

Idosos inúteis? O crime perfeito da velhice como plot-twist em *Round 6* e *Clickbait*¹

Valmir MORATELLI ²
Tatiana HELICH ³

RESUMO

A reflexão parte da construção imagética de personagens idosos em duas séries ficcionais: a produção sul-coreana *Round 6* e a estadunidense *Clickbait*, ambos disponíveis pela Netflix desde 2021. Na primeira, acompanha-se a aparente vulnerabilidade do personagem Jogador 001 diante de uma competição que requer habilidade para sobreviver; na segunda, a secretária Dawn Gleed, que cria uma identidade falsa na web para se sentir desejada. Ambos os personagens aparentemente secundários. São eles os responsáveis pela reviravolta das séries. 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 no contexto da ação. Ao trazer o tema da velhice, discute-se seu apagamento representado na ficção como recurso narrativo do chamado “crime perfeito”.

PALAVRAS-CHAVE: ficção seriada; velhice; representação social.

INTRODUÇÃO

“Por isso que os nossos velhos dizem: ‘Você não pode se esquecer de onde você é e nem de onde você veio, porque assim você sabe quem você é e para onde você vai’. Isso não é importante só para a pessoa do indivíduo, é importante para o coletivo, é importante para uma comunidade humana saber quem ela é, saber para onde ela está indo.”
(Ailton Krenak, em “O eterno retorno do encontro”)

“A morte é um dos grandes perigos biossociais na vida humana” (ELIAS, 2001, p.9). É com esta citação que começamos os questionamentos propostos neste presente trabalho. A associação da morte com os idosos promove uma constância de valores subjugados, que dão a este grupo social uma ideia de fragilidade e de inoperância sobre si mesmos, ou mais ainda, de inutilidade no pensamento capitalista – no qual para existir é preciso produzir. Partindo desse pressuposto, o objetivo deste trabalho é pensar a

¹ Trabalho apresentado no GP 17 – Ficção Televisiva Seriada, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Valmir Moratelli é doutorando do PPGCOM da PUC-Rio; email: vmoratelli@gmail.com / Tatiana Helich é doutoranda do PPGCOM da PUC-Rio; email: tatihelich@gmail.com

³ Tatiana Helich é doutoranda do PPGCOM da PUC-Rio; email: tatihelich@gmail.com

representação de dois personagens idosos em duas produções audiovisuais, as séries: sul-coreana *Round 6* e estadunidense *Clickbait*, ambas disponíveis pela Netflix desde 2021.

Round 6 (Netflix, 2021) 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. Nesta, 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). Frágil e demonstrando 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 último episódio 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.

Da mesma forma, em *Clickbait*, o telespectador acompanha o enredo criminal durante os sete primeiros episódios, sem se interessar por Dawn Gleed (interpretada por Becca Lish). Personagem secundária, meramente coadjuvante, é esquecida na narrativa, aparentemente sem grandes importâncias à trama. Conforme explica Elias (2001, p. 75), 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.

Em cada um dos oito episódios de *Clickbait* é explorado o ponto de vista de um dos personagens sobre a morte do jovem professor Nick Brewer (interpretado por Adrian Grenier). Contudo, o foco aqui será no último episódio, onde finalmente o mistério é revelado. É neste desfecho que ocorre a prisão de Dawn Gleed. Neste, Gleed é uma personagem idosa em um casamento aparentemente feliz, solidária e amável, mas, na verdade, o leitor passa a conhecer o outro lado de Gleed, em que sentia-se solitária, sentimento que a faz agir e impulsionar o crime.

Ao explorar a questão da solidão e apagamento 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 reflexão do presente artigo parte da construção imagética da aparente vulnerabilidade desses personagens, característica que os coloca num estágio invisível e que culmina em um *plot twist* (reviravolta) no final de ambas as séries. 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.

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 das produções em questão, com foco na discussão da invisibilidade do ser idoso no convívio social, com conseqüente apagamento de sua presença.

O CRIME “PERFEITO”

Ao trazer o gosto do público em acompanhar as representações das experiências da “vida real” de forma sensacionalista, Vanessa Schwartz (2004) 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 reestabelecendo a paz e a segurança na cidade.

A partir do século XX, o papel do detetive se complexifica com a ascensão do romance *noir*⁴ 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-herói⁵.

Na série *Round 6*, por exemplo, 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

⁴ 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.

⁵ 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).

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 violência⁶. 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.

O crime perfeito é aquele em que não se percebe o culpado. Logo, ao se dar ao idoso esse papel, reforça-se o estereótipo de que são sujeitos invisíveis aos olhos do telespectador, impregnado de valores que subjagam a velhice como passiva na ação social. Isso se repete em *Clickbait*. A personagem, que ganha protagonismo apenas no último episódio, despertando a atenção para a questão da representação da velhice, é uma idosa casada há anos, mas que não recebe atenção sentimental e sexual do marido também idoso. Ela trabalha em uma escola secundária e tem nas mãos a confiança de um novo professor que lhe pede ajuda para organizar informações pessoais no computador. Ao acessar os dados e fotografias do novo colega, a senhora Dawn Gleed tem uma ideia que

⁶ *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.

culmina em ter sua vida revigorada: ela se torna uma *catfish*, termo usado na internet para designar uma pessoa que se passa por outra no ambiente virtual⁷. Através do perfil do professor e sem seu consentimento, Glead acessa um site de relacionamento e começa a conversar com diversas mulheres, o que torna suas noites antes solitárias em momentos empolgantes. Contudo, o que era para ser uma simples diversão, resulta, por engano, no sequestro de Nick Brewer.

Percebe-se que, mesmo sem a intenção de cometer um crime, os sentimentos e emoções da senhora impulsionam a ação no ambiente online, interferindo na vida de várias pessoas no offline. Quando se fala em velhice, diversos estigmas ligados à decadência física e ao isolamento são criados, trazendo a questão da solidão como um dos elementos centrais. Contudo, em *Clickbait*, o telespectador é apresentado a uma representação da velhice através de uma personagem ativa no mercado de trabalho. Ainda assim, ela não desperta o interesse nos outros por ser uma pessoa comum, uma idosa tida como simpática e livre de qualquer suspeita, portanto, banal. A reviravolta da narrativa está justamente no fato de mostrar como o sentimento de solidão e a vontade de despertar interesse nos outros pode ter consequências inimaginadas na vida do idoso e dos demais ao redor.

Norbert Elias propõe que não é de surpreender que as pessoas que procuram essa espécie de sentido achem absurdas suas vidas.

(...) Raramente, e com dificuldade, as pessoas podem ver a si mesmas, em sua dependência dos outros – uma dependência que pode ser mútua –, como elos limitados na cadeia das gerações, como quem carrega uma tocha numa corrida de revezamento, e que por fim a passará ao seguinte. No entanto, o recalçamento e o encobrimento da finitude da vida humana individual certamente não é, como às vezes se diz, uma peculiaridade do século XX. É provavelmente uma reação tão antiga quanto a consciência dessa finitude, quanto o pressentimento da própria morte. (ELIAS, 2001, p. 18)

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

⁷ Cf. <https://www.dicionarioinformal.com.br/catfish/>.

(1985), é possível notar que tudo aquilo que a moral condena, as artes podem incluir como fonte de prazer.

A estética do produto audiovisual, que se inspira na realidade, ainda que de forma crítica, reforça como a velhice é utilizada como elemento narrativo de *plot-twist*, ou seja, para causar espanto a quem assiste, uma reviravolta que ninguém espera no chamado “crime perfeito”.

A FRAGILIDADE DE UM VELHO NO JOGO DA MORTE

Em *Round 6*, 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.

(...) 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 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.

Aqui há duas comparações interessantes de serem apontadas pela narrativa, neste diálogo final entre o personagem idoso – mente que orchestra toda a dinâmica do jogo – e o protagonista jovem. 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 1).

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 1 - 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

Logo, se os 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.

DESIMPORTÂNCIA DE UMA IDOSA DIANTE DE UM CRIME

Em sua análise no *A solidão dos moribundos*, Elias mostra como o convívio do indivíduo com o outro e com a vida em sociedade é primordial para sustentar o sentido da vida do homem moderno. O medo pelo envelhecimento e, conseqüentemente pela proximidade com a morte, surge da desvalorização da relação com o outro, que dissolveria os laços de tudo o que importa para o indivíduo. O sociólogo ainda destaca como o sentimento de exclusão gera a solidão. Em *Clickbait*, a personagem Dawn Glead não chega a ser excluída da sociedade, pois mantém uma vida profissional ativa. Contudo, sua vida cai numa rotina bucólica. Ao chegar em casa, Glead não recebe a atenção que desejava do marido, que se atém a um trabalho por hobby na garagem, passando suas noites isolado e deixando a companheira esquecida. Assim, ao sentir-se solitária, a personagem se vê desvalorizada na relação com o outro. Como descreve Elias (2001), a desvalorização surge com o isolamento.

Claudia Rezende e Maria Cláudia Coelho (2010) refletem sobre o modo que algumas emoções são representadas como portadoras de uma essência universal, ao mesmo tempo que mostram como os sentimentos são marcados por contextos

socioculturais e históricos particulares. Para as pesquisadoras, existiram “regras socialmente definidas” para que o indivíduo se sinta solitário. Rezende e Coelho (2010, p. 34) usam como exemplo a prática de lazer aos sábados à noite, para ilustrar o momento em que, nos centros urbanos, seria considerado como ocasião da sociabilidade. A falta de uma companhia e de lazer geraria o sentimento de solidão, “validado pelo grupo social como uma reação emocional legítima diante da situação concreta (...) e que atesta a ‘normalidade’ do indivíduo” (2010, p. 34). As autoras destacam a gramática da solidão como regida por uma temporalidade “marcada pelas oposições noite/dia, lazer/trabalho” (2010, p. 34). Este é o caso da personagem da narrativa seriada aqui em análise. Dawn Gleed sente suas noites solitárias com a ausência de uma atividade e de uma companhia.

Aparentemente de forma inofensiva, sempre sorridente e prestativa (Figura 2), a idosa vê na imagem do novo colega, um belo rapaz, a oportunidade de experimentar ser desejada amorosamente e, mesmo sendo no ambiente online, assume a identidade dele e passa a se relacionar com mulheres mais jovens. É quando percebe sua sexualidade despertada novamente. A partir desse momento, não só a relação com o outro – ainda que virtual – é retomada, como também a idosa arruma uma atividade de lazer para suas noites.



Figura 2 – Dawn Gleed em seu trabalho, simpática e sorridente. Fonte: Reprodução da série

A solidão sentida por Dawn Gleed pode ser vista tanto no conteúdo a partir da relação com o marido, mas também no formato, na estrutura da própria série. Ao seguir a lógica do gênero policial de esconder a figura do criminoso para fazer seu desvendamento ao final gerando a reviravolta da trama, a narrativa também mostra a

desimportância da figura da idosa ao longo dos sete primeiros episódios. A aparição de Dawn Glead é feita de forma sutil ao longo da trama, sendo devidamente explorada apenas no último e derradeiro episódio. Aparentemente Glead não é uma moribunda, usando o termo de Elias. Entretanto, se percebe claramente como Glead é solitária. E essa solidão vai acarretar em consequências nefastas. Cabe assim a uma personagem idosa trazer o questionamento de um isolamento cruel a todo indivíduo que, como se sabe, necessita do convívio em sociedade para se fazer vivo.

A junção de aspectos como envelhecimento, desigualdade social e mudanças nas práticas sociais “relativas à convivência entre gerações aumenta a probabilidade de que as mulheres idosas e de todos os níveis sociais venham a viver sozinhas” (NERI, 2001, p. 85). No caso de *Clickbait*, o primeiro aspecto é o mais evidenciado para se justificar a solidão da personagem e sua conseqüente tomada de decisões. Glead não vive sozinha fisicamente, pois se evidencia de que é casada, mas se sente sozinha. E este sentimento que a impulsiona a viver uma “vida paralela” e virtual.

COMPARATIVOS E SIMILARIDADES

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. 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 contra própria ao local do jogo. Surge uma cena de *flashback* na qual o Jogador 001 fala com o protagonista, o personagem 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. 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 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 dele 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. 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.

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.

A partir do que Elias (2001) fala sobre o isolamento naturalizado na vida dos idosos e das micropolíticas das emoções explicadas por Lutz e Abu-Lughod (1990), podemos entender a similaridade narrativa de *Round 6* com *Clickbait* – ainda que sejam narrativas bem diferentes. A proximidade está na escolha pela reviravolta de sentimentos em personagens idosos. Em *Clickbait*, Gled se utiliza do *catfish* para se sentir desejada

e, mesmo usando a imagem fictícia de outra pessoa, vê sua vida revigorada ao ter novamente a vida sexual e social (mesmo que online e falsa) ativa. Gleed volta a se sentir feliz e, inclusive, procura o marido na cama. Isso porque ela passa da solidão ao prazer, despercebendo que além do crime de identidade ideológica, ela também seria propulsora de outro crime: o conquistador Nick, personagem que ela cria utilizando fotos de um colega real, ganha dimensão para pessoas vulneráveis, como Sarah Burton (interpretada por Taylor Ferguson). Sarah acaba tirando a própria vida quando o “falso” Nick lhe rejeita, o que culmina na vingança fatídica do irmão de Sarah. Ao fim do mistério policial, tendo sua identidade revelada, Dawn Gleed e o marido mostram a ambiguidade do indivíduo que pode cometer delitos para se proteger de si mesmo, da solidão que enfrenta e da invisibilidade social imposta a determinados grupos. É o que Beauvoir (1972, p. 1-3), em clara consonância com Elias, intitula como uma “conspiração de silêncio destinada a esconder a criminalidade social relativa à marginalização do idoso”. No momento da apreensão policial, Gleed vê seu marido tirar a própria vida e, além do sofrimento com a perda de quem era sua companhia, também é levada ao castigo da solidão forçada: a da cela da prisão.

A solidão na velhice é, desse modo, o “motor” que move a ação que desencadeia toda a trama em questão. Isso se evidencia na cena em que o companheiro descobre a vida paralela que Gleed leva na internet. Ao interrogá-la, o marido quer saber se há algum tipo de sentimento ou desejo sexual naquele tipo de experiência.

Nessa análise comparativa entre ambas as produções audiovisuais, percebe-se como a retração da solidão dos idosos pode acarretar numa fraqueza que acoberta as tramas seriadas. Ou seja, a solidão da velhice é utilizada como desfecho da solução de um crime impensável (no caso de *Clickbait*) ou o motivo de um jogo sangrento (no caso de *Round 6*). Ninguém suporia que, por trás do assassinato do jovem professor, estaria uma pessoa idosa que não mediu esforços para conter sua solidão. Isso porque, como já exposto, o idoso é devidamente posto numa categoria isolada, desimportante e fora do eixo central do convívio social. A ele não importa o que regem as ações, porque dele não vêm as novidades. É um ser moribundo, apenas à espera da morte. Assim como ninguém supõe que um frágil senhor de cabelos brancos poderia ser o mentor de um jogo astuto que executa os que não forem bem nas provas.

Os idosos são, desse modo, elementos narrativos que, por serem invisíveis na atividade social, exercem perfeitamente o “crime perfeito” nas produções. Não levantam qualquer suspeita.

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 das séries *Round 6* e *Clickbait*. Mas são os momentos finais de ambas as narrativas que guardam reviravoltas capazes de reposicioná-la, a ponto de desobedecer a lógica então construída anteriormente, promovendo-a como um fator disruptivo de surpresa em sua reinterpretação. Por fim, também diante dos avanços comunicacionais permitidos por novas tecnologias, a solidão é um componente que precisa ser trabalhado em diferentes aspectos socioculturais, dentro do recorte etário.

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.

REFERÊNCIAS

- 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, P. **The Melodramatic Imagination**: Balzac, Henry James, Melodrama, and the Mode of Excess. New Haven/Londres: Yale University Press, 1995.
- BURKE, E. **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, T. **Do assassinato como uma das belas artes**. Trad. Henrique de Araújo Mesquita. Porto Alegre: L&PM, 1985.

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

_____. **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.

FERREIRA, A.B. H. **Novo dicionário da língua portuguesa**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

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

FREITAS, F.A. 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>.

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, A.; COSTA, R.F. 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>>.

LUTZ, C.; A.B, L. (Eds.). **Language and the Politics of Emotion**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

NERI, A.L. Velhice e qualidade de vida da mulher. In: NERI, A.L. **Desenvolvimento e envelhecimento**: perspectivas biológicas, psicológicas e sociológicas. Campinas: Papirus, 2001.

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

REZENDE, C. B.; COELHO, M. C. **Antropologia das emoções**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010.

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

SICILIANO, T; HELICH, T; MORATELLI, V. 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, B. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L; SHWARTZ, V. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.