

Artigo

Desobediência estético-narrativa no audiovisual: a velhice como estudo de caso da série *Round 6*

Tatiana Helich Lopes*
Valmir Moratelli**

Resumo

A reflexão parte da construção imagética da aparente vulnerabilidade do personagem Jogador 001 da série sul-coreana *Round 6* (Netflix, 2021), característica que o coloca num estágio “invisível” e que culmina em um *plot twist* (reviravolta) no final da série. A base teórica da discussão está na obra *A solidão dos moribundos: seguido de Envelhecer e Morrer*, de Norbert Elias (2001), mas também é utilizado um aporte teórico que auxilie a compreender o papel socialmente construído para os idosos (BERGER, LUCKMANN, 2004), por não se imaginar as possibilidades de atuação social do indivíduo envelhecido e nem sua capacidade de enxergar “o crime como uma bela arte” (DE QUINCEY, 1985). Ao trazer o tema da velhice, discute-se comportamentos sociais modernos, destacando a dificuldade geral com essa identificação etária.

Palavras-chaves: Ficção seriada. Velhice. Representação social. Crime.

Aesthetic-narrative disobedience in audiovisual: old age as a case study from the *Round 6* series

Abstract

The reflection starts from the imagery construction of the apparent vulnerability of the character Player 001 from the South Korean series *Round 6* (Netflix, 2021), a characteristic that places him in an “invisible” stage and that culminates in a plot twist at the end of the series. The theoretical basis of the discussion is in the work *A solidão dos moribundos: seguido de Envelhecer e Morrer*, by Norbert Elias (2001), but a theoretical contribution is also used that helps to understand the socially constructed role for the elderly (BERGER, LUCKMANN, 2004), for not imagining the possibilities of social action of the aged individual nor his ability to see “crime as a beautiful art” (DE QUINCEY, 1985). When bringing up the theme of old age, modern social behaviors are discussed, highlighting the general difficulty with this age identification.

Keywords: Serial fiction. Old age. Social representation. Crime.

* Doutoranda em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, tatihelich@gmail.com

** Doutorando em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, vmoratelli@gmail.com

Agora, se meramente presenciar um assassinato estampa num homem o caráter de cúmplice; se ser apenas espectador nos faz participar da culpa do que perpetra, segue-se, necessariamente, que, nos assassinatos no anfiteatro, a mão que inflige o golpe fatal não mergulha mais profundamente no sangue do que a daquele que se limita a assistir, passivamente; nem pode estar limpo de sangue aquele que favoreceu o seu derramamento; nem pode ser outra coisa do que um participante no assassinato o homem que aplaude o assassino e pede que ele seja premiado.

Lucio Célio Firmiano Lactância
(DE QUINCEY, 1985, p. 6)

O autor inglês Thomas de Quincey, citando Lactância¹, inicia sua obra *Do assassinato como uma das belas artes*, publicado em 1827 na *Blackwood's Magazine*, refletindo sobre a moral cristã que condena o assassinato ao mesmo tempo que sente prazer e aplaude o espetáculo do crime. Seguindo os pensamentos de Lactância, De Quincey (1985 [1827]) não isenta o espectador da participação do assassinato, usando como exemplo o anfiteatro romano que funcionava como local onde o crime era vivenciado e aplaudido. O autor intitula seu narrador como “um homem morbidamente virtuoso” e usa da ironia, já anunciada no título do texto, para discutir o prazer que o assassinato desperta no telespectador, assim como a sensação causada por uma obra de arte. Esse desejo pelo espetáculo do crime pode ser verificado na contemporaneidade com o crescente investimento de produções audiovisuais que envolvem assassinatos. Partindo de uma série ficcional, o objeto de análise do trabalho proposto é a primeira temporada da série sul-coreana *Round 6* (Netflix, 2021), que usa a metáfora da vida/morte humana como um jogo, colocando em evidência a questão da luta de classes e o poder daqueles que decidem quem deve viver e quem deve morrer.

O recorte será uma leitura sobre a representação da velhice a partir de um personagem aparentemente secundário, o Jogador 001 (ou Oh Il-nam, interpretado pelo ator sul-coreano Oh Yeong-su). Ao demonstrar sinais de demência, cansaço, desestímulo a atividades e isolamento social, o personagem não se evidencia como possível ganhador e sobrevivente do jogo que desencadeia na morte dos que perdem as atividades propostas. Apenas no final da temporada é revelado ao telespectador que é o idoso quem planejou

e orquestrou o espetáculo do crime como forma de entretenimento e de reunir os amigos diante da ludicidade infantil. Mais do que assistir, ele desejava participar para se divertir, conforme explica ao jovem protagonista no último episódio: “Eu queria sentir isso de novo, mais uma vez antes de morrer”.

Ao explorar a questão da solidão de idosos, reforçando como a velhice é compreendida numa categoria socialmente construída e subjugada (BERGER, LUCKMANN, 2004), é instigante pensar como a mesma é dotada de contextualizações que obedecem a uma norma de hierarquia, para possibilitar a organização social a partir de um centro mandatário (BOURDIEU, 2013; FOUCAULT, 1979). Desse modo, entende-se que as características atribuídas à velhice servem de referencial para representação de personagens idosos na ficção narrativa contemporânea. Trazendo o tema da velhice, discute-se comportamentos modernos diante dos idosos, destacando a dificuldade geral com essa identificação.

A série narra os conflitos gerados ao longo de um game entre 456 jogadores endividados que não têm nada mais a perder. Estas pessoas desesperadas por dinheiro são levadas a uma ilha secreta, onde terão que competir entre si por um valor que pode chegar a 4,56 bilhões de won (moeda sul-coreana), o que equivale a mais de R\$ 200 milhões.

No primeiro episódio, já se percebe que os jogos, apesar de aparentemente lúdicos e remeterem a brincadeiras de crianças, são perturbadores e fatais. Isso porque não há segunda chance a quem perde a competição proposta: só passa para a fase seguinte quem conseguir se manter vivo. O primeiro jogo, por exemplo, é o “batatinha frita 1,2, 3”, no qual um robô em formato de boneca gigante conta com câmeras de detectores de movimento. Os participantes devem correr em direção à boneca enquanto ouvem a clássica contagem que antecede a brincadeira. Quem estiver ainda em movimento ao término da contagem é sumariamente assassinado.

Apesar de remeter a um universo de brincadeiras populares conhecidas em boa parte do mundo, *Round 6* tem uma estética de videogame moderno (LONGO e COSTA, 2021; FREITAS, 2011), no qual as competições

tendem a uma espetacularização da violência e banalização da morte (FIGURA 1). Características como agilidade, rapidez, raciocínio lógico, concentração e pontaria são fundamentais para que os personagens sobressaiam e avancem as etapas. Tal como na lógica de um videogame, quem vence uma batalha consegue seguir adiante nos próximos desafios. A produção seriada inspirou, inclusive, diversos jogos online nos quais os participantes simulam participar dos mesmos desafios propostos na ficção.

Figura 1



A estética de videogame está presente na fotografia da produção, em que os personagens precisam vencer as provas se quiserem continuar vivos na luta por um prêmio milionário.

Ao centro, um jogo online de videogame simula uma das cenas da produção ficcional.

Fonte: Reproduções da internet

Ao longo dos nove episódios, conhece-se melhor a vida dos principais desafiantes que lutam pelo dinheiro e pela própria vida. O protagonista é Seong Gi-hun (interpretado por Lee Jung-jae), ou Jogador 456, um motorista divorciado e viciado em jogos de azar. Gi-hun mora com sua mãe e luta para sustentar sua filha. Ele entende que o jogo é a única forma de conseguir se livrar dos agiotas que o perseguem e provar que é financeiramente estável para ter a guarda definitiva da filha, prestes a partir para os Estados Unidos com a mãe e o padrasto. Um participante que aqui nos interessa em específico é Oh Il-nam, ou Jogador 001, um homem idoso bastante debilitado, com um tumor cerebral. Aparentemente secundário, sem muita relevância na narrativa, ele carrega consigo elementos importantes de serem percebidos sob a luz dos Estudos Culturais e das ciências humanas.

A reflexão do presente artigo parte da construção imagética de sua aparente vulnerabilidade, característica que o coloca num estágio invisível e que culmina em um *plot twist* (reviravolta) no final da série. A base teórica da discussão está na obra *A solidão dos moribundos: seguido de Envelhecer e*

Morrer, de Norbert Elias (2001), mas também é utilizado um aporte teórico que nos auxilia a compreender o papel socialmente construído para os idosos contemporâneos (BERGER, LUCKMANN, 2004). A hipótese é a de que novas narrativas audiovisuais propõem representações do idoso num lugar proposital de invisibilidade (CRARY, 2016; DEBERT, 2003), como recurso narrativo para o *plot twist*, por não se imaginar as possibilidades de atuação social do indivíduo envelhecido e nem sua capacidade de enxergar “o crime como uma bela arte” (DE QUINCEY, 1985). Em sua obra, o escritor inglês defende a obra de arte na modernidade como uma espécie de janela que permite vislumbrar a violência que costura o indivíduo à vida e à sociedade, criando um prazer estético na busca prolongada pelo culpado no suspense.

Em *Round 6*, o *plot twist* decorre da descoberta de que é o jogador idoso quem detém o poder e, com isso, pode orquestrar o espetáculo que direciona o olhar para o crime e para o medo. Como metodologia, fazemos primeiramente um apanhado geral da utilização desse recurso típico de narrativas policiais, refletindo principalmente sobre o prazer despertado pelo crime, para, em seguida, introduzir uma análise interpretativa da produção em questão, com foco na discussão da solidão e rejeição do ser idoso no convívio social, com conseqüente apagamento de sua presença.

O prazer no espetáculo do crime

Vanessa Schwartz (2004), ao trazer o gosto do público em acompanhar as representações das experiências da “vida real” de forma sensacionalista, defende que o telespectador “reexamina o acidente ou o crime em um quadro que cria a ilusão de realidade”. Assim, as imagens de acidentes diários têm a capacidade de atrair multidões, que “ainda se emocionam com um evento recente, uma catástrofe, uma execução ou um assassinato famoso” (2004, p. 431).

No início do século XIX, principalmente na Europa com o avanço da industrialização, os novos modos de circulação e produção proporcionaram

fácil acesso às informações e às notícias. O folhetim ilustrava com realismo e emoção a miséria da condição humana, fazendo um registro da vida cotidiana de forma verossímil. Jornais populares também exploravam o *fait divers*, que era uma rubrica destinada a reproduzir a notícia de forma romanceada, em um registro melodramático, com detalhes extraordinários de acidentes chocantes e crimes sensacionais, oferecendo uma representação de uma realidade sensacional. Essas narrativas concorriam com o folhetim e diversas vezes o superavam nas tiragens, pois a notícia estava a serviço de uma narração melodramática, isso é, com um hiperdimensionamento do gesto através de uma reiteração vinculada à ideia de excesso e a uma estética do espanto (BROOKS, 1995).

É nesse contexto de mudança da vida feudal para a urbana que surgem as narrativas dos romances policiais de enigma tendo como estrutura central o embate entre o detetive e o criminoso. Como forma de apaziguar o medo do indivíduo urbano e com o cientificismo no auge, valorizava-se a lógica e a dedução do detetive baseadas no conhecimento científico que desvendava os enigmas do crime, encontrando o criminoso e restabelecendo a paz e a segurança na cidade.

A partir do século XX, o papel do detetive se complexifica com a ascensão do romance *noir*² e a construção do criminoso também ganha maior investimento. Enquanto no romance de enigma o foco estava na decifração da identidade do criminoso sem aproximação do leitor/telespectador com este personagem, nas narrativas contemporâneas é comum adentrar a vida, as dores e os motivos que levaram determinado indivíduo a cometer o crime, o que o aproxima do telespectador e o torna um anti-herói³.

Na série *Round 6*, o personagem Jogador 001, ao proporcionar o ambiente e as condições para os assassinatos, pode ser entendido no papel do criminoso da estrutura policial. Contudo, ao final da narrativa, o personagem apresenta sua versão dos fatos, suas fragilidades e intenções, além de fazer questionamentos ao protagonista que mobilizam também o telespectador, principalmente sobre as desigualdades sociais geradas pelo capitalismo, o que

torna a narrativa a seu favor. Ao evidenciar a situação de quase-morte do Jogador 001, a série traça o caminho da redenção da personagem e o crime é, de certa forma, justificado pela construção narrativa. A figura estereotipada do idoso frágil e ingênuo reforçada ao longo dos episódios esconde o enigma do crime que o detetive-telespectador só descobre com a revelação final da narrativa.

A partir do século XX, as narrativas enfatizam o ponto de vista do culpado e aproximam o telespectador de suas dores, seus dramas, gerando possíveis justificativas para o ato do crime. Mesmo com o passar dos séculos, o espetáculo do crime e as imagens sensacionais continuam no imaginário popular e no gosto do público, o que explica a audiência das produções audiovisuais que enfatizam a estética da violência⁴. Mais do que descobrir o enigma do crime, ou seja, quem está por trás dos jogos que colocam em xeque a vida humana, *Round 6* busca revelar a complexidade da mente, do comportamento e dos desejos do indivíduo; as relações sociais, econômicas e políticas do país e, principalmente, as desigualdades sociais, visto que os escolhidos para morrer são mais de 400 indivíduos endividados e o público que assiste ao espetáculo é composto por determinados homens da alta sociedade, que têm seus rostos cobertos por máscaras douradas com imagens de animais selvagens. Eles esbanjam dinheiro e se divertem com os jogos que proporcionam o espetáculo do crime ao mesmo tempo em que estetizam a violência.

As imagens dos poderosos mascarados assistindo ao espetáculo do assassinato daqueles que nada possuem remetem ao conto *A máscara da morte rubra* [1842], de Edgar Allan Poe. A narrativa gótica se passa na Itália medieval, em que o príncipe Próspero, ao saber que uma peste devastava o país, ordena que cavaleiros, damas e nobres de sua corte protejam-se junto com ele em sua abadia fortificada, imaginando que estariam protegidos da epidemia. Dessa forma, a peste destruiria apenas as camadas mais pobres do país. Durante a reclusão da elite, enquanto a epidemia atingia seu ápice, o príncipe oferece a seus convidados um baile de máscaras. No decorrer da

feita, ao avistar um desconhecido que trajava vestes mortuárias, salpicadas de sangue e uma máscara cadavérica, o príncipe decide afrontar a insolência do convidado, mas termina prostrado, morrendo em seguida. Os convidados agarram o desconhecido e descobrem que não havia ninguém dentro das vestes e morrem um a um até o último nobre.

Em *Round 6*, a classe mais baixa da sociedade, os marginalizados, é quem são levados para a “fortaleza”. Contudo, ali estão para lutar pela vida e com astúcia conquistar o prêmio milionário, alterando o status social e econômico. Por serem considerados invisíveis sociais, as consequências da morte não interfeririam em uma busca por culpados já que supostamente não fariam falta na sociedade e sua imagem e história poderiam ser esquecidas ou desaparecidas. É possível notar também que a série faz referências a obras de artes e movimentos artísticos – como o baile organizado pela socialite francesa Marie-Hélène de Rothschild, em 1972, inspirado no surrealismo (FIGURA 2); a pintura *O Grito*, do norueguês Edvard Munch em 1893 (FIGURA 3); e a obra *O Jantar*, da artista americana Judy Chicago em 1974 (FIGURA 4).

Figura 2



À esq., cena da série; à dir., *Baile surrealista*, de Marie-Hélène Rothschild.

Fonte: Reprodução da Internet.

Figura 3



Imagem da cena de *Round 6*, em que se faz referência à pintura *O Grito*, de Edvard Munch.

Fonte: Reprodução da Internet.

Figura 4



Imagem da cena do jantar em *Round 6*. Referência à obra *O Jantar*, de Judy Chicago.

Fonte: Reprodução da Internet.

O jogo de cores nas imagens que relacionam o escuro, o gótico, do crime com os ambientes coloridos da ludicidade infantil, as referências às obras e movimentos artísticos em *Round 6*, reforçam a hipótese levantada por De Quincey (1985) do assassinato como uma das belas-artes. Isso é, o autor inglês aproxima o espetáculo do crime ao show dos gladiadores romanos e defende que existe desde o final do século XVIII uma tendência no campo artístico de liberdade e autonomia diante das imposições econômicas regidas pela lógica do lucro e da exploração, que passam a integrar as dinâmicas sociais.

No tratado sobre o sublime, de Edmund Burke ([1757] 1993), entende-se a relação entre terror, dor e piedade, em que o indivíduo sente um certo “deleite [...] nos infortúnios dos outros” (p. 15). Assim, o sublime nasce como

sentimento a partir da dor e do perigo. O autor reflete sobre a relação do corpo e do espírito mediada pela dor. Em De Quincey (1985), é possível notar que tudo aquilo que a moral condena, as artes podem incluir como fonte de prazer.

Se no século XIX o necrotério se tornou o “teatro do crime” (SCHWARTZ, 2004) e até museus, como o Musée Grévin de Paris era um “aprimoramento dos jornais” (p. 421), pois retratavam os eventos diários com “fidelidade escrupulosa e precisão impressionante” (idem); hoje, as séries contemporâneas se tornam o local do espetáculo do assassinato.

A estética do produto audiovisual, que se inspira em clássicas obras de arte, reproduz modelos que afastam a questão da velhice dos “olhos” do espectador, ajudando a confundir ainda mais as possibilidades de se desvendar o que rege o jogo.

Sobre a invisibilidade da velhice

A definição prática do termo “idoso” segue as orientações da Organização Mundial da Saúde (OMS), segundo a qual idoso é todo indivíduo com 60 anos ou mais. Todavia, para efeito de formulação de políticas públicas, esse limite mínimo varia segundo as características (cultura, demografia, expectativa de vida etc) de cada país⁵.

Quanto à série analisada, a figura de um personagem idoso numa competição que exige habilidades como rapidez, concentração e raciocínio rápido já faz supor, num primeiro momento que ele é presa fácil das provas que se seguem. Para que o Jogador 001 se mantenha “vivo” no jogo, ele precisa fazer aliados e contar com a benevolência dos demais companheiros para lhe aceitarem em seus grupos de atuação.

A escolha de um idoso como eixo da narrativa não se evidencia logo num primeiro momento, até porque sua atuação é a grande surpresa que o roteiro preserva dos espectadores. Conforme explica Elias (2001, p. 75), o sujeito envelhecido é o tipo que “tem como marca uma pessoa em meio a muitas outras para as quais ela não tem qualquer significado, cuja existência

não faz diferença”, nem mesmo na busca por um culpado para um crime ou o motivo que lhe faz entrar numa competição para se tornar milionário, por exemplo. Como bem lembram Siciliano, Helich e Moratelli (2021, p.36), ao trazer o tema da solidão e da velhice em seus estudos, “Elias discute a atitude moderna diante da morte, destacando a dificuldade do indivíduo em se identificar com os moribundos – grupo que ele coloca na mesma categoria da velhice – devido ao desconforto pela lembrança da finitude da vida”.

Agrupar num só marco classificatório os idosos e os enfermos, em oposição à comunidade dos vivos, para delimitar o isolamento que os primeiros são mantidos, reforça o quanto “os anos de decadência são penosos não só para os que sofrem, mas também para os que são deixados sós” (ELIAS, 2001, p. 5), pois o isolamento precoce, mesmo ocorrendo em maior frequência nas sociedades mais avançadas, demonstra como estas são fracas em sua constituição social.

O desconforto da presença de um idoso num jogo sangrento se explica pelo fato de que, ainda segundo o sociólogo alemão, o sentido da vida está relacionado com a importância que se dá aos demais e, no momento em que se sente que não é mais valorizado, a própria existência se torna vazia. Logo, participar de um game em que a vida não é um valor que se sobressai aos riscos de perdê-la, parece oportuno e convincente.

Interessante perceber que, em um jogo onde todos, menos o vencedor final, vão morrer, o convívio com a realidade da finitude em pouco espaço de tempo não parece um problema aos participantes, nem se coloca o idoso nessa realidade de proximidade maior com a finitude. Seu isolamento se compõe porque a fragilidade do corpo envelhecido se evidencia como problema para quem pretende se manter ágil e vitorioso na competição. Tal como os moribundos à espera da morte, os idosos trariam, desse modo, riscos ao convívio saudável entre os demais. Logo, os idosos seguem a mesma lógica de raciocínio; porque eles carregam consigo a possibilidade da finitude.

(...) A morte é um dos grandes perigos biossociais na vida humana. Como outros aspectos animais, a morte, tanto como processo quanto

como imagem mnemônica, é empurrada mais e mais para os bastidores da vida social durante o impulso civilizador. Para os próprios moribundos, isso significa que eles também são empurrados para os bastidores, são isolados (ELIAS, 2001, p.9).

A partir daí se torna nítido por que as pessoas têm tanta dificuldade em se identificarem como idosas, pois rejeitam se juntar ao marco classificatório no qual estão os velhos e os moribundos. A “desobediência” da velhice, conforme sugerimos no título do trabalho, se explica porque o personagem 001 se mantém intacto ao longo das partidas, ainda que invisibilizado pela questão social. É uma produção que o estereotipa como frágil, mas subverte a lógica estético-narrativa de valorização da juventude como forma de conquista e adequação de destaque na sociedade.

No que se refere estritamente à estética, Freitas (2011, p.1) explica que “um importante aspecto que diferencia os videogames de suas contrapartes não-digitais é a própria natureza de seu suporte digital e o que ela implica: um regime particular de representação”. Em *Round 6*, há uma tentativa de gameificação da ficção, ao se supor que os jogos praticados acontecem no ambiente virtual. Ou seja, esse embaralhamento de linguagens reforça as características da estética do videogame, posto que a “realidade virtual não somente visa a confundir-se com seu objeto – ou seja, não se limita à narrativa diegética, ficcional ou não –, como também pode comportar um nível de expressão ‘conceitual’” (FREITAS, 2011, p. 2).

Também se reforça, nessa breve discussão sobre a escolha estética de *Round 6*, que “um videogame pode conter uma narrativa, mas não é a presença desta narrativa que o define” (LONGO e COSTA, 2020, p. 91). Enquanto que nas narrativas ficcionais encontramos uma série de signos dotados essencialmente de representações, um videogame se trata de um “dispositivo gerador de signos e teria como núcleo definidor a condição não de ser uma representação, mas sim ser uma simulação” (2020, p. 91).

Como nosso intuito não é discutir as escolhas de linguagem da produção audiovisual, mas a representação da velhice inserida na narrativa, reforça-se que a opção pela gameificação traz um componente de ruptura para

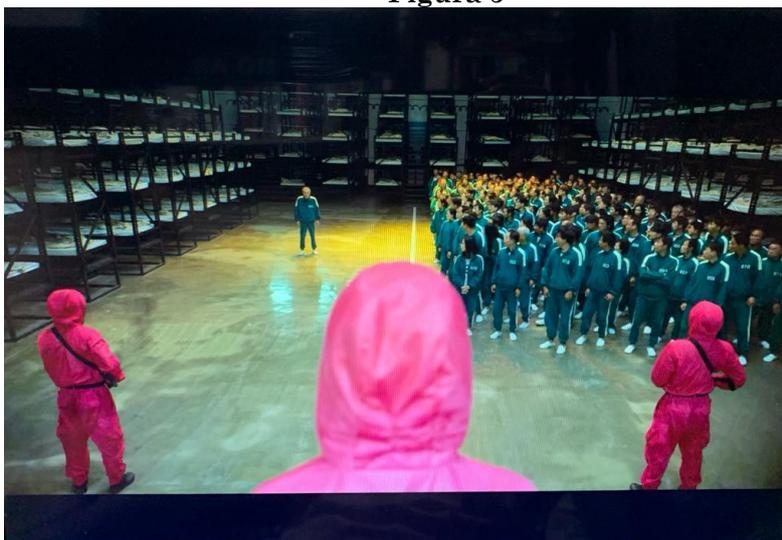
a discussão de velhice. A série se baseia na possibilidade de os jogos digitais proporcionarem uma experiência estética. Logo, se esses jogos são dominados por batalhas violentas entre representações de indivíduos jovens, destemidos e valentes, uma figura idosa é totalmente arbitrária e deslocada da ocasião. Este personagem representado, portanto, tende a ser desobediente ao que se espera, tanto quanto a uma opção estética quanto narrativa. A seguir, se discute como se dá essa construção.

Estudo de caso

Após uma apresentação inicial dos principais competidores do jogo, a linha narrativa de *Round 6* segue de forma linear para que se acompanhe a luta pela sobrevivência a cada nova competição proposta. Já no 2º episódio, após uma tentativa de rebelião para boicotar a competição, todos devem decidir, por meio de uma votação, se continuam no jogo. É justamente o Jogador 001 (ou Oh Il-nam) quem tem que desempatar o placar final. Numa das cenas, ele é isolado no campo de provas, mostrando o quanto sua opinião diverge de todas as demais, sendo uma figura dessoante do grupo – bem mais jovem (FIGURA 5). Ele opta para que se cancele a disputa, como forma de tumultuar o grupo.

Dessa forma, os participantes são “devolvidos” aos seus locais de origem para, num outro momento, voltarem por conta própria ao local do jogo. Surge uma cena de *flashback* na qual o Jogador 001 fala com Seong Gi-hun: “Meu médico falou que eu tenho um caroço na cabeça. E que é fatal, tumor cerebral”. Essa informação dá a única pista de que pode haver algo além que o motive a estar entre os demais, porém só voltará a ser trabalhada no último episódio.

Figura 5



O Jogador 001 é o que destoa de todo o grupo de participantes, ao tentar cancelar o jogo.

Fonte: Reprodução da Netflix.

Neste momento, a fala inicial a respeito da doença permite supor uma fragilidade física incontestável do personagem que, além da aparência física, assume um tumor no cérebro como forma de justificar sua aparente vagarosidade nas provas que se seguem.

No episódio 4, após um grande tumulto em que todos se atacam mutuamente a fim de matar o maior número de pessoas, o dia amanhece num clima silencioso no galpão em que todos se recolhem à espera de novos desafios. Seong Gi-hun percebe que o Jogador 001 não dormiu, permanece de olhos abertos. Segue-se o seguinte diálogo:

Seong Gi-hun - O senhor passou a noite acordado?

Jogador 001 - Sim, com medo de atacarem a gente.

Seong Gi-hun - Então o senhor deve estar exausto.

Jogador 001 - Eu não ajudei vocês na briga de ontem, então eu fiquei acordado para ser útil em alguma coisa.

Mais uma vez a fala entre eles reforça, a partir do próprio idoso, uma fragilidade assumida perante os desafios com os mais jovens. Por não conseguir se defender e proteger seu grupo, o personagem idoso assume uma posição de guarda ao longo da noite, vigiando contra possíveis novos ataques.

No episódio 5, o Jogador 001 parece deitado em sua cama, sem forças para levantar, está com febre. Os guardas que ajudam a impor as regras dos

jogos se aproximam e fazem com que todos se levantem. Seong Gi-hun defende o Jogador 001, quando um dos guardas se aproxima lhe apontando a arma, e diz: “Pega leve porque ele tá muito doente”. É um reforço narrativo para a figura do personagem, sempre marcado por uma fragilidade incontestável. Ainda assim, o Jogador 001 segue na competição, enquanto outros tantos tombam com a vida.

No episódio 6, um novo jogo é realizado entre os competidores, dessa vez em duplas. O Jogador 001 é o último a ser escolhido, se tornando a única opção de Seong Gi-hun. Ele se aproxima do jovem amigo, mas Seong Gi-hun já tenta convencê-lo de imediato a não o aceitar como dupla. Para sua surpresa, o Jogador 001 quer apenas lhe entregar uma jaqueta para se proteger. Seong Gi-hun se afasta e procura uma dupla combatível, mas ao perceber o isolamento do Jogador 001, ele retorna e lhe estica a mão como forma de selar uma improvável parceria. Para sorte de ambos, o jogo é de bolinhas de gude.

Jogador 001 - Que ótimo! Eu era muito bom nisso.

Seong Gi-hun - Eu também não sou tão ruim! Eu tô aliviado. Estava nervoso que pudesse ser um jogo de força.

Observemos na possibilidade de “jogo de força” ser o medo do competidor mais jovem, já que teria como auxiliar um homem idoso, o que poderia supor uma desvantagem importante a um jogo, o que mais uma vez se reforça a fragilidade do competidor mais velho.

Nos episódios 7 e 8, o Jogador 001 praticamente não aparece. No último episódio, Seong Gi-hun, após ganhar a competição final e ser o único sobrevivente, descobre então que o Jogador 001 na verdade é o organizador de todo o jogo que movimentou sua vida nos últimos meses, sendo o responsável por orquestrar a disputa. O idoso está num leito do hospital quando recebe a visita de seu companheiro de partida.

Jogador 001 - Veja aquele homem numa situação deplorável na rua. Ninguém parece ver que ele existe e precisa de ajuda.

Seong Gi-hun - Por que fez uma coisa dessas?

Jogador 001 - Você ajudaria esse lixo de ser humano fedorento ou passaria reto? Se aquele homem continuar ali até meia noite, eu ganho. Se alguém ajudar ele antes disso, aí quem ganha é você.

(...)

Seong Gi-hun - Por que o senhor quis me ver?

Jogador 001 - Eu soube que você não encostou no dinheiro que ganhou e voltou à vida que tinha. É porque se sente culpado?

Seong Gi-hun - Culpado? O senhor não devia falar de culpa pra mim.

Jogador 001 - Aquele dinheiro foi um prêmio que ganhou pela sorte e esforço. Você tem todo o direito de usar como bem quiser.

(...)

Jogador 001 - Olhe pra mim. A vida, sabe, é curta.

Seong Gi-hun - Por que o senhor fez isso?

Jogador 001 - Sabe o que uma pessoa sem dinheiro e uma pessoa que tem muito dinheiro têm em comum? Para as duas, viver não tem nenhuma graça. Quando a gente tem dinheiro demais, não importa o que a gente compre, coma, beba... Tudo perde a graça no final. Chegou uma hora que meus clientes começaram a falar que concordavam comigo, eles diziam que não sentiam mais nenhuma alegria na vida. Então eu me reuni com eles e começamos a pensar. Pensamos no que podíamos fazer para nos divertir.

Seong Gi-hun - Divertir? O senhor fez aquilo com a gente para se divertir?

Jogador 001 - Parece que você esqueceu uma coisa. Eu nunca forcei ninguém a participar da nossa competição. Você também decidiu voltar por livre e espontânea vontade. Parece que dessa vez você não está com sorte, você continua confiando nas pessoas?

Seong Gi-hun - E por que o senhor também participou da competição?

Jogador 001 - Quando eu era criança, eu sempre me divertia muito quando estava com meus amigos. Até perdia a noção do tempo. Eu queria sentir isso de novo, mais uma vez antes de morrer. E ficar só assistindo não causa esse tipo de sensação na gente. Eu queria sentir aquilo.

Aqui há duas comparações interessantes de serem apontadas pela narrativa, neste diálogo final entre eles. Primeiramente, o Jogador 001 se compara a uma pessoa em situação de rua, que avista pela janela do leito do hospital. Diz que ninguém percebe a existência daquela pessoa na calçada. Depois, revela o real motivo de ter criado um jogo que envolve brincadeiras de crianças: quer sentir mais uma vez a adrenalina que a juventude lhe proporcionou e que, ao longo do tempo, foi se esfalecendo. O Jogador 001 se coloca numa posição de inferioridade, mais uma vez, detonando uma velhice decadente e próxima de uma finitude que lhe limita de vivenciar outras experiências (FIGURA 6). Resta-lhe, portanto, apenas sentir mais uma vez a nostálgica sensação de uma competição. Acredita que, quando criança, todos

jogam “pela vida ou pela morte”, no sentido figurado. Aqui, no que acredita ser sua última oportunidade, propôs um jogo na mesma intenção, só que no sentido real.

Figura 6



O Jogador 001 é sempre representado como fraco, isolado e necessitado da benevolência dos demais para que continue a vencer as partidas. Ao final da temporada, num leito de hospital, ele revela ser o mentor do jogo.

Fonte: reprodução da Netflix.

A série apresenta, assim, a representação de uma velhice que assemelha idosos e doentes, como traz Elias (2001), mas também nos faz questionar o recurso do *plot twist* escolhido para se concentrar justamente na figura do idoso. É ele o elemento surpresa que desencadeia o desfecho da série, por não se imaginar que caberia logo a uma pessoa idosa a capacidade de orquestrar, ainda que de forma artilosa, uma competição como a que se presenciou.

Considerações finais

O personagem idoso é aqui compreendido como uma representação de desobediência estético-narrativa, por se colocá-la numa posição central inimaginável para as relações sociais vigentes. Sendo a velhice uma categoria socialmente construída, ela é compreendida na sua forma de improdutividade e incapacidade de gerar dividendos aos que com ela convivem.

Esta argumentação fica nítida ao longo de toda a série *Round 6*, como nos trechos de diálogos trazidos no presente trabalho. Mas são os momentos finais de um drama policial que guardam uma reviravolta capaz de reposicioná-la, a ponto de desobedecer a lógica então construída anteriormente, promovendo-a como um fator disruptivo de surpresa em sua reinterpretação.

A velhice também se percebe deslocada pela estética que remete a jogos de videogame ou pela análise em que se inspira em obras de arte para arregimentar a fotografia da produção. A representação de uma pessoa envelhecida, associada a uma vulnerabilidade reforçada ao longo de toda a narrativa, só é disruptiva quando se percebe seu contexto de atuação: não é uma velhice apática e passiva, como se supunha; mas uma velhice que age e organiza toda a ação, na lógica de um game.

Tatiana Helich Lopes é doutoranda em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Mestrado em Comunicação Social pela PUC-Rio. Participa do grupo de pesquisa Narrativas da vida moderna na cultura midiática - dos folhetins às séries audiovisuais (PUC-Rio), coordenado pela prof. Dra. Tatiana Siciliano.
Contato: tatihelich@gmail.com

Valmir Moratelli é doutorando em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Mestrado em Comunicação Social pela PUC-Rio. Participa do grupo de pesquisa Narrativas da vida moderna na cultura midiática - dos folhetins às séries audiovisuais (PUC-Rio), coordenado pela prof. Dra. Tatiana Siciliano.
Contato: vmoratelli@gmail.com

Artigo recebido em: 22/03/2022

Aprovado em: 04/10/2022

Como citar este texto: LOPES, Tatiana Helich; MORATELLI, Valmir. Desobediência estético-narrativa no audiovisual: a velhice como estudo de caso da série *Round 6. Perspectivas Sociais*, Pelotas, vol. 08, nº 02, p. 122-141, 2022.

Referências bibliográficas

BERGER, P. L.; LUCKMANN, T. **A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2004.

BOURDIEU, P. **Capital simbólico e classes sociais**. Tradução de Fernando Pinheiro. Novos estudos – CEBRAP, n. 96. São Paulo, jul. 2013.

BROOKS, Peter. **The Melodramatic Imagination: Balzac, Henry James, Melodrama, and the Mode of Excess**. New Haven/Londres: Yale University Press, 1995.

BURKE, Edmund. **Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo**. Campinas: Papyrus/Unicamp, 1993.

CRARY, J. **24/7: capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Ubu, 2016.

DEBERT, G. G. **A reinvenção da velhice: socialização e processos de reprivatização do envelhecimento**. São Paulo: Edusp, 2003.

DE QUINCEY, Thomas. **Do assassinato como uma das belas artes**. Trad. Henrique de Araújo Mesquita. Porto Alegre: L&PM, 1985.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Cia. das Letras, 1997.

ELIAS, N. **A Solidão dos Moribundos: seguido de Envelhecer e Morrer**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

FOUCAULT, M. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

LESSING, G. E. **Laocoonte**. Ou sobre as fronteiras da poesia e da pintura. Introdução, tradução e notas de Márcio Seligmann-Silva. São Paulo: Iluminuras/Secretaria de Estado da Cultura, 1998.

LONGO, Angela; COSTA, Rafael Machado. Metodologia estética do videogame à animação: representação e simulação em Dragon Quest. **Cult de Cultura: Revista Interdisciplinar sobre Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop**, São Leopoldo, v. 1, n.1, p. 90-110, jul./2021. Disponível em <<http://revistas.est.edu.br/index.php/cult/article/view/830/725>>.

FREITAS, Filipe Alves de. Video Game, Realidade Virtual e Experiência Estética. **X SBGames** - Salvador - BA, Novembro de 2011. Disponível em <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/short/92025_1.pdf>.

REIMÃO, Sandra. **Literatura policial brasileira**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

SCHWARTZ, Vanessa. O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

SICILIANO, Tatiana; HELICH, Tatiana; MORATELLI, Valmir. A solidão moribunda na velhice: uma leitura da série *Clickbait* a partir de Norbert Elias. **Revista Stricto Sensu** (UEPG), v.6, n.2, 2021. Disponível em <<http://revistastrictosensu.com.br/ojs/index.php/rss/article/view/107>>.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SHWARTZ, Vanessa. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

¹ Um dos primeiros autores cristãos que se tornou conselheiro do imperador romano cristão Constantino I.

² De acordo com Sandra Reimão (2005, p.11), o policial *noir* é “um desdobramento do policial enigma clássico” e tem como autores fundadores os americanos Dashiell Hammett e Raymond Chandler. O foco dessas narrativas é a crítica da estrutura social e os detetives usam do sarcasmo, da rudeza e da violência.

³ Anti-herói é aquele que não possui as virtudes tradicionalmente atribuídas ao herói, pois são personagens não inerentemente maus, mas que praticam atos moralmente questionáveis. Diferentemente do vilão, o anti-herói costuma obter aprovação, seja através de seu carisma, seja por meio de seus objetivos muitas vezes justos ou ao menos compreensíveis por conta de algum sofrimento ou injustiça vivenciada, o que jamais os torna lícitos, mas os aproxima do telespectador pelo lado humano de acertos e erros (FERREIRA, 1986, p. 131).

⁴ *Round 6* era a série mais assistida em 90 países no início de outubro de 2021. BBC. *Round 6*: seis coisas que a série da Netflix nos ensina sobre a realidade da Coreia do Sul. 18 out., 2021. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-58952413>. Acesso em 20/03/2022.

⁵ A própria OMS reconhece que, qualquer que seja o limite mínimo adotado, é importante considerar que a idade cronológica não é um marcador preciso para as alterações que acompanham o envelhecimento, podendo haver variações quanto a condições de saúde, nível de participação na sociedade e nível de independência entre as pessoas idosas, em diferentes contextos. O Brasil acompanha a diretriz da OMS. Na legislação brasileira, é considerada idosa a pessoa que tenha 60 anos ou mais.