pela necessidade de interpretar fenômenos estéticos e simbólicos a partir de seus significados e estruturas visuais, compreendendo o cinema de horror como uma construção estética intencional. A escolha do corpus fundamenta-se na recorrência e consistência visual da saga, cuja narrativa e direção de arte constroem um repertório reconhecível de atmosferas, materiais, cores e representações do corpo associadas ao desconforto sensorial e psicológico. Assim, a análise concentra-se na identificação de elementos visuais recorrentes que estruturam a estética do desconforto como uma linguagem visual coerente e passível de sistematização no campo do design de moda contemporâneo.

O procedimento analítico adotado consistiu em uma análise estética e visual das obras, orientada pela observação sistemática de cenas-chave da franquia. Foram considerados, de forma integrada, elementos como:

- (a) ambientações e cenários;
- (b) tratamento cromático e atmosférico;
- (c) materialidades e texturas;
- (d) representação do corpo e de seus limites;
- (e) dispositivos mecânicos e objetos recorrentes;
- (f) relações entre espaço, corpo e tensão narrativa.

O estudo realizou a identificação, o agrupamento e a sistematização de padrões visuais recorrentes, organizando-os em duas dimensões analíticas complementares: elementos sintáticos, relacionados à organização formal da imagem, e elementos semânticos, associados aos sentidos mobilizados por essas escolhas visuais (Niemeyer, 2003). Esse procedimento resultou na construção de um quadro analítico da estética do desconforto, entendido como principal resultado metodológico da pesquisa, concebido como ferramenta conceitual não prescritiva, capaz de subsidiar análises estéticas e

processos criativos no design de moda, especialmente aqueles voltados ao tensionamento do ideal minimalista hegemônico e à exploração de linguagens visuais dissidentes.

### **A estética do desconforto em Jogos Mortais: espaço, corpo e narrativa como dispositivos estéticos**

Nesta pesquisa, a franquia “Jogos Mortais” foi escolhida como objeto de análise pois exemplifica o que entendemos enquanto conceito da “estética do desconforto”, em que as sensações de incômodo geradas no público são feitas através de elementos estéticos que relacionam sensações de agonia, medo, desespero e o grotesco com o objetivo de causar uma reflexão no indivíduo. Partindo disso, a análise será dividida em aspectos como cenário, objetos, sensações, jogo de câmeras e narrativas.

Primeiramente, abordando os elementos cinematográficos, começando pelo espaço e cenário como catalisadores do desconforto. Os ambientes onde os jogos acontecem na grande maioria possuem características insalubres e estão em situações de abandono. Um dos exemplos é o banheiro sujo apresentado no primeiro filme da saga, assim como a casa abandonada no segundo filme da franquia e o laboratório de John em Jogos Mortais 3, que recorda um ambiente hospitalar, porém mórbido (Figura 5).

Figura 5 – Cena do filme Jogos Mortais 1



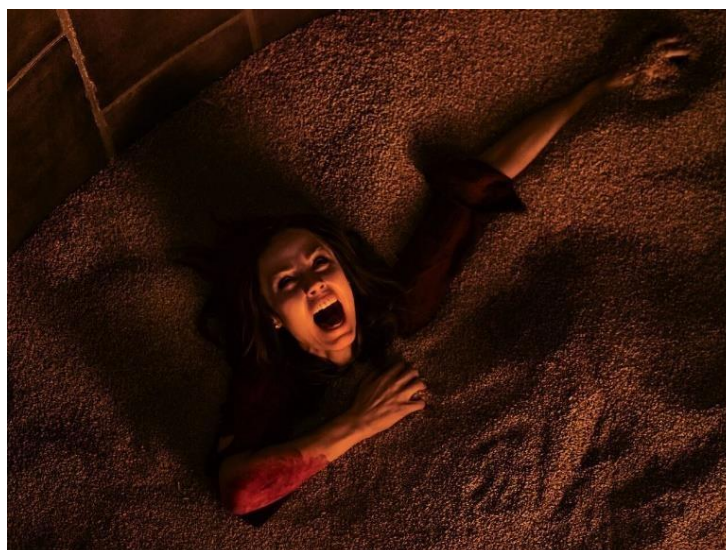
Fonte: Wan (2004)

Esses lugares despertam nos jogadores sentimentos de desespero e de claustrofobia por serem ambientes fechados, além de estarem presos em um cômodo desabrigado e poluído. Assim, o cômodo causa tanto no personagem quanto no espectador sensações desagradáveis através de suas características, sendo importantes para compor a estética do desconforto. Como é abordado por Zanini (2015), apresentando a importância do espaço na saga:

[...] o sensorial e o psicológico são levados a extremos, e alguns dos cenários de Jogos Mortais podem ser apontados como releituras eficientes de espaços góticos. O primeiro destes espaços é o icônico banheiro sujo e destruído onde Adam e Lawrence estão acorrentados em JM (Zanini, 2015, p. 11).

A partir do trecho citado acima, o autor, além de traçar um paralelo entre os filmes analisados e a estética gótica, não se limita somente em destacar os elementos visuais característicos, como a escuridão, o grotesco ou a atmosfera sombria. Zanini (2015) destaca, sobretudo, a relevância do ambiente como componente essencial na construção da experiência estética. Esses cenários são intencionalmente projetados para afetar os sentidos, por meio de espaços claustrofóbicos, deteriorados e opressivos, provocando reações emocionais intensas (Figura 6). Dessa forma, o ambiente torna-se um agente de desequilíbrio psicológico, conduzindo o indivíduo a um estado de vulnerabilidade em que a razão cede lugar ao desespero. Assim, o espaço não atua apenas como um pano de fundo narrativo, mas como um elemento ativo na produção do desconforto estético, reforçando o impacto emocional da obra.

Figura 6 – Cena do filme Jogos Mortais 8

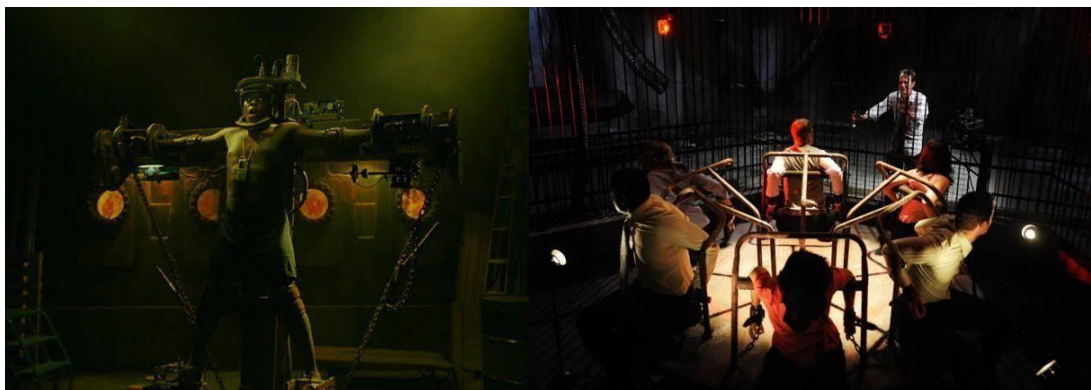


Fonte: Spierig e Spierig (2017)

As armadilhas usadas, por sua vez, não podiam ser deixadas à deriva visto que são as principais responsáveis de formar o incômodo nos espectadores. Indo além da complexidade das máquinas, o desconforto também é causado pelo fato de esses objetos

serem ajustados no corpo dos jogadores ou os próprios serem obrigados a usá-los para completar as tarefas (Figura 7).

Figura 7 – Cenas do filme Jogos Mortais 3 e 6



Fonte: Bousman (2006) e Greutert (2009)

Em ambos os casos, a dor e o sofrimento dos jogadores são inevitáveis e a angústia, a aflição e até sensações de enjoo podem ser sentidas nos espectadores. Assim, a violação do corpo sendo perfurado, dilacerado e cortado pelas armadilhas se traduz em elementos do grotesco corporal, possuindo uma relação entre corpo e máquina sendo unidos de forma bruta e violenta, dando a sensação de angústia e medo.

Um exemplo pode ser visto no segundo filme da franquia (Figura 8), em que a personagem Amanda acorda em um ambiente desconhecido, tendo o seu corpo amordaçado em uma cadeira e possuindo um objeto mecânico preso à sua cabeça e ao interior de sua boca.

Figura 8 – Cena do filme Jogos Mortais 2



Fonte: Bousman (2005)

A dimensão sensorial do filme, articulada por som, imagem e movimentos de câmera, intensifica sensações de desespero, agonia e revolta ao acompanhar o olhar dos personagens pelo ambiente, pelos objetos e pelo próprio corpo em estado de sofrimento, em consonância com gritos, falas de desespero e sons estridentes de metais que sinalizam o início dos jogos. A iluminação sombria, marcada por tons de verde e azul intensificados nos momentos críticos, evidencia que a estética é construída de forma simultaneamente visual e sensorial. Além disso, o uso recorrente de câmeras de vigilância afeta não apenas o espectador, mas também os personagens, que, ao perceberem que estão sendo observados, manifestam raiva, paranoia e impotência diante da exposição e do controle exercido por Jigsaw, o voyeur por excelência, que transforma os desafios em um espetáculo de sofrimento no qual o espectador se torna cúmplice (Zanini, 2015).

Entretanto, não só esses fatores colaboram para a estética do desconforto, a narrativa também detém um papel primordial por meio de flashbacks que revelam as histórias dos personagens, o que proporciona nos espectadores sentimento de revolta ou compaixão. A sensação inquietante vem no final de cada filme em que há as revelações finais e a quebra de expectativa, construindo, assim, camadas de tensão emocional e moral. Um dos principais fatores responsáveis por essa tensão é o dilema ético entre os personagens em que o resultado vai definir o destino dos demais personagens, seja de forma direta ou indireta, definindo o destino da narrativa. Assim, o espectador, estando consciente das consequências se o personagem tomar a atitude errada, possui uma expectativa de um final feliz, mas que não acontece. Outro exemplo dessa quebra de expectativa, que persiste em todos os filmes da saga, é no final do longa em que é revelado que os jogos nunca terminam de fato, sempre haverá alguém que dará continuidade ao trabalho de Jigsaw, causando um ciclo infinito de violência.

Dessa forma, a saga de filmes Jogos Mortais constrói a estética do desconforto não apenas na violência gráfica, mas pela união entre cenários degradantes, armadilhas brutais, sensações e narrativas que despertam tensão psicológica e moral. A força estética da franquia está na articulação entre espaço, corpo, vigilância e narrativa; além de explorar o grotesco, a culpa, a dor e a moralidade a franquia revela que o incômodo causado vai além do visual, atingindo questões profundas da condição humana.

Assim, entende-se que

[...] o que Jogos Mortais faz é propor uma perversão de valores convencionais que, apesar da carnificina e do nojo, faz algum sentido; ao fazer isso, a franquia de filmes toca um ponto nevrálgico da humanidade tão caro ao gótico: a feiura, o grotesco, a obscuridade e a desumanização são tão humanos, tão nossos, quanto o café da manhã da família feliz do comercial de margarina. (Zanini, 2015, p. 19)

Assim, a partir da análise feita da saga de filmes Jogos Mortais com base no conceito da estética do desconforto foi observado que além da aparência cinematográfica e do cenário, a narrativa contada ao longo dos filmes possui um papel primordial que contribue para essa estética.

### **Elementos da estética do desconforto: dimensões sintáticas e semânticas para o design de moda**

Com base na análise estética do cinema de horror conduzida anteriormente, especificamente da franquia Jogos Mortais, e na discussão teórica sobre desconforto, grotesco e dissidência visual, foi possível sistematizar um conjunto de elementos capazes de traduzir a estética do desconforto para o campo do design de moda contemporâneo. Diferentemente de requisitos meramente técnicos, esses elementos operam como parâmetros sintáticos e semânticos, orientando decisões projetuais relacionadas à forma, à materialidade, à cor e à narrativa visual das coleções.

Neste contexto, entende-se por elementos sintáticos aqueles ligados à organização formal e material do vestuário — como texturas, estruturas, superfícies, cores e contrastes —, enquanto os elementos semânticos dizem respeito aos sentidos, significados e sensações mobilizados por essas escolhas visuais, tais como tensão, vulnerabilidade, violência simbólica e ruptura (Niemeyer, 2003). Essa distinção permite compreender a estética do desconforto não apenas como um estilo, mas como uma linguagem visual estruturada, passível de análise e aplicação consciente no processo de criação em moda.

Quadro 1 – Elementos sintáticos e semânticos para o design de moda focado no horror

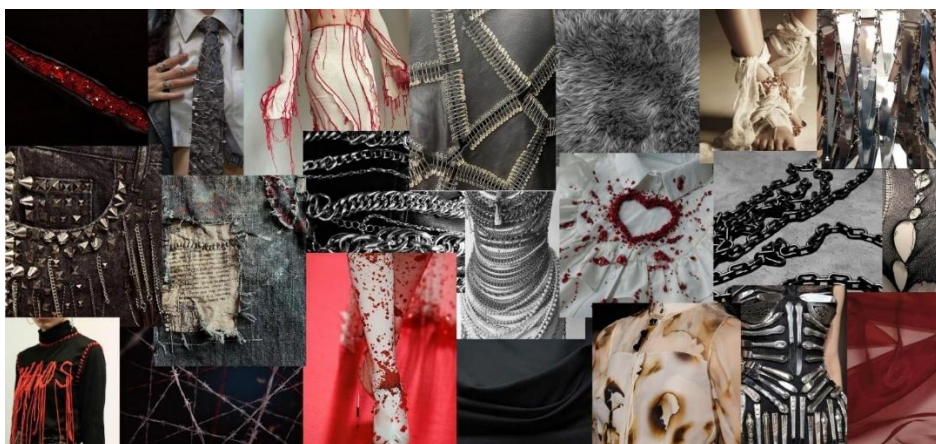
<b>Dimensão</b>	<b>Elemento</b>	<b>Descrição e função interpretativa</b>
<b>Sintática</b>	Texturas ásperas e deterioradas	Utilização de superfícies desgastadas, corroídas ou irregulares para evocar visualmente decadência, instabilidade e ruptura, em oposição à lisura e à limpeza associadas à estética minimalista.
<b>Sintática</b>	Suturas e costuras aparentes	Emprego de bordados, linhas expostas e simulações de remendos e ferimentos como dispositivos formais que rompem com a ideia de acabamento invisível e sugerem fragilidade corporal.

<b>Sintática</b>	Assimetria e fragmentação estrutural	Adoção de recortes irregulares, volumes deslocados e construções não lineares que produzem desequilíbrio visual e tensionam a percepção do corpo vestido.
<b>Sintática</b>	Contraste de materiais e superfícies	Combinação de materiais opostos (liso × áspero; fosco × brilhante; rígido × flexível) como estratégia para intensificar o desconforto sensorial e visual.
<b>Sintática</b>	Elementos metálicos e ferragens	Uso de correntes, argolas, spikes e estruturas rígidas como componentes visuais que remetem a contenção, aprisionamento e agressividade simbólica.
<b>Sintática</b>	Paleta cromática insalubre	Predominância de cores como verde, vermelho, preto e branco, exploradas em tonalidades que evocam ambientes hospitalares, industriais ou decadentes.
<b>Semântica</b>	Dor e vulnerabilidade corporal	Construção de narrativas visuais que remetem ao sofrimento, à exposição do corpo e à fragilidade humana, inspiradas no grotesco corporal do cinema de horror.
<b>Semântica</b>	Grotesco e abjeção	Mobilização de signos ligados à feiura, ao excesso e à ruptura de limites corporais como forma de questionar ideais normativos de beleza.
<b>Semântica</b>	Tensão e claustrofobia	Evocação de sensações de compressão, confinamento e desconforto psicológico por meio de volumes, recortes e sobreposições.
<b>Semântica</b>	Vigilância e controle	Referências simbólicas à observação constante e ao controle dos corpos, traduzidas visualmente por estruturas rígidas, amarrações e dispositivos aparentes.
<b>Semântica</b>	Ruptura e transformação	Representação da morte simbólica e da reconstrução como processos de mudança, sugerindo que o desconforto pode operar como potência criativa e crítica.

Fonte: Elaborado pelos autores

De tal forma, argumenta-se que a organização desses elementos em dimensões sintáticas e semânticas evidencia que a estética do desconforto pode ser compreendida como um sistema visual coerente, capaz de orientar práticas projetuais em moda sem reduzir-se a uma mera reprodução imagética do horror. Com base nesses elementos, propõe-se uma síntese imagética que articule visualmente os itens propostos (Figura 9) (Sanches; Martins, 2015).

Figura 9 – Síntese imagética dos elementos sintáticos e semânticos propostos



Fonte: compilação dos autores

Assim sendo, ao articular forma e significado, essa abordagem permite que o vestuário opere como linguagem crítica, tensionando o ideal minimalista hegemônico e ampliando os limites expressivos do design de moda contemporâneo. Dessa forma, o desconforto deixa de ser entendido como um efeito negativo e passa a atuar como ferramenta conceitual e projetual, potencializando a construção de coleções autorais com forte densidade estética e simbólica.

### **Considerações finais**

Nas últimas décadas, o predomínio do minimalismo enquanto norma estética tem impactado significativamente o campo da moda, influenciando não apenas decisões formais, mas também modos de percepção, consumo e legitimação do belo. Diante desse cenário, o presente artigo teve como objetivo discutir a estética do desconforto como um regime visual alternativo ao ideal minimalista dominante, investigando seus elementos sintáticos e semânticos a partir do cinema de horror. Para tanto, adotou-se uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada e caráter exploratório-analítico, conforme Gil (2008), estruturada como estudo de caso da franquia cinematográfica *Jogos Mortais*, compreendida como um objeto exemplar da construção estética do desconforto.

A análise dos filmes evidenciou que a estética do desconforto na franquia não se limita à violência gráfica, mas é construída pela articulação coerente entre diferentes dispositivos estéticos. Os resultados demonstraram que espaços insalubres e claustrofóbicos atuam como agentes ativos na produção de tensão sensorial e psicológica, instaurando sensações de confinamento, vulnerabilidade e perda de controle. Além do espaço, os resultados apontaram para a centralidade do corpo e dos objetos na construção do desconforto, produzindo uma estética marcada pelo grotesco corporal e intensificada por elementos sensoriais como movimentos de câmera, trilhas sonoras estridentes e tratamentos cromáticos frios, que reforçam atmosferas de vigilância, exposição e paranoia.

A partir desses resultados, foi possível compreender a estética do desconforto como uma linguagem visual estruturada, dotada de coerência interna e recorrências formais e simbólicas. A sistematização dos achados em dimensões sintáticas e dimensões semânticas permitiu evidenciar que o desconforto não opera como efeito aleatório, mas como um sistema estético intencional, reforçando a ideia de que estéticas dissidentes

podem ser analisadas, compreendidas e mobilizadas de forma consciente no campo do design de moda contemporâneo. Dessa forma, o artigo contribui para os estudos em moda ao oferecer um quadro analítico de elementos sintáticos e semânticos da estética do desconforto, ampliando o debate sobre linguagens visuais marginalizadas e tensionando o ideal minimalista hegemônico.

## Referências

ARNT, H. Estilo estético, uma maneira de estar no mundo. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, p. 31–35, 2015.

BEZARIAS, C. A. Sangue, morte, medo: a força e permanência do horror na literatura e nas artes. **Revista USP**, n. 140, p. 75-88, 2024.

BOUSMAN, D. L. **Jogos Mortais III (Saw III)**. Estados Unidos: Lionsgate, 2006. Filme (108 min).

BOUSMAN, D. L. **Jogos Mortais II (Saw II)**. Estados Unidos: Lionsgate, 2005. Filme (93 min).

COLARES, C. S. **Complexidade da simplicidade: o minimalismo na moda através da história**. 2017. Monografia (Graduação em Design de Moda) – Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017.

DUARTE, S. **5 destaques e momentos virais nos desfiles da semana de moda de Milão**: a polêmica apresentação da Avavav, a coleção punk da Versace e as famosas que marcaram presença na primeira fila. *Capricho*, [s.d.]. Disponível em: <https://capricho.abril.com.br/moda/momentos-virais-e-destaques-nos-desfiles-da-semana-de-moda-de-milao/>. Acesso em: 14 jun. 2025.

ECO, U. **História da feiura**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

ENGLISH, B. **A cultural history of fashion in the 20th and 21st centuries: From catwalk to sidewalk**. A&C Black, 2013.

GARCIA, A. **Medo e nostalgia: a ascensão do terror slasher nos anos 80**. 2020. Disponível em: <https://www.cinestesico.com/medo-e-nostalgia-a-ascensao-do-terror-slasher-nos-anos-80/#:~:text=Esses%20filmes%20traziam%20uma%20atmosfera,g%C3%AAneros%20mais%20rent%C3%A1veis%20da%20%C3%A9poca>. Acesso em: 14 jun. 2025

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

GILL, R. Postfeminist media culture: Elements of a sensibility. **European Journal of Cultural Studies**, v. 20, n. 6, p. 606–626, 2016.

GREUTERT, K. **Jogos Mortais VI (Saw VI)**. Estados Unidos: Lionsgate, 2009. Filme (90 min).

KAWAMURA, Y. **Fashion-ology: An introduction to fashion studies**. Oxford: Berg, 2005.

KRISTEVA, J. **Powers of Horror: An Essay on Abjection**. New York: Columbia University Press, 1982.

LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. Editora Companhia das Letras, 2009.

MAFFESOLI, M. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes e ofícios Editora, 1995.

MARTINS, B. S. **Consumismo e minimalismo no contexto da pandemia**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Administração) – Escola de Direito, Negócios e Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2021.

MCROBBIE, A. **Be creative: Making a living in the new culture industries**. Cambridge: Polity Press, 2015.

MEYER, I. **Van Gogh Skeleton Smoking**. Disponível em: <https://artincontext.org/van-gogh-skeleton-smoking/>. Acesso em: 14 jun. 2025.

MIRANDA, A. P. **Consumo de moda: a relação pessoa-objeto**. Editora estação das letras e cores, 2019.

NASCIMENTO, S. et al. Pandemia Covid-19 e perturbação mental: breve revisão da literatura. **Revista Portuguesa de Psiquiatria e Saúde Mental**, v. 6, n. 2, p. 67-76, 2020.

NIEMEYER, L. **Elementos da semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

POLHEMUS, T. **Streetstyle: From sidewalk to catwalk**. London: Thames and Hudson, 1994.

PONTES, D. S. Impacto emocional da pandemia COVID-19 em profissionais do NASF-AB. **Cadernos ESP**, v. 16, n. 4, p. 34-42, 2022.

ROBLE, O. J.; DE SOUZA ARAÚJO, R. G. Introdução ao grotesco nas artes da cena. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFGM**, p. 148-159, 2016.

ROCAMORA, A. Mediatization and digital media in the field of fashion. **Fashion Theory**, v. 21, n. 5, p. 505-522, 2017.

SANCHES, M. C. F.; MARTINS, S. R. M. Projetando mensagens visuais: a contribuição das ferramentas de síntese imagética no design de moda. **Estudos em design**, v. 23, n. 1, p. 108-117, 2015.

SANTOS, J. N. et al. Paulo Freire e formação continuada docente: um olhar para o trabalho do coordenador pedagógico frente à pandemia 2020/2021. **Estudos Iat**, v. 6, 2021.

SANTOS, A. **Seleção do método de pesquisa**: guia para pós-graduando em design e áreas afins. Insight, 2018.

SOUSA, R. E.; BONILHA, C. L. Sobre o grotesco: antiguidade e atualidade. *In*: CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 30., 2021, Pelotas. **Anais...** Pelotas, 2021.

SPIERIG, M.; SPIERIG, P. **Jogos Mortais: Jigsaw (Jigsaw)**. Estados Unidos: Lionsgate, 2017. Filme (92 min).

TAVARES, C. S. Cinema de horror: o medo é a alma do negócio. **Revista Apontamentos Midiáticos**, v. 2, n. 3, p. 1-10, 2011.

TEODORESCU, A. (Ed.). **Death representations in literature**: Forms and theories. Cambridge Scholars Publishing, 2015.

WALTON, C. E. Death in art. *In*: **Handbook of Death & Dying**. SAGE Publications, Inc., 2003. p. 989-997

WAN, J. **Jogos Mortais (Saw)**. Estados Unidos: Lionsgate Films, 2004. Filme (103 min).

WELTERS, L.; LILLETHUN, A. **Fashion history**: A global view. Bloomsbury Publishing, 2018.

ZANINI, C. V. O perverso e o gótico em Jogos Mortais. **Revista Abusões**, v. 1, n. 1, 2015.