

# **O HERÓI CORROMPIDO NAS OBRAS COREANAS: Sobreviventes depois do terremoto (2023) e Round 6 (2021- 2024)<sup>1</sup>**

## **THE CORRUPTED HERO IN THE KOREAN WORKS: Concrete Utopia (2023) and Squide Game (2021- 2024)**

Carla Patrícia Oliveira de Souza<sup>2</sup>

**Resumo:** Esta pesquisa se concentra na trajetória de dois personagens interpretados pelo mesmo ator, Lee Byung-hun, Yeong-tak do filme “Sobreviventes depois do terremoto” (2023) e Frontman da série “Round 6” (2021-2024). Apesar de possuir narrativas distintas do gênero suspense as duas obras evidenciam o desprezo pela vida humana. Enquanto no filme “Sobreviventes depois do terremoto” destacar a falta de empatia e até a brutalidade do personagem Yeong-tag após uma catástrofe natural, a série Round 6 ressalta o descarte de vidas “sem valor” após os competidores fracassarem em jogos infantis sob o comando do Frontman. A hipótese desse estudo vê esses dois personagens como heróis que se desviaram da jornada, logo utilizamos a teoria de Joseph Campbell para compreender a etapa onde os valores morais desses personagens foram corrompidos. Para auxiliar essas reflexões buscamos o aporte teórico em Byung-Chul Han, Zygmunt Bauman e Leonidas Donskis.

**Palavras-Chave:** Sobreviventes depois do terremoto. Round 6. Jornada do herói.

**Abstract:** This research focuses on the trajectory of two characters played by the same actor Lee Byung-hun, Yeong-tak from the film “Concrete Utopia” (2023) and Frontman from the series “Squide Game” (2021-2024). Despite having different narratives from the suspense genre, both works show contempt for human life. While the film “Concrete Utopia” highlights the lack of empathy and even the brutality of the character Yeong-tag after a natural catastrophe, the series “Squide Game” highlights the discarding of “worthless” lives after competitors fail in children's games under the Frontman command. The hypothesis of this study sees these two characters as heroes who deviated from the journey, so we use Joseph Campbell's theory to understand the stage where the moral values of these characters were corrupted. To assist these reflections, we seek theoretical support from Byung-Chul Han, Zygmunt Bauman and Leonidas Donskis.

**Keywords:** Concrete Utopia. Squide Game. Hero's Journey.

## **1. Introdução**

O audiovisual produzido na Coreia do Sul, especificadamente a televisão, desde a década de 1980 vem se fortalecendo na produção de dramas. Inspirados a princípio pela aparência e estrutura da televisão japonesa, no decorrer do tempo os dramas coreanos foram adquirindo características próprias, sobretudo no formato das séries. Na metade dos anos 1990, a indústria televisiva da Coreia vivenciou a era de ouro, enquanto a indústria

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho - Estudos de Cinema, Fotografia e Audiovisual. 34º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba - PR. 10 a 13 de junho de 2024.

<sup>2</sup> Mestre e doutora pelo Programa de Pós-graduação em Estudos da Mídia – PpgEM/UFPR  
Email: carlapousouza@gmail.com

cinematográfica desse país estava em declínio, mesmo que os métodos de produção do cinema estivessem mais evoluídos do que os da televisão.

No final dessa mesma década, a onda coreana chamada de *Hallyu* na língua coreana, conseguiu atravessar as fronteiras do país, primeiramente através das músicas e em seguida os dramas passaram a ser comercializados em outros países da Ásia. Em 1999, o filme *Shiri – Missão terrorista* do diretor Kang Je-gyu, revolucionou a indústria cinematográfica, e se tornou um dos filmes mais importantes da história coreana moderna conforme nos explica Russell (2017). Nas últimas décadas, os cineastas sul-coreanos lançaram obras provocativas que despertaram nos espectadores reflexões socioeconômicas, políticas e filosóficas. A pesquisadora Andrade (2024) cita os diretores da indústria cinematográfica de renome internacional, Park Chan-wook, Bong Joon-ho e Kim Ki-duk que auxiliaram na solidificação da identidade do cinema sul-coreano a nível internacional através dos filmes como *The Handmaiden* (2016), *Oldboy* (2003), *Lady Vengeance* (2005), *Decision to Leave* (2022), *Memories of Murder* (2003), *The Host* (2006), *Mother* (2009), *Okja* (2017), *Parasite* (2019), *Pietà* (2010), *3-Iron* (2004), *Moebius* (2013), *Spring, Summer, Fall, Winter...and Spring* (2003). Cineastas que conseguiram desafiar as narrativas típicas, ao explorar temas de abrangência política, social e cultural de forma complexa, abordando questões acerca da identidade, do desejo humano, do sofrimento, do amor e principalmente da sociedade coreana. O “renascimento do cinema coreano” além de evidenciar o despertar da criatividade na indústria cinematográfica da Coreia do Sul, tem a capacidade de se firmar como um produtor relevante dentro da indústria do cinema mundial.

Atualmente, os serviços de streaming, como Netflix, Prime, Mubi, Vick, Disney disponibilizam o audiovisual produzido na Coreia do Sul a nível mundial, proporcionando que pessoas de diferentes culturas possam assistir, refletir e expor críticas através da criação de conteúdo digital nas redes sociais e produção acadêmica. O que resulta no prolongamento da obra fílmica ou seriada na cultura midiática. Sendo assim, o nosso estudo se propõe a interpretar a trajetória de dois personagens Yeong-tak do filme *Sobreviventes depois do terremoto* e Frontman da série *Round 6* a partir da teoria da jornada do herói desenvolvida pelo mitólogo estadunidense Joseph Campbell como também pela contribuição do roteirista e escritor Christopher Vogler, além das reflexões filosóficas de Byung Chul-Han e Zygmunt Bauman acerca da falta de humanidade desses personagens ao se deparar com situações extremas.

O artigo está organizado em quatro tópicos, sendo o primeiro esta introdução, seguido do tópico intitulado os heróis corrompidos, no qual trazemos uma breve narrativa dos personagens e a entrelaçamos com algumas etapas da jornada do herói; no terceiro tópico, a provação : a queda dos personagens, interpretamos as ações dos personagens Yeong-tag e *Frontman* sobretudo as que evidenciam a perda da empatia pela vida humana e a relação do poder e a violência, e finalizamos com as considerações desse estudo.

## 2. Os Heróis Corrompidos

Os personagens Yeong-tak e *Frontman* podem ser considerados heróis corrompidos por suas próprias falhas morais no decorrer da sua jornada, pois os dois personagens aceitaram o convite da “aventura do chamado especial”, porém o propósito de salvar “ as pessoas vulneráveis” teve menos intensidade do que salvar “o seu propósito”, o poder oriundo da função. Esses personagens possuem todas as características necessárias para ser um herói de uma narrativa, são destemidos, bravos, carismáticos e aparentam defender as minorias. Joseph Campbell (2007) nos traz a definição do herói.

O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, idéias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos.[...] O herói morreu como homem moderno; mas, como homem eterno – aperfeiçoado, não específico e universal -, renasceu. Sua segunda e solene tarefa e façanha é, por conseguinte ( como o declara Toynbee e como o indicam todas as mitologias da humanidade), retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu (CAMPBELL, 2007,p.28).

Vogler (2015) acrescenta que a palavra herói tem sua origem na Grécia e tem como significado “proteger e servir”. É o personagem que sacrifica suas próprias necessidades em prol da sociedade, a palavra – abnegação, o define. Os heróis devem possuir qualidades, emoções e motivações universais que fazem parte da experiência humana, pelo menos em alguma situação, como: raiva, vingança, concorrência, patriotismo, idealismo, territorialidade. “Porém os Heróis devem ser seres humanos únicos, em vez de criaturas estereotipadas ou deuses de mentira, sem máculas ou imprevisibilidade (VOGLER, 2015, p.69). Nesse sentido, admiramos personagens que se assemelhem a pessoas reais, com uma combinação única de qualidades e impulsos até conflitantes. O convencimento dos espectadores se dá a partir dessa combinação de impulsos antagônicos.

Vogler (2015) nos esclarece que o arquétipo do herói pode se apresentar em outros personagens, que tenha ações heroicas, e pode ocorrer até em um personagem maléfico, como um antagonista que tenha atitudes heroicas de forma inesperada. Outro ponto que Vogler (2015) destaca é em relação aos defeitos que humanizam um personagem, como traumas do passado, culpas ou medo do futuro.

Os defeitos também dão ao personagem um destino – o famoso “arco de personagem”, em que o personagem se desenvolve da condição A para a condição Z por meio de uma série de passos. Esses desvios são um ponto de partida de imperfeição e incompletude a partir do qual um personagem tem a possibilidade de crescer (VOGLER, 2015, p.72).

Nos contos de fadas, essa incompletude pode estar associada a falta de um par romântico, a perda de um ente querido, ou a um sequestro de irmão ou filho. Já nas histórias modernas, é a própria personalidade do herói que precisa restaurar a completude, através da capacidade de amar, e de confiar por exemplo.

Vogler (2015) continua a nos informar que há uma variedade de tipos de heróis. Há os que desejam ser heróis e os que não desejam, há ainda os gregários, os solitários, os anti-heróis e os catalisadores. É interessante abordar a categoria de anti-heróis até para não confundir com os antagonistas. O anti-herói é um tipo de herói que pode ser um criminoso aos olhos da sociedade, porém os espectadores dessas narrativas conseguem estabelecer um vínculo a partir das experiências frustrantes vivenciadas pelo personagem.

O anti-herói pode ainda ser classificado como tortuoso ou trágico. “O anti-herói tortuoso pode ser um cavaleiro heroico em armadura manchada, um solitário que rejeitou a sociedade ou foi rejeitado por ela” (VOGLER, 2015, p.74). Frequentemente são representados por personagens honrados que se afastaram da sociedade, tipo ex-policiais ou militares desiludidos que agem à sombra da lei como detetives, mercenários etc. São personagens rebeldes citando a título de exemplo o vivenciado por James Dean em *Juventude Transviada* (1955). Já o anti-herói trágico pode ser visto tal como um herói fracassado que não conseguiu extinguir seus demônios internos, os quais o torturam.

Eles são charmosos e têm qualidades admiráveis, mas sua imperfeição vence no final.[...] Alguns Anti-heróis trágicos podem nem ser tão encantadores, mas assistimos à sua queda com fascinação, pois “graças a Deus, não sou eu ali”. Como os gregos na Antiguidade, que observaram a derrocada de Édipo, purgamos nossas emoções e aprendemos a evitar as mesmas armadilhas quando presenciamos a destruição do personagem Al Pacino em *Scarface*, a de Sigourney Weaver como Dian Fossey em *Nas montanhas dos gorilas* ou de Diane Keaton em *A procura de Mr Goodbar* (VOGLER, 2015, p.74-75).

Em relação à imperfeição que domina os anti-heróis, Campbell (2007) nos fala da derrocada de um herói imperador, ao citar a lenda persa zoroastriana do Imperador da Idade de Ouro – Jemshid.

Todos os olhares se voltaram para o trono, e não se ouvia nem se via a ninguém senão Jemshid; ele e só ele era o Rei, E absorvia todos os pensamentos; e no culto e na adoração desse homem mortal, todos esqueceram a adoração ao grande Criador. E, com soberba, ele aos seus nobres falou, intoxicado pelo ruidoso aplauso que recebia: “Não tenho igual, a mim deve a terra toda a sua ciência; jamais existiu um soberano como eu: beneficiente e glorioso, eu expulso da populosa terra doenças e necessidades. A alegria e o repouso do lar procederam de mim; tudo o que é bom e grandioso espera meu comando; a voz universal declara o esplendor do meu governo; além de tudo o que o coração humano concebeu, sou o único monarca deste mundo”.[...] Que disse o moralista? ‘Quando fostes rei, teus servos vos obedeciam; mas aquele que, tomado de soberba, desdenha do culto ao seu Deus, traz desolação à sua casa e aos seus’ (CAMPBELL, 2007,p.333).

Essa lenda sobre um imperador soberbo que acreditava ter o poder de Deus, e que viu o esplendor do seu reinado se transformar em trevas, nos auxilia na introdução da narrativa dos personagens Yeong-tak e *Frontman*, já que os dois personagens foram alçados por seus superiores a uma posição de liderança.

Antes de adentrar na narrativa desses heróis corrompidos, faz-se necessário trazer uma breve biografia do ator que interpreta esses dois personagens. Russell (2017) nos informa que Lee Byung-hun iniciou sua carreira como ator em 1991 na série da KBS *Asphalt My Hometown* (1991) e desde então atua tanto na televisão quanto no cinema. A carreira de Lee Byung-hun se entrelaça com o desenvolvimento da indústria do entretenimento e da sociedade coreana, desde o período da produção de dramas locais de pouco orçamento para os dias atuais com o sucesso de audiência internacional de *Round 6* (2021-2024) transmitido pela plataforma de *streaming* Netflix.

No ano de 2000, ele interpretou um soldado sul-coreano que patrulha a zona desmilitarizada no filme *JSA: Joint Security Area* do diretor Park Chan-wook, como o filme estava alinhado ao cenário político da época, conquistou um sucesso ainda maior que o filme *Shiri*, produzido no ano anterior, estabelecendo o poder da máquina de sucesso coreana. O ator possui cinco obras com a maior bilheteria da Coreia do Sul: *Joint Security Area* (2000), *The Good, the Bad, the Weird* (2008), *Masquerade* (2012), *Inside Men* (2015) e *Master* (2016). A carreira internacional iniciou em 2009, interpretando o personagem *Storm Shadow* em *G.I. Joe: The Rise of Cobra* (2009) e *G.I. Joe: Retaliation* (2013), além dos filmes *Red 2* (2013), *Terminator Genisys* (2015) e *The Magnificent Seven* (2016). Lee Byung-Hun é um dos

atores mais premiados nos diversos festivais de Cinema da Coreia do Sul e Ásia, como *Blue Dragon Film Award*, *Baeksang Arts Award*, *Grand Bell Award*, *Asia Film Award*, *Busan Film Critics* pelo desempenho na atuação.

O filme *Sobreviventes depois do terremoto* (2023) também conhecido como *Concrete Utopia* do diretor Um Tae-hwa narra a convivência falsamente pacífica entre os moradores do único prédio chamado *Imperial Palace Apartments* que não foi destruído em um grande terremoto em Seul. Sendo a única construção com condições de habitação, esse espaço passa a ser desejado por muitas pessoas atrás de abrigo. É constituído uma força especial entre os moradores visando a proteção do prédio e a sobrevivência nesse cenário.

O filme é uma crítica social sobre xenofobia e a crise imobiliária no país, e após o sucesso de bilheteria nos cinemas locais, foi selecionado para ser o representante da Coreia do Sul no Oscar de melhor filme internacional, mas não conseguiu entrar nas listas finais da competição.

A outra obra do audiovisual selecionada para esse estudo é a série *Round 6*, título na língua portuguesa, e *Squid Game* título original, criação e direção de Hwang Dong-hyuk. Série com duas temporadas já transmitidas pelo *streaming* Netflix nos anos de 2021 e 2024 respectivamente. E com o lançamento da temporada final já com a data disponibilizada para meados de 2025. A série foca em personagens endividados que recebem uma proposta de entrar em uma competição que tem como prêmio final 45,6 bilhões de Wons (moeda coreana). Ao participar do primeiro jogo infantil, os concorrentes percebem que essa competição não permite perdedores, ou seja, todos os competidores que perdem, morrem. E cada morte equivale a um valor em dinheiro para o sobrevivente/ ganhador.

Desde a primeira temporada em 2021, *Round 6*, contabiliza uma audiência muito significativa na Netflix. O lançamento da segunda temporada da série na última semana do ano de 2024 se tornou a maior estreia da plataforma de streaming. Segundo Romariz<sup>3</sup> (2024) nos quatro primeiros dias, a série teve 68 milhões de visualizações. E logo conquistou o posto de programa de tv mais assistido em 92 países em que a Netflix atua, conforme informações do site [infomoney.com.br](https://www.infomoney.com.br)<sup>4</sup>. A primeira temporada gerou US\$900 milhões em valor.

<sup>3</sup> Round 6 bate recorde e se torna maior estreia da história da Netflix

Disponível em:< <https://www.omelete.com.br/series-tv/round-6-recorde-netflix>> Acesso em: 01/02/2025.

<sup>4</sup> Nova temporada de Round 6 lidera paradas globais da Netflix apesar de críticas mistas

Disponível em:< <https://www.infomoney.com.br/business/nova-temporada-de-round-6-lidera-paradas-globais-da-netflix-apesar-de-criticas-mistas/>> Acesso em: 01/02/2025.



Essas duas obras do audiovisual, o filme *Sobreviventes depois do terremoto* e a série *Round 6*, tem na sua narrativa a questão da “continuidade da vida” em situações extremas, onde o personagem que atua como líder cria estratégias e guia seus seguidores, seja através do convencimento ou de ordens. Yeong-tag tem como objetivo manter o ambiente do prédio livre das baratas, pessoas que não são moradores originais do prédio. Além da busca de mantimentos nas ruínas da cidade. E o *Frontman* é o responsável em manter o jogo mortal funcionando, mesmo que para isso possa se infiltrar no meio dos competidores para desestabilizar os planos de resistência. É interessante ressaltar que Yeong-tag pensa que está fazendo o bem, seguindo as orientações do conselho dos moradores do condomínio. Não questiona as ordens que para manter os forasteiros distantes do prédio, eles irão morrer de frio e fome. E o *Frontman* vê os competidores como pessoas fracassadas que precisam ser eliminadas da sociedade, ele não vê esperança na raça humana. Logo, não possui sentimento de empatia nem compaixão.

Sendo assim, buscamos a teoria da jornada do herói para nos auxiliar a entender as etapas vivenciadas por cada personagem na narrativa. Saber como os personagens estavam inseridos no seu “mundo normal” nos dá pistas sobre a personalidade e as suas problemáticas. Vogler (2015) explica que em geral as histórias retiram o herói de um mundo comum e o transportam para um novo mundo. O autor resume em doze etapas a jornada do herói, que se inicia com os heróis introduzidos no mundo comum, de onde são convidados para participar de uma aventura. A princípio eles ficam receosos e até podem recusar o chamado, porém são provocados por um mestre a atravessar o primeiro limiar e entrar no mundo especial, onde há desafios. Ao atravessar o segundo limiar, a caverna secreta, se conseguem obter sucesso recebem a recompensa. Já ao atravessar o terceiro limiar, podem vivenciar a experiência da ressurreição e se transformam a partir do conhecimento adquirido na jornada. Após a transformação, eles retornam com a lição de vida, ou tesouro conquistado.

Para apresentar o indivíduo fora do ambiente habitual, é importante destacá-lo no mundo comum, evidenciando os contrastes entre esses dois mundos. Vogler (2015) exemplifica a importância da oposição entre esses dois mundos no filme *A força do destino* (1982) de Taylor Hackford.

“*A força do destino* delineia um contraste nítido entre o Mundo Comum do herói – rapaz brigão, filho de um oficial da Marinha afeito a bebedeiras e prostíbulos – e o Mundo Especial da escola de aviação naval, rígido e limpíssimo, onde o garoto entra” (VOGLER,

2015,p.48). Campbell (2007) enfatiza que o estágio da jornada mitológica – o chamado da aventura, é um espaço distante do mundo comum.

A aventura pode começar como um mero erro, como ocorreu com a aventura da princesa do conto de fadas; igualmente, o herói pode simplesmente caminhando a esmo, quando algum fenômeno passageiro atrai seu olhar errante e leva o herói para longe dos caminhos comuns do Homem (CAMPBELL,2007,p.66).

No filme *Sobreviventes depois do terremoto*, o personagem de Yeong-tak vive uma vida simples como motorista de taxi, separado, pai de uma filha adolescente. Ele perde todas as economias ao comprar um apartamento de um golpista. A partir das escolhas erradas, Yeong-tag desestabiliza a família que passa a ser cobrada pelas dívidas.

Na série *Round 6*, Hwang In-ho, nome do personagem que assume a posição de *Frontman* nos jogos mortais, é um ex policial condecorado que perde o seu cargo por ter sido condenado por aceitar suborno. O dinheiro seria para o tratamento da esposa. Viúvo, a esposa morre grávida de câncer, enquanto ele está competindo no jogo. É irmão de Hwang Jun-ho, um detetive da polícia que investiga o local dos jogos. In-ho está desiludido com a vida e com a humanidade após perder o emprego e a esposa.

Para sintetizar as etapas da jornada do herói vivenciadas pelos personagens, construímos a tabela 1 entrelaçando as ações dos personagens pesquisados com a teoria criada por Joseph Campbell e desenvolvida por Christopher Vogler para a escrita de obras do audiovisual.

TABELA 1  
A jornada dos personagens Yeong-tag e *Frontman*

As etapas da jornada do herói	Yeong-tak	Hwang In-ho ( <i>Frontman</i> )
Mundo Comum	Motorista de taxi que sofreu um golpe financeiro, mata o golpista em legítima defesa. Sua ex mulher e filha estão sendo cobradas por dívidas. Elas o desprezam. E não confiam nele, nem nas suas aptidões.	Policial condecorado expulso da corporação por suborno. Está com a esposa internada com câncer, sem dinheiro para o tratamento. Possui uma mãe e um meio irmão, que se preocupam com ele. In-ho já doou um rim para seu irmão mais novo.
Chamado à aventura	Depois do terremoto, ele retorna ao prédio, atrás de abrigo, e é confundido como sendo um morador. Ao salvar um apartamento de um incêndio é convidado pela chefe do conselho, a ser o líder da força tarefa, criada com o objetivo de expulsar os forasteiros do prédio.	In-ho aceita participar do jogo para conseguir dinheiro e salvar sua esposa. Após ganhar o jogo, descobre que sua esposa já morreu. É convidado pelo antigo competidor 001 a comandar os jogos mortais.
Recusa do Chamado	Ele não teve receio.	Nas duas temporadas, não é



		mostrado se In-ho ficou em dúvidas sobre comandar um jogo mortal onde centenas de pessoas são executadas.
Encontro com o Mentor	A chefe do conselho do prédio pode ser vista como mentora, que induz o Yeong-tag expulsa os forasteiros e usa a violência.	O antigo competidor 001 é o mentor do <i>Frontman</i> , a relação pessoal deles é mostrada, na cena da morte do personagem ancião. O <i>frontman</i> fecha os olhos do cadáver do ancião como último gesto de respeito.
Travessia do primeiro Limiar	Yeong-tag passa a comandar uma equipe de moradores contra os invasores e lidera expedições na cidade em ruínas em busca de mantimentos.	<i>Frontman</i> comanda os jogos mortais da sua sala, interage com a guarda rosa e com o grupo de VIP's que investe nos jogos.
Provas, aliados e inimigos	Yeong-tag mata sem piedade um senhor que protegia um prédio em ruína para roubar mantimentos, com a ajuda da equipe de moradores. Uma jovem moradora retorna para o prédio e pode desmascarar Yeong-tag como um forasteiro	<i>Frontman</i> mata um guarda a queima-roupa na frente de todos, mostrando a sua impiedade até com a guarda rosa. <i>Frontman</i> mostra a sua identidade para seu irmão policial, e como ele o rejeita, ele atira no irmão. Todos os competidores são inimigos do <i>Frontman</i> , que pelo seu cargo de poder tem a equipe de guardas e VIP'S como aliados.
Aproximação da Caverna Secreta	Yeong-tag descobre famílias com crianças e anciãos escondidas nos apartamentos, e retira-os a força. Antes de os expulsar do prédio, impõe castigo. Um morador indignado se suicida.	Na segunda temporada, <i>Frontman</i> disfarçado de competidor se infiltra no grupo do seu maior opositor, o antigo vencedor – o competidor 456/ Seong Gi-hun. E assim como os outros competidores, ele precisa passar pelas provas. Na prova Socializar – o competidor 001( <i>Frontman</i> ) para se manter no jogo, estrangula um competidor com um golpe “mata-leão”. O que provoca medo e desconfiança no competidor 390 – Jung-bae.
Provação	Uma expedição fracassa e o filho da chefe do conselho morre. Yeong-tag é desmascarado pela jovem moradora e pela moradora Myeong-hwa, mostrando a todos o cadáver do homem que ele roubou a identidade Yeong-tag (o golpista). Para se vingar da jovem moradora que o denunciou, ele a joga de um precipício. O prédio é invadido por forasteiros, e Yeong-tag é agredido ficamente.	Seong Gi-hun arma um plano de ataque contra a guarda rosa, durante uma briga entre os competidores que querem que o jogo acabe e os que querem que continue. O competidor 001 ( <i>Frontman</i> ) finge estar do lado da equipe de Gi-hun, e espera uma chance para traí-los. 001 avança no ataque contra a guarda rosa com alguns competidores aliados. E acaba os traindo, matando todos. Ele retorna ao local da batalha já vestido como <i>Frontman</i> , captura Gi-hun e mata

		com um tiro a queima-roupa o competidor 390 para desespero de Gi-hun.
Recompensa	Yeong-tag muito ferido vai até o apartamento que ele tomou do golpista, e morre no local olhando para as fotos da ex esposa e filha.	<i>Frontman</i> retoma o controle dos jogos mortais e prende o principal líder da rebelião, Gi-hun.
O caminho de volta	Não há	Não há
Ressureição	Não há	Não há
Retorno com o elixir	Não há	Não há

Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Percebemos que o personagem Yeong-tag se trata de um anti-herói trágico, a jornada como líder da força de tarefa do prédio, evidenciou suas qualidades de liderança como o carisma, a determinação, o estabelecimento de estratégias, a capacidade de manter a equipe unida, porém o apego a função de poder, o tornou um homem sem nenhum sentimento de empatia. Ao não permitir que os desabrigados de diferentes idades e gêneros compartilhassem a moradia, colaborou para que eles morressem de fome e de frio. Yeong-tag estava seguindo ordens da chefe do conselho porém em nenhum momento ele tentou proteger e ajudar os desabrigados. Ele esqueceu o passado, que ele próprio não era um morador do prédio. E quando o segredo da sua origem foi revelado, ele sucumbiu. É claro, que a morte física se deu pelo ataque dos forasteiros, mas antes o seu orgulho foi atacado. As imperfeições o dominaram, as fraquezas morais que podem ter o afastado da família, não foram extintas, provocando a queda fatal. Ele não morreu como um herói, e sim como uma barata. O quadro 1, nos permite visualizar o personagem Yeong-tag no seu apogeu e queda.

Quadro 1: Fotogramas com o personagem Yeong-tag



Fonte: Filme *Sobreviventes depois do terremoto* (2024) de Um Tae-hwa,

O personagem do *Frontman*, nessas duas temporadas, é visto como o antagonista da narrativa, já que é a partir das tomadas de decisão e o comando do líder que o jogo mortal

tem êxito. Estudando a teoria da jornada do herói, percebemos que o antagonista pode ser visto como um herói que foi corrompido, que não conseguiu vencer seus conflitos internos, suas más tendências. Para vingar o mundo da sua perda (pessoal /profissional), prefere se tornar uma pessoa insensível a dor dos outros. McKee (2013) nos explica que o verdadeiro personagem é revelado a partir das decisões que toma sob pressão. E quanto maior for essa pressão, mais verídica é a revelação acerca da natureza essencial do personagem. A maneira de identificar a verdade em um personagem é testemunha-lo nas suas decisões em situações críticas. Sendo assim, conseguimos perceber a crueldade do *Frontman* nas rápidas decisões que toma, sempre mostrando a sua personalidade egoísta em aniquilar quem atrapalha seus planos.

Mesmo conseguindo adaptar o arco dramático <sup>5</sup>do personagem antagonista a algumas etapas da jornada do herói, percebemos que ele utiliza frequentemente de meios maléficos para manter o seu poder no comando dos jogos. Logo age contra o herói, que é sempre o personagem que se sacrifica em prol de um ideal ou grupo. Contudo *Frontman/In-ho* possui algumas qualidades heroicas, vistas na temporada 2, como na cena em que ele defende o competidor 333 do competidor 230 (Thanos), ou quando entrega o leite a competidora grávida. Na temporada 1, na cena do banheiro, após ser baleado pelo irmão, constatamos que o *Frontman* ainda possui sentimentos de remorso e melancolia, conforme figura 1. O carisma e a postura de galã do *Frontman/In-ho* também reforçam os arquétipos de herói no vilão.

Figura 1: Os sentimentos saltam dos olhos do personagem *Frontman*



Fonte: Série *Round 6* (2021-2024) dir.Hwang Dong-hyuk.

<sup>5</sup> Todo personagem tem invariavelmente seu arco de transformação. O arco de uma história ou de um personagem significa que alguma coisa vai mudar. A vida é assim. O personagem vai de um ponto para outro interna ou externamente, a situação vai de um ponto para outro e algo se transforma. O personagem evolui, mesmo que apenas internamente, a cena se modifica, o valor muda do começo para o fim da cena. Os arcos acontecem em todas as cenas, sequências, blocos, episódios e temporadas (CANTORE e PAIVA, 2021, p.167).

No quadro 2, sintetizamos em fotogramas as duas temporadas de *Round 6*, onde podemos visualizar as cenas onde o *Frontman* evidencia o seu comando em defender os jogos mortais de todos os que julgam como os seus potenciais inimigos, e o lado carismático de *In-ho*.

Quadro 2: *Frontman*/In-ho e a sua interação com os inimigos e “aliados”



Fonte: Série *Round 6* (2021-2024) dir. Hwang Dong-hyuk.

No próximo tópico, interpretamos as fases da travessia do primeiro, segundo e terceiro limiar dos personagens, procurando evidenciar as ações que proporcionaram a queda dos mesmos, ou seja, quais as tomadas de decisão que os afastaram da jornada do herói.

### A Provação: A queda dos personagens

A travessia dos limiares na jornada dos personagens com características heróicas, podem ser vistas como a ação de transpor um limite, uma fronteira onde se iniciará a aventura de fato. Vogler (2015) nos fala que muitas obras do audiovisual ilustram essa fronteira com objetos e espaços físicos, tais como portas, portais, arcos, muralhas, oceanos, desertos etc. A trilha sonora ou o contraste visual drástico também auxiliam a identificar essa transição. Campbell (2007) ressalta o comportamento dos personagens nesse processo de transpor um limite, que indica a passagem do primeiro ato para o segundo.

A pessoa comum está mais do que contente, tem até orgulho, em permanecer no interior dos limites indicados, e a crença popular lhe dá todas as razões para temer tanto o primeiro passo na direção do inexplorado. Assim, os marinheiros dos grandes navios de Colombo, ampliando o horizonte na mente medieval – navegando, como pensavam, para o oceano sem limites do ser imortal que cerca o cosmos, tal como uma interminável serpente mitológica que morde a própria

cauda-, tiveram de ser guiados e controlados, como se fossem crianças, porque temiam os leviatãs, as sereias, lagartos e outros monstros das profundezas de que falavam as fábulas (CAMPBELL, 2007,p.82).

Nesse processo, os personagens são guiados por um mestre que os auxiliam nessa nova atividade, caso dos personagens pesquisados Yeong-tag e *Frontman*. Conforme já explicado, o líder da força tarefa do prédio Palácio Imperial, Yeong-tag, seguindo as ordens dos conselheiros do prédio, expulsa os forasteiros e organiza expedições as ruínas da cidade em busca de alimentos. Nessa nova tarefa, ele executa as ordens, sem questioná-las em nenhum momento. Não sente empatia pelos desabrigados. O objetivo maior é a sua sobrevivência no prédio, e a dos moradores. É claro que essa função de líder, o instiga. Os aplausos e o reconhecimento do bom trabalho, fortalece o ego, e a cada dia se torna mais voltado para resultados, para as recompensas intangíveis de se sentir poderoso. Na vida comum, os subempregos o fizeram ser visto como um fracassado.

Hwang In-ho se torna o *Frontman*, lidera a operação dos jogos mortais. Comanda da sua sala, as equipes dos guardas, observa em detalhes a execução dos jogos e dos competidores. A proteção da ilha que ocorre os jogos também está sob seu comando, bem como o contato com os investidores dos jogos (VIP'S), e as apostas. *Frontman* teve como mentor o anfitrião, o antigo competidor 001 chamado de Oh II-nam. Atuando como líder dos jogos, ele comanda a morte de centenas de competidores, e quando precisa ele mesmo executa as mortes friamente.

Esses dois personagens, possuem características em comum, sendo uma delas a indiferença pela humanidade, eles se tornaram homens insensíveis. Mas antes de aceitar essas funções de liderança, esses personagens eram pessoas comuns que possuíam medo de não ter onde morar, de perder seus entes queridos, seus empregos. Para compreender o que o medo pode provocar no ser, buscamos a contribuição do filósofo e cientista político Leonidas Donskis (2014) sobre o medo na contemporaneidade.

O medo usa várias máscaras. Ele pode falar a linguagem da experiência íntima e existencial. Contudo, olhando mais de perto, parece que estamos no controle de amplos segmentos do medo organizado: pense nos filmes e contos de terror, funcionando como parte insubstituível do entretenimento, nas comédias de TV e nos humoristas do gênero stand-up. Não temos exatamente medo, mas o temos. Tenho medo, logo existo. Outro lado da mesma moeda, o medo alimenta o ódio e o ódio alimenta o medo. O medo fala a língua da incerteza, da insegurança e da falta de proteção que nossa época fornece em grandes quantidades e abundância. A proliferação de teorias conspiratórias e abordagens dinâmicas, embora simplistas, na União Europeia nos lembra como nossa vida pode ser difícil ou mesmo insustentável na dúvida e na incerteza constantes (BAUMAN e DONKIS, 2014, p.117).



Para combater esse medo incessante, medidas de proteção extremas tem gerado consequentemente indiferença crescente com o outro que lhe é diferente, Bauman (2014) nos explica que o efeito mais pernicioso da obsessão com segurança é destruir a confiança mútua, e alimentar a suspeita recíproca.

Com a falta de confiança, traçam-se fronteiras; com a suspeita, elas são fortificadas, ocasionando prejuízos mútuos, e transformadas em linhas de frente. Um deficit de confiança leva a uma quebra da comunicação; com a retração da comunicação e a falta de interesse em sua renovação, o “estranhamento” dos estrangeiros tende a se aprofundar e adquirir tons cada vez mais sombrios e sinistros, o que por sua vez os desqualifica ainda mais como potenciais parceiros de um diálogo e na negociação de um modo de coexistência mutuamente seguro e agradável (BAUMAN e DONKIS, 2014,p.127).

Bauman (2014) ainda afirma que o tratamento dado aos estrangeiros não é visto somente como um simples “problema de segurança”, está implícito nos padrões de interação humana, na qual a desconfiança e a tendência de estereotipar todos estrangeiros ou alguns como bombas-relógios acionadas vem crescendo em intensidade através de uma lógica própria, sem provas e sem estímulos dos atos de hostilidade por parte do potencial adversário, geralmente os desconfiados produzem as provas em profusão.

A questão da xenofobia, é retratada no filme *Sobreviventes depois do terremoto*, sendo que a aversão não se dá especificadamente contra os de nacionalidades diferentes, mas o preconceito reside em moradores de condomínios distintos. Foi a partir da perpetuação dessa intolerância que o personagem Yeong-tag deu início a sua derrocada, ao concordar na expulsão dos forasteiros, ele alimentou o ódio entre eles. Bauman (2014) explica que a obsessão com segurança inibe a coexistência pacífica e a cooperação reciprocamente lucrativa entre etnias, credos e culturas em um mundo globalizado de diásporas.

“Em geral, o principal efeito da obsessão com segurança, é o rápido crescimento (e não redução) da sensação de insegurança, com todos os acessórios de pânico, ansiedade, hostilidade, agressão, mais o esvaziamento ou supressão dos impulsos morais” (BAUMAN, 2014,p.127). Ao analisar o personagem do *Frontman* na perspectiva do preconceito contra os marginalizados, buscando inibir a sensação de insegurança do seu país, teríamos que enxergar os jogos mortais como um tipo de limpeza social que visa eliminar os endividados da sociedade. Talvez essa seja a resposta para compreender porque o personagem de In-ho, um competidor que venceu essa competição, aceitou ser o líder dessa forma lúdica de matar os desafortunados.



Aqui é interessante abordar dois temas relevantes no que se refere ao preconceito contra os marginalizados. Então, temos o termo aporofobia<sup>6</sup>, o qual surgiu na década de 1990, de origem grega, á-poros (pobres) e fobos (medo), é uma patologia social e designa toda forma de medo e rejeição aos pobres. A inventora da palavra é a filósofa espanhola Adela Cortina, ela enfatiza que há casos em que o ódio contra os imigrantes ou refugiados decorre sobretudo da situação de miséria dessas pessoas. Outro tema importante diz respeito a purificação social que ocorreu na Coreia do Sul, na década de 1980, época em que o país estava passando por um grande crescimento econômico, após ter superado a Guerra das Coreias. A Coreia do Sul estava agitada com a chegada dos Jogos Asiáticos em 1986 e as Olimpíadas de Seul de 1988. E o governo buscava ressignificar a identidade nacional. Entretanto, havia uma realidade cruel escondida nesse país.

Em abril de 1981, uma carta chegou no escritório do então premiê Nam Duck-woo. A carta, escrita a mão pelo presidente Chun Doo-hwan, um ex-general que havia tomado o poder em um golpe no ano anterior, ordenava que autoridades “iniciassem uma repressão dos pedintes e tomassem medidas de proteção contra os mendigos”. Sob essa ordem, que permitia prisões arbitrárias de mendigos, centros de bem-estar social foram montados e ônibus com os sinais “Veículo de Transporte de Vagabundos” começaram a aparecer em cidades grandes como Busan. Esses centros de bem-estar social, na sua maioria de iniciativa privada, recebiam subsídios do governo baseados na quantidade de pessoas hospedadas lá. Enquanto isso, a polícia era recompensada por “purificar” as ruas ao mandar gente para esses centros (JUNG, 2020, p.01)<sup>7</sup>.

Então, todos os cidadãos que não estivessem com o documento de identidade, sobretudo os moradores de rua, deficientes, órfãos, ou qualquer pessoa que a polícia desconfiasse, mesmo sem provas, eram levadas para esse Centro onde sofriam abusos sexuais e físicos. Jung (2020) relata o depoimento de uma vítima que foi sequestrada na rua e passou cinco anos em Hyungje Bokjiwon.

“Para controlar os detentos, ele diz, o centro foi organizado como se fosse um quartel. Choi foi colocado em um batalhão sob ordens de outro detento que havia sido promovido a líder, com autoridade para “educar os demais” e usar violência física” (JUNG, 2020, p.01). Percebemos pontos de contato do depoimento dessa vítima do sistema de purificação social na Coreia do Sul, com a série *Round 6*, como a organização do Centro semelhante a um

<sup>6</sup> Aporofobia: conheça o significado da palavra usada em campanhas por Padre Júlio Lancelotti no país. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-apulo/noticia/2021/12/10/padre-julio-lancelotti-faz-campanha-contra-a-aporofobia-no-pais-conheca-o-significado.ghtml> Acesso em: < 11/02/2024 >.

<sup>7</sup> JUNG, Bugyeong. As atrocidades dos ‘projetos de purificação social’, a obscura realidade por trás do milagre econômico da Coreia do Sul nos anos 1980. Disponível em: < <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-53048998> > Acesso em: < 11/02/2025 >

quartel, com níveis hierárquicos, o líder tinha sido um ex-detento com autoridade para punir com a força física. Na série há toda uma linha hierárquica de guardas de uniforme na cor rosa com máscaras de quadrado, triângulo e círculo, além da ascensão do ex-competidor In-ho como líder que atua de forma violenta contra os endividados. O que reforça a nossa desconfiança do personagem do *Frontman* ter preconceito contra os excluídos sociais, uma vez que o mesmo já foi policial, e essa aporofobia ser uma das razões da insensibilidade humana.

Então, constatamos que na primeira travessia da jornada desses personagens, o comportamento de intolerância contra os excluídos da sociedade ficou evidente. Na segunda travessia, precisamente na etapa da provação, os personagens reforçaram a violência como uma forma de poder sob seus inimigos. Yeong-tag do filme *Sobreviventes depois do terremoto* mata sem pudor a jovem moradora que o desmascarou como um forasteiro, na frente de todos, e *Frontman* da série *Round 6* trai a equipe que estava infiltrado, matando os competidores, e principalmente assassina o personagem –competidor 360 na frente do melhor amigo da vítima, Gi-hun. Nessa etapa, percebemos que ambos personagens reforçaram a crueldade na execução dos seus opositores. O que corrobora com a queda dos seus personagens, afastando-os da possibilidade de efetuar a jornada do herói.

Para entender a relação de poder e violência, Han (2019) cita Luhmann para explicar a vinculação do poder com uma sanção negativa, como uma punição real ou ameaça, castigo, constrangimento físico, banimento social, imposição econômica e despedimento.

Para a atividade do poder, o *ego* deve dispor da possibilidade de pressionar pela força uma sanção negativa ao *alter*. A sanção negativa é uma possibilidade de ação que ambos os lados, ou seja, *ego* e *alter*, gostariam de evitar, mas o *alter* ainda mais do que o *ego*. [...] O poder resulta, assim, do fato de que o poderoso seria capaz de comprar a execução da sanção negativa mais do que os que estão submetidos ao poder. Justamente porque ela não é utilizada e desde que não o seja, há a possibilidade da imposição de sanções negativas pelo poder. É por isso que o poder está no final, se for provocado. Exercer violência física não é uma prática comum do poder, pois expressa sua falência (HAN, 2019, p.26).

Apesar de Han (2019) vê a teoria de Luhmann problemática, entendemos a colocação de que quando a violência física é utilizada como forma de manutenção de poder, significa dizer que o poder faliu. O personagem Yeong-tag ilustra essa situação, quando os moradores do prédio descobrem que o líder na verdade não passa de um forasteiro, Yeong-tag usa sua força física para punir a jovem moradora que o delatou. Já em relação ao *Frontman*, a relação

de poder entre os competidores e até os guardas, é mantida sob a forma de coerção, ou seja, de um poder já enfraquecido.

O modelo de coerção não faz jus à complexidade do poder. O poder como coerção consiste em impor suas próprias decisões contra a vontade do outro. Ele demonstra uma capacidade muito pequena de mediação. *Ego* e *alter* agem antagonicamente um em relação ao outro. O *ego* não encontra nenhum acolhimento na *alma do alter*. Em contrapartida, contém mais mediação aquele poder que atua não contra o projeto de ação do outro, mas a partir dele. Um poder maior é, assim, o que forma o futuro do outro, e não o bloqueia (HAN, 2019,p. 12-13).

O poder com mediação é visto na conduta do personagem Yeong-tag ao guiar a força tarefa nas atividades referentes a organização dos moradores no prédio, e na busca por alimentos. A convivência pacífica começa a ruir com a descoberta dos forasteiros escondidos nos apartamentos. Em relação a série *Round 6*, nem os soldados rosa escapam das punições mortais do *Frontman*.

Voltando a jornada do herói, percebemos que os personagens sucumbiram na etapa da provação, mostrando que as fraquezas morais são maiores do que as características heroicas. Portanto não há caminho de volta para o personagem Yeong-tag. Vogler (2015) nos lembra que “O herói percebe que o Mundo Especial deve, no fim das contas, ser deixado para trás, e que ainda há perigos, tentações e testes pela frente” (VOGLER, 2015,p. 55). Yeong-tag, o anti-herói trágico, continua no mundo especial, ele aguarda os últimos suspiros no apartamento que comprou do golpista. O *Frontman*, ainda não finalizou o seu arco dramático, visto que é uma série de três temporadas não finalizada, ele ainda poderá renascer purificado. Porém, até o final da segunda temporada, ele continua sendo o maior vilão, e a recompensa desse tipo de personagem na narrativa é vencer o protagonista/herói, com o maior nível de crueldade. Yeong-tag morre de forma violenta após ser violento com os forasteiros, e *Frontman* utiliza várias formas de violência para se manter no poder.

Visto que a violência é utilizada pelos personagens pesquisados como forma de punir os seus opositores, e especificadamente em *Round 6* a violência massiva faz parte do espetáculo dos jogos, recorremos a Han (2019) que nos fala sobre o período histórico da espetacularização da violência

Na era Pré-moderna a violência estava presente por todo lado e podia ser vista no universo cotidiano; era uma parte constitutiva essencial da praxis da comunicação social. Por isso, não era somente exercida, mas também focalizada e exposta. O governante manifestava seu poder (Macht) por meio da violência mortífera do sangue. O teatro da crueldade que ocorria nas praças públicas encenava seu poder e seu domínio. A violência e sua encenação teatral, portanto eram parte essencial do exercício do poder (Macht) e do domínio.[...] No teatro da crueldade entrava em

cena o poder (Macht) do soberano como poder da espada. Desse modo, o *munus gladiatorium* era parte constitutiva e essencial do culto ao imperador; a pomposa encenação da violência mortal manifestava o poder e o domínio do governante, que lançava mão da simbologia do sangue (HAN, 2019,p.17-19).

A explanação de Byung-Chul Han sobre a antiguidade romana com seus espetáculos cruéis de morte pela espada (*damnatio ad gladium*), morte pelo fogo (*damnatio ad flammam*) e a morte pelas bestas (*damnatio ad bestias*) evidencia que essas demonstrações de violência possuíam o duplo propósito de divertir as massas e cultuar o imperador. “A violência pela força bruta fazia as vezes de uma insignia de poder” (HAN, 2019,p.19). E nós podemos associar essa forma de comunicação do sangue do imperador romano ao personagem do *Frontman* que utiliza a violência como atrativo para os VIP’S e na manutenção do seu poder no comando dos jogos.

A seguir, finalizamos com as reflexões sobre a leitura dos personagens com características heroicas que não conseguiram evoluir na jornada do herói.

### Considerações Finais

Esta pesquisa se propôs a investigar dois personagens interpretados pelo mesmo ator, Lee Byung-hun, em obras do audiovisual sul-coreano no gênero suspense. Nessas narrativas, percebemos que o desprezo pela vida humana, principalmente pelas pessoas marginalizadas, por falta de moradia e endividadas, evidenciam as fraquezas morais dos personagens em posições de poder.

Para compreender como os personagens Yeong-tag do filme *Sobreviventes depois do terremoto* e *Frontman* da série *Round 6* perderam a sua capacidade de empatia pela dor do outro, analisamos o arco dramático dos personagens a partir da jornada do herói criada por Joseph Campbell e desenvolvida por Christopher Vogler para escrita de obras do audiovisual.

E constatamos que nas travessias do limiars, onde os personagens encaravam seus desafios ao lidar com a manutenção das suas posições de comando diante dos outros enfraquecidos socialmente, as suas fragilidades morais eram expostas e explodiam em formas de violência. A manutenção do poder era exercida pela comunicação do sangue dos desafortunados da sociedade.

No percurso interpretativo dos personagens estudados, identificamos os termos “aporfobia” e “limpeza social” e ainda buscamos entrelaçar a fatos reais ocorridos na Coreia

do Sul para compreender as narrativas sul-coreanas e as respectivas críticas socioeconômicas oriundas dessas obras.

Portanto, fica evidente a função do Cinema e da também da Televisão, em produzir obras que geram reflexões nos espectadores quanto as problemáticas do passando que ainda permanecem circulando na contemporaneidade.

## Referências

ANDRADE, Catarina de Serpa. **Aproximação às Reconfigurações Identitárias Contemporâneas: Os processos de Comunicação do Cinema Sul-coreano.** Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação com especialização em comunicação estratégica. Faculdade de letras da Universidade do Porto, Portugal. 2024, 148p.

BAUMAN, Z; DONKIS, L. **Cegueira Moral: A perda da sensibilidade na modernidade líquida.** Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

CANTORE, J.; PAIVA, M.R. **Séries: De onde vieram e como são feitas.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2021.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** São Paulo: Pensamento, 2007.

HAN, Byung-Chul. **O que é poder?** Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

\_\_\_\_\_. **Topologia da violência.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro.** Curitiba, PR: Arte & letra, 2013.

RUSSELL, Mark James. **Pop goes Korea: Behind the revolution in movies and internet culture.** 2nd edition. Cover by Byul.org, 2017.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: Estrutura mítica para escritores.** São Paulo: Aleph, 2015.