



Universidade do Minho
Escola de Arquitetura, Arte e Design

Ana Catarina Antunes Borlido

**Os cenários da série *Squid Game: Round 6:*
Entre fantasia e medo**

**Os cenários da série *Squid Game: Round 6:*
Entre fantasia e medo**

Ana Borlido

UMinho | 2024

janeiro de 2024



Universidade do Minho

Escola de Arquitetura, Arte e Design

Ana Catarina Antunes Borlido

**Os cenários da série *Squid Game: Round 6*
Entre fantasia e medo**

Dissertação de Mestrado
Ciclo de Estudos Integrados Conducentes
ao Grau de Mestrado em Arquitetura
Cultura Arquitetónica

Trabalho efetuado sob a orientação do
Professor Doutor José Capela

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



Atribuição-SemDerivações
CC BY-ND

<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/>

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, José Capela, pela confiança, atenção, dedicação e partilha de conhecimento.

À minha família, em especial à minha mãe, irmãos e avós, pela constante dedicação e carinho.

A todos os meus amigos que marcaram o meu percurso académico.

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho acadêmico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

RESUMO

Este trabalho trata da influência da forma arquitetónica/cenográfica nas narrativas cinematográficas, bem como essa forma tem efeito emocional no espectador, tomando como referência a série *Squid Game: Round 6*, lançada a 17 de setembro de 2021. Uma das séries de maior audiência da Netflix, *Squid Game* conta a história de um grupo de 456 pessoas profundamente endividadas que são persuadidas a jogar um jogo de sobrevivência em troca de 45,6 bilhões de Won (cerca de 31,5 milhões de euros). Além do suspense, da conexão estabelecida entre personagem e espectador, da divisão socioeconómica, das contradições da sociedade contemporânea e da nostalgia, quase universal, através dos jogos infantis, considera-se sobretudo a arquitetura “surreal” presente ao longo de cada episódio, que vai desempenhar um papel fundamental para a relação empática dos espectadores com os próprios jogadores. Na série, os espaços são criados de forma distinta, desde pequenos cenários de estúdio a grandes cenários exteriores. Exemplifica-se assim, a partir da análise dos cenários criados para a série, a importância da arquitetura enquanto contributo efetivo para as emoções numa obra cinematográfica.

Palavras-chave

Cinema, Espaço cénico, Conto de fadas assustador, Escada partida, Hiper-realismo

ABSTRACT

This work deals with the influence of architectural/scenographic form on cinematic narratives, as well as how this form has an emotional effect on the viewer, taking as a reference the series Squid Game: Round 6, released on September 17, 2021. One of Netflix's top-rated series, Squid Game tells the story of a group of 456 deeply indebted people who are persuaded to play a survival game in exchange for 45.6 billion Won (around 31.5 million euros). In addition to the suspense, the connection established between character and viewer, the socio-economic divide, the contradictions of contemporary society and the almost universal nostalgia for children's games, the "surreal" architecture present throughout each episode is particularly important, playing a key role in the viewers' empathetic relationship with the players themselves. In the series, spaces are created in different ways, from small studio sets to large outdoor sets. By analyzing the sets created for the series, we can demonstrate the importance of architecture as an effective contribution to emotions in a cinematographic work.

Keywords

Cinema, Scenic space, Scary fairy tale, Broken ladder , Hyper-realism

OS CENÁRIOS DA SÉRIE *SQUID GAME: ROUND 6*

Entre fantasia e medo

Introdução	
Apresentação	2
Arquitetura e Cinema	4
A série	
Personagens	8
Mapa do Squid Game	11
Os cenários: descrição	
Cenários de jogo	
Arena 1: Campo de areia	34
Arena 2: Parque infantil	42
Arena 3: Plataformas suspensas	46
Arena 4: Fachadas	50
Arena 5: Ponte de vidro	54
Outros cenários	
Dormitório dos jogadores	58
Dormitório dos Mascarados	64
Sala das decisões	66
Sala secreta Saida de emergência Crematório	70
Sala de vigilância	74
Andar do Líder	76
Sala VIP	80
Escadaria	84
Os cenários: análise	
Conto de fadas assustador	90
A Cor	91
Cor verde	91
Cor rosa	92
Cor para “elucidar divisões”	93
Heterotopias de Foucault	94
Reavivar o passado	95
Escada partida	96
“The Broken Ladder”	96
O labirinto de Piranesi	97
Hiper-realidade	98
O que é o Hiper-realismo	98
Verdadeiro ou falso	99
2D/3D	101
Gestão de expectativas	102
Materialidade	103
Falta de materialidade	104
Escala	105
Luz (artificial) natural	106
Considerações finais	109
Referências	113

INTRODUÇÃO

Apresentação

Depois de questionar de que modo a arquitetura, enquanto representação de um espaço, poderia contribuir de forma efetiva para causar emoções, seja diretamente (relação cenário - espectador), de modo mediado (relação cenário - *personagem* - espectador) numa obra cinematográfica, assumo este tema como ponto de partida deste trabalho de investigação. Abordo-o tendo como premissa o anseio pessoal de estudar os espaços criados para uma série de grande visibilidade e sucesso mundial, *Squid Game: Round 6*, lançada a 17 de setembro de 2021, examinando-os de diversas perspetivas.

Criada pelo realizador e argumentista Hwang Dong-hyuk, *Squid Game* conta a história de um grupo de 456 pessoas, profundamente endividadas, que são persuadidas a jogar um jogo de sobrevivência em troca de 45,6 bilhões de won (moeda coreana), que corresponde a cerca de 31 milhões de euros.

Além do suspense, da conexão estabelecida entre personagem e espectador, das contradições da sociedade moderna e da nostalgia quase universal através dos jogos infantis, a arquitetura surreal apresentada ao longo de cada episódio desempenha um papel fundamental para fazer com que os espectadores sintam o mesmo medo dos competidores.

Projetados pela diretora de arte Chae Kyung-sun, cada um dos cenários está repleto de detalhes que refletem as contradições da sociedade moderna. Imagens normalmente associadas à inocência da infância – ou pelo menos àquela que é a memória de infância – servem de cenário para uma história sobre dinheiro, ganância, violência e morte. É por meio dessa justaposição que a arquitetura é usada como uma ferramenta para contar histórias, construindo uma narrativa que faz com que os espectadores se sintam cada vez mais desconfortáveis.

Dessa forma, à semelhança do arquiteto que projeta para seu cliente, Chae Kyung-sun cria os cenários para as suas personagens. Na série, a diretora artística explora uma ampla gama de abordagens na representação do espaço: desde a criação de cenários em estúdio que imitam o lugar real (lugares esses ligados à memória e à infância, como o parque infantil ou o bairro de nascença), para cenário de muitas mortes; o claro contraste entre os espaços concebidos para personagens de diferentes classes sociais; ou ainda através da construção de cenários no exterior, com o auxílio de produções digitais, para um justaposição intencional entre o real e o falso.

Tratando-se de uma série relativamente recente, um dos maiores constrangimentos residiu na falta de informação e bibliografia, pelo que, para a elaboração deste trabalho, apoio-me, especialmente, em

entrevistas feitas ao realizador e à diretora artística da série. Além disso, faço uso dos pensamentos e emoções expressos pelas personagens como ponto de partida ou termo de comparação para a criação dos cenários. Dado que os espaços foram um elemento crucial para a narrativa da série, procura-se incorporar a mesma nesta dissertação. Desta forma, a estrutura deste trabalho apresenta-se dividida em quatro capítulos.

No primeiro capítulo é apresentado o tema: arquitetura e cinema. Este subcapítulo aborda ambas as temáticas, com o objetivo de compreender os contextos e interesses compartilhados entre a arquitetura e o cinema, bem como as suas interações e abordagens no processo de criação.

Por acreditar que o espaço cinematográfico desenvolvido para a série desempenhou um papel fundamental na otimização do seu potencial, no segundo capítulo, incorporo o resumo da série, bem como a descrição das suas personagens, como elemento de suporte valioso para a compreensão e valorização dos espaços abordados. No primeiro subcapítulo “Personagens”, dá-se a conhecer as personagens principais e secundárias de maior relevância, com uma breve descrição de cada uma. No segundo subcapítulo “Mapa do Squid Game” é realizado um resumo de cada cena da série, associando-a aos espaços com os quais estão relacionadas. De seguida, e focando apenas nas cenas referentes aos momentos em que os jogadores estão em jogo, seleciono os cenários que proporcionaram maior impacto e obtiveram grande destaque em cena, dividindo-os em dois grupos: “Cenário de jogo” e “Outros cenários”.

Já no terceiro capítulo, de modo a perceber que tipo de papel a arquitetura desempenha na série e de que forma o espaço cénico contribui para que os espectadores sintam o mesmo que os jogadores, faço a descrição de cada um dos cenários selecionados, apoiando-me, em especial, nas características, na interação das personagens com o espaço cinematográfico e em entrevistas e artigos sobre os mesmos. Após terminar o capítulo, reflito sobre as principais ferramentas da arquitetura a que a diretora artística Chae mais recorre para a criação dos cenários, nomeadamente: a cor (para dividir espaços); a escada; a escala (apresentada de várias formas); a materialidade; as texturas; e a luz.

Por fim, no quarto capítulo destacam-se os métodos arquitetónicos utilizados em cena, tendo em consideração a afirmação dada pela diretora de arte à *Interiors*: “Se eu tivesse de explicar o design de produção de *Squid Game* em três expressões, elas seriam: *conto de fadas assustador*, *escada partida* e, por último, *hiper-realidade* - a linha ténue entre o real e o falso.” Este capítulo está separado em três subcapítulos, onde nos primeiros dois, “Conto de fadas assustador” é feita a relação deste tema com a série. No segundo subcapítulo, “Escada partida”, usei o livro “The Broken Ladder: How Inequality Affects the Way We Think,

Live and Die”, de Keith Payne, como possível ponto de partida para a criação do cenário que causou mais impacto na série: a *Escadaria*. Destaco, também, a influência de Piranesi na série, especialmente se atentarmos na obra *Le Carceri*, mencionada por Manfredo Tafuri em *A Esfera e o Labirinto*. Tafuri explora o diálogo entre a ideologia do arquiteto e as forças sociais, assim como Chae o faz nos cenários da série. Já no terceiro subcapítulo e último, “Hiper-realidade”, apoio-me em algumas das características das obras do movimento artístico designado hiper-realismo, como forma de representar o espaço. Para isso, dividi este subcapítulo em oito partes: O que é o Hiper-realismo; Verdadeiro ou falso; 2D/3D; Gestão de expectativas; Materialidade; Falta de materialidade; Escala; Luz (artificial) natural. Privilegio, primeiramente, a apreensão conceptual de hiper-realismo, enquanto movimento artístico que procura retratar a realidade com extrema precisão, e, seguidamente, coloco o foco na compreensão da extensão e do impacto da sua utilização na série (especialmente através da interação entre realidade e ficção nos cenários dos jogos). De seguida, abordo, individualmente, algumas das técnicas de representação artística, que acredito que são aqui utilizadas como ferramentas para a criação dos cenários ilusórios. A análise inclui citações e comparações com outras técnicas artísticas, ressaltando a importância da materialidade, escala e luz.

Arquitetura e Cinema

O cinema e a arquitetura, como disciplinas, influenciam e são influenciadas pela maneira como se constroem imagens e perspectivas do mundo. Pressupomos que o olhar se distancia das coisas para as entender como imagens, espaços ou até ilusões. O cinema, só por si, pode reconhecer uma representação do imaginário. O cinema e a arquitetura parecem ter um espelho colocado entre si, refletindo ou partilhando as mesmas preocupações de ordem imagética e as mesmas lógicas de sonho. O desenho é assim concebido sob uma dimensão imaginária, transmitida pela imagem. Esta vive da sua essência e nasce da imaginação. Uma vez criadas, as imagens podem atrair [evoca Fritz Saxl] “outras ideias para a sua própria esfera”. (1)

(1) (OLIVEIRA, 2021, p.32)

O cinema e a arquitetura compartilham várias semelhanças, desde os seus processos criativos ao impacto que têm no público. São duas artes que nascem da projeção mental de um autor e acabam por se influenciar uma à outra.

Tanto os arquitetos quanto os cineastas começam com uma folha em branco e um projeto na cabeça, com o objetivo final de adaptá-lo às condições da realidade. Nos dois casos, podem ser rigorosamente projetados, mas existe sempre a probabilidade do imprevisto.

Existe sempre espaço para coisas que não podem ser planeadas e que ocorrem durante a filmagem ou até mesmo durante a montagem, no momento em que se juntam todas as 'peças'.

A construção desses referidos espaços, que se baseiam na criação ou na manipulação de outros, têm sempre como objetivo posterior serem habitados e vividos. Na arquitetura, as pessoas vivem no espaço existente, adaptando-o às suas necessidades diárias, enquanto no cinema as personagens experimentam o espaço criado como forma daquilo que poderia ser viver nele. No entanto, a diferença que existe entre estes dois diferentes espaços, quanto à sua eternização, é que enquanto na arquitetura os edifícios vivem até à sua destruição, no cinema estes revivem sempre que são revistos no ecrã.

Tanto os arquitetos quanto os cineastas compartilham a preparação mental de sequências espaciais, imaginando como as personagens interagem no ambiente. No entanto, enquanto os arquitetos se limitam à especulação futura, criando condições para a história que se desenrolará, o cinema, com a sua liberdade de criação, vai além, explorando experiências espaciais sem as limitações do mundo real.

A linguagem semelhante entre ambos os campos reflete diferentes graus de inspiração, onde a arquitetura desempenha um papel importante, mas não necessariamente principal. A arquitetura dilui-se na vida real e no projeto fílmico, exercendo o papel de erguer espaços tanto no quotidiano quanto na representação cinematográfica. Enquanto no quotidiano real a arquitetura fornece o meio habitado, no cinema, através da imagem em movimento, são ensaiados espaços com diversas características, revelando a arquitetura de maneira mais acessível ao espectador.

O Cinema tem uma influência marcante na Arquitectura moderna, do mesmo modo que a arquitectura moderna traz o seu lado artístico para o Cinema.(2)

(2) (VIDLER, 1996, p.14)

A relação entre arquitetura e cinema é complexa e rica em significado, ultrapassando a mera utilização de cenários como simples fundos. No cinema, a arquitetura desempenha um papel crucial na narrativa, na criação de atmosfera e na experiência sensorial dos espectadores e são vários os aspetos que destacam a sua importância nesta interação entre duas formas de expressão artística.

A arquitetura nos filmes contribui para o contexto narrativo, refletindo a época, o ambiente social e as características psicológicas das personagens. A escolha dos locais e a representação dos espaços agregam profundidade à história, adicionando camadas de significado. Para além disso, a arquitetura influencia diretamente a atmosfera das cenas. Seja em ambientes abandonados, arranha-céus imponentes ou casas

acolhedoras, cada espaço cria uma sensação única, moldando o clima e o tom do filme ou da série.

A exploração visual do espaço arquitetônico é uma característica única do cinema. Através de movimentos de câmara, enquadramentos e efeitos visuais, os cineastas podem destacar ou distorcer elementos arquitetônicos para atingir efeitos específicos. Em alguns casos, a arquitetura torna-se um elemento narrativo ativo, desempenhando um papel crucial na trama. Pode ser um cenário significativo, como um labirinto num filme de suspense, ou um espaço que passa por transformações ao longo da história. Desta forma, é possível afirmar que a arquitetura desempenha um papel no impacto emocional do filme, evocando sentimentos específicos, pois certos espaços arquitetônicos têm o poder de intensificar ou complementar as emoções pretendidas pelos cineastas.

A Arquitectura no Cinema tem de actuar de forma a ser efetiva contribuindo para as emoções do filme. De tal modo que é possível afirmar que a Arquitectura alcançou também o estatuto de personagem principal ou protagonista em filmes marcantes na história do Cinema.(3)

(3) (GARCIA, 2008, p.13)

Enquanto a arquitetura projeta cenários reconhecidos como reais, o cinema cria cenários reais que devem ser compreendidos como tal. No entanto, em muitas ocasiões, da mesma forma que a arquitetura se utiliza da ambiguidade da percepção espacial do cinema para alcançar efeitos ilusionistas, o cinema utiliza imagens reais como pano de fundo para a sua narrativa. Desta forma, a arquitetura no cinema não só enriquece a estética visual, mas também desempenha um papel vital na narrativa, na atmosfera e na conexão emocional com o público.

A SÉRIE

Trata-se de um jogo composto por seis desafios. Do primeiro ao terceiro, o cenário distancia-se cada vez mais da realidade do dia a dia. Inicia-se numa arena que imita o exterior de maneira aproximada à realidade, passa por outra arena nada realista e fora de escala e, em seguida, por uma terceira que conduz os concorrentes para a escuridão total. No quarto desafio, quando os jogadores estão mais sensíveis e cansados, são levados de volta para casa, ou pelo menos para a ilusão disso. No quinto jogo, são transportados para um circo, onde se tornam a atração principal para os convidados VIP. No sexto e último jogo, retornam à primeira arena, ao ponto de partida, onde dos 456 jogadores iniciais apenas 2 permaneceram no jogo.

De igual modo, outros espaços como os dormitórios dos jogadores e dos mascarados, desconfortáveis e fora de escala, contrastam com o conforto dos espaços criados para Frontman, para o anfitrião do jogo e os seus convidados VIP.

PERSONAGENS



Seong Gi-hun (jogador 456)

Protagonista do elenco de *Squid Game*. Um pai divorciado e viciado em jogos de apostas enfrenta uma pesada dívida que o afeta tanto quanto a sua mãe, com quem mora. Ao descobrir que a sua ex-mulher planeia levar a filha para os Estados Unidos, Gi-hun decide participar no jogo em busca da oportunidade de ganhar o prémio final, pagar todas as dívidas e reconquistar a custódia de sua filha.



Cho Sang-woo (jogador 218)

Amigo de infância de Gi-hun. Depois de se formar numa universidade prestigiada e fazer uns investimentos empresariais bem-sucedidos, encontra-se envolvido em atividades ilícitas e em fuga à polícia. Reconhecido como um dos jogadores mais astutos, a rapidez de pensamento de Sang-woo e o seu conhecimento em jogos infantis proporcionam-lhe uma vantagem sobre os demais participantes, tornando-o um aliado valioso para Gi-hun.



Kang Sae-byeok (jogador 067)

Norte coreana que mora na Coreia do Sul. É carteirista e quer o prémio do *Squid Game* para poder resgatar o resto da família da Coreia do Norte. Para além disso, ela almeja utilizar o dinheiro para proporcionar uma vida melhor ao irmão mais novo, que, no tempo do enredo, reside num orfanato.



Abdul Ali (jogador 199)

Trabalhador imigrante paquistanês, que era explorado pelo patrão. Movido pela urgência de assegurar um futuro, não apenas para a esposa e o filho em Seul, mas também para o resto da família no Paquistão, Ali voluntariou-se para participar no *Squid Game*.

1,2,3 e 4 . Foto de identificação do personagem



Oh Il-nam (001)

Também identificado como Jogador 001, Oh Il-nam é o jogador mais velho do Squid Game, e Gi-hun sente uma certa responsabilidade por ele. Contudo, o Il-nam não é tão indefeso quanto aparenta. Além de ser o *gganbu* de Gi-hun (parceiro nos desafios), Oh Il-nam proporciona uma das reviravoltas mais impactantes em *Squid Game*.



Jang Deok-su (jogador 101)

Criminoso que conseguiu prosperar a roubar dinheiro aos subordinados. No entanto, quando fica ganancioso ao ponto de roubar o patrão - além de acumular enormes dívidas de jogo - também fica desesperado o suficiente para competir no *Squid Game*.



Han Mi-nyeo (jogador 212)

Fará ou dirá o que for necessário para sobreviver. Durante o jogo, ela consegue formar alianças com várias pessoas, a maioria das quais acaba por trair durante o jogo. No entanto, oportunamente, ela acaba por se unir à equipa de Gi-hun.



Hwang Jun-ho

Polícia de Seul que procura pistas que acredita poderem levá-lo até ao irmão desaparecido. Isso leva-o a infiltrar-se como um dos membros da equipa que organiza os jogos.



Front Man

Enigmático líder mascarado que apresenta e comanda o jogo de *Squid Game*.

PERSONAGENS SECUNDÁRIAS COM RELEVÂNCIA



Ji-yeong

Aleada de Sae-byeok, que a recruta para o terceiro desafio do jogo do *Squid Game*.



Byeong-gi

Médico sem recursos financeiros, proibido de exercer a sua profissão. Em troca dos seus serviços de médico, recebe pistas que o beneficiam no jogo.



VIPs (Leão, Pantera, Touro, Veado, Águia, Urso)

Grupo de pessoas ricas e poderosas que ocupam uma posição hierárquica superior e não revelam as suas identidades, escondendo-se por trás de máscaras. Investem e realizam apostas durante o jogo, encarando a vida dos participantes como uma forma de entretenimento.



Mascarados

Os guardas/ mascarados têm como função manter a ordem durante os jogos, assim como na aplicação das regras determinadas pelos organizadores.

10,11,12 e 13. Foto de identificação do(s) personagem(ns)

MAPA DO *SQUID GAME*

Episódio 1 - “Macaquinho do Chinês” (“Red Light, Green Light”) (Fora do jogo)

Cena 1 - Campo de areia

Imagem a preto e branco de um grupo de crianças a jogar o “Jogo da Lula” (*Squid Game*), o jogo que dá nome à série.

As crianças são divididas em dois grupos: o ataque e a defesa. Quando o jogo começa, a defesa pode correr com os dois pés dentro das linhas, enquanto o ataque, fora das linhas, só pode saltar ao pé-coxinho. Mas se um atacante atravessar a cintura da lula e ultrapassar a defesa, ele tem a liberdade de andar com os dois pés- chamam de inspetor secreto. Após a preparação para a batalha final, os atacantes reúnem-se à entrada da lula. Para ganhar, os atacantes têm de bater com os pés no pequeno espaço fechado na cabeça da lula. Se a defesa te empurrar para fora da linha, morres. É verdade. Morres. Assim que ganhas, gritas: ‘Viva!’. Nesse momento, sentia que o mundo era meu. Ficava feliz.

Episódio 1, 00 min e 10 seg

Cena 2 - Casa de Gi-hun

É apresentada uma das crianças da cena anterior, já adulta: a personagem principal da série, Seong Gi-hun. Nesta cena, a mãe, com quem ele vive numa casa pequena e modesta, lembra-lhe que era o dia de aniversário da neta, Ga-yeong, filha de Gi-hun. Entrega dinheiro a Gi-hun e pede-lhe que não se esqueça de pagar um jantar à filha em comemoração. Gi-hun, descontente com a quantidade de dinheiro oferecido, discute com a mãe. Assim que esta sai de casa, Gi-hun rouba-lhe o cartão multibanco e leva-lhe todas as poupanças.

Cena 3 - Casa de apostas (Corrida de cavalos)

Gi-hun dirige-se a uma casa de apostas, com as economias da mãe, e gasta-as em apostas de corridas de cavalos. Apesar de numa maré de sorte ter ganho uma das apostas (ganha 4,56 milhões wons, cerca de 3 145 euros), perde todo o dinheiro ao ser assaltado por uma carteirista (Sae-byeok). Só se apercebe da falta do dinheiro no momento em que é ameaçado por aqueles para com quem está em dívida.

Cena 4 - Salão de jogos e barraca de rua

Depois de perder quase todo o dinheiro, aposta o pouco dinheiro que lhe restou numa máquina de Garra Mecânica, para conseguir uma prenda para a filha. Como gastou todo o dinheiro que a mãe lhe deu, o único sítio em que consegue pagar o jantar de aniversário à filha é numa barraca de rua. Ga-yeong mostra-se preocupada ao ver o estado em que o pai se encontra.

Cena 5 - Estação de metro

De regresso a casa, Gi-hun perde o metro. É nesse momento que conhece o “Recrutador”. Este desafia Gi-hun a jogar *ddakji*, um jogo tradicional coreano, semelhante ao popular jogo dos anos 90, “Tazos”. O objetivo do jogo era simples, virar a peça de origami do adversário ao contrário, acertando-a com a própria peça. Ganharia 100 mil wons sempre que ganhasse, no entanto, se perdesse, teria de dar 100 mil wons ao Recrutador.

O recrutador vence a primeira rodada contra Gi-hun, que não tem dinheiro para lhe dar. O recrutador propõe que Gi-hun use o corpo como pagamento, e ele aceita. A condição é estabelecida: “Desconto de 100 mil wons por bofetada.” Após várias derrotas e bofetadas, Gi-hun eventualmente vence. No



14. Episódio 1, 00min 23s a 02min 16s



15. Episódio 1, 02min 44s a 04min 20s



16. Episódio 1, 04min 24s a 11min 34s



17. Episódio 1, 12min 40s a 15min 10s



18. Episódio 1, 17min 24s a 21min 14s

entanto, ao tentar retaliar com uma bofetada ao recrutador, Gi-hun percebe momentaneamente que o seu objetivo principal é ganhar dinheiro. O recrutador entrega-lhe 100 mil won e o jogo continua.

De seguida, Gi-hun, com marcas no rosto, conta o dinheiro conquistado no jogo, feliz. O recrutador percebe a satisfação de Gi-hun e convida-o para participar num jogo com desafios semelhantes em troca de muito dinheiro. Para que Gi-hun se possa inscrever no jogo, dá-lhe um cartão e vai-se embora.

Cena 6 - Bairro (Ssangmun-dong, Seul)

Já no seu bairro, Gi-hun, muito satisfeito com o que acabara de conquistar, conversa com a mãe do seu amigo de infância, Sang-woo. Ao perguntar pelo amigo à mãe, esta afirma, orgulhosa, que o filho trabalha no estrangeiro (é o orgulho do bairro).

Cena 7 - Casa de Gi-hun

Já em casa, depois de dar à mãe o dinheiro que recebeu no metro e afirmar que o ganhara de forma justa, Gi-hun descobre que está prestes a perder a filha, que vai morar com a mãe para o estrangeiro. Depois da recente descoberta, Gi-hun percebe que precisa de ganhar dinheiro para recuperar a filha e decide inscrever-se no jogo proposto pelo Recrutador.

Cena 8 - Ponto de encontro

Uma carrinha, com uma pessoa mascarada ao volante, aparece para o ir buscar. Depois de dizer o código para entrar no jogo (“Macaquinho do Chinês”), Gi-hun entra na carrinha. Assim que a porta fecha, um gás é pulverizado e, como os restantes concorrentes que lá se encontram, Gi-hun adormece.

(Dentro do jogo)

Cena 9 - Dormitório do jogadores e Sala de Vigilância

Já dentro do jogo, Gi-hun acorda num dormitório, com mais 455 jogadores. Lá dentro encontra Sae-byeok, a carteirista, e Sang-woo, o amigo do bairro. Para além disso, conhece Il-nam (001), o concorrente mais velho em jogo. Depois de assinarem o “consentimento do jogador”, dão início ao primeiro jogo. Em todos os momentos, são observados pelo Front Man, o apresentador do jogo, que se encontra na Sala de Vigilância.

Cena 10 - Escadaria

Fazem o registo fotográfico do jogo (avatar) e são encaminhados pelos Mascarados até à primeira arena de jogo.

Cena 11 - Arena 1 - Campo de terra e Andar do Líder

Os jogadores jogam ao “Macaquinho do Chinês”. Após a eliminação do primeiro concorrente, os jogadores percebem, pela primeira vez, que ao serem eliminados do jogo, são mortos.

Durante todo o tempo, Front Man assiste ao jogo a partir do conforto do Andar do Líder.

Episódio 2- “O inferno” (“Hell”)

Cena 1 - Crematório

Os Mascarados cremam os corpos dos jogadores eliminados, dentro de caixões que imitam caixas de embrulho.



19. Episódio 1, 21min 14 s a 23min 48s



20. Episódio 1, 24min 16s a 25min 50s



21. Episódio 1, 26min 15s a 29min 33s



22. Episódio 1, 30min 00s a 31min 02s



23. Episódio 1, 31min 34s a 40min 50s



24. Episódio 1, 41min 07s a 42min 05s



25. Episódio 1, 41min 07s a 42min 05s



26. Episódio 1, 43min 47s a 54min 43s

Cena 2 - Dormitório dos jogadores

Os jogadores sobreviventes estão todos em choque. Depois do jogo, Gi-hun aproxima-se de Ali, que o ajudou a chegar ao fim vivo. De seguida, os seguranças entram no dormitório e revelam o resultado do jogo: dos 456 jogadores, já só estão em jogo 201 (255 jogadores foram eliminados). Os jogadores, assustados, imploram para sair do jogo e usam a terceira cláusula do “consentimento do jogador” (“Os jogos podem ser encerrados, se a maioria concordar.”) e pedem uma votação.

O Mascarado aceita, mas antes explica o prémio do jogo: A cada jogador eliminado acrescenta 100 milhões de won ao prémio final. Prémio final atual: 25,5 bilhões de won (cerca de 17,6 milhões de euros)

Os jogadores votaram, com sucesso (100 contra e 101 a favor). Dado que a maioria vota para sair, o jogo é dado por terminado.

(Fora do jogo)

Cena 3 - Rua de Seul

Os jogadores são deixados, dois a dois, sem roupa, pelas mesmas carrinhas que os foram buscar.

Cena 4 - Esquadra da polícia

Gi-hun tenta fazer queixa à polícia, mas sem sucesso. O polícia não acredita nele, parecendo-lhe uma história descabida.

Cena 5 - Bairro (Ssangmun-dong, Seul)

Gi-hun encontra Sang-woo, que não tem coragem de enfrentar a mãe, e que, mais tarde, acaba por descobrir que o filho não está no estrangeiro e é uma fraude.

Cena 6 - Hospital

Gi-hun encontra a mãe no hospital, em estado grave, devido a um quadro clínico de Diabetes, já bastante avançado. Precisa de dinheiro para pagar o tratamento.

Cena 7 - Apartamento de In-ho

É apresentado uma personagem nova, Jun-ho, um polícia que procura o irmão mais velho desaparecido, In-ho. Depois de ouvir a história que Gi-hun contou aos seus colegas de trabalho, quando tenta apresentar queixa sobre o que tinha passado, Jun-ho encontra pistas que o levam a acreditar que o seu irmão está dentro do jogo.

Cena 8 - Orfanato

Sae-byeok encontra-se com o irmão mais novo, que está chateado com ela por não cumprir a promessa de ir buscar os pais à Coreia do Norte e tirá-lo do orfanato.

Cena 9 - Serralharia

Ali vai ao seu antigo local de trabalho e exige ao chefe todo o dinheiro que lhe deve. Como este se recusa, Ali rouba-lhe o dinheiro e foge. Dá o dinheiro à mulher e diz-lhe para fugir com o filho.

Cena 10 - Loja de conveniência

Gi-hun encontra o jogador N001 (Il-nam), que lhe revela que recebeu novamente um cartão para voltar para o jogo.



27. Episódio 2, 00min 15s a 00min 35s



28. Episódio 2, 01min 40s a 12min 20s



29. Episódio 2, 13min 13s a 14min 00s



30. Episódio 2, 18min 27s a 20min 34s



31. Episódio 2, 23min 25s a 37min 49s



32. Episódio 2, 25min 30s a 36min 30s



33. Episódio 2, 27min 25s a 29min 28s



34. Episódio 2, 29min 33s a 30min 45s



35. Episódio 2, 31min 45s a 40min 51s

Cena 11 - Ponte

Deok-su, um criminoso que faz de tudo por dinheiro, depois de sair do jogo, é traído pelo próprio gangue.

Cena 12 - Casa de Kang Eun-ji (ex-mulher de Gi-hun)

Depois de se dirigir à casa da ex-mulher, com o objetivo de lhe pedir dinheiro emprestado, entra em confronto com o atual marido da mesma, que lhe pede para nunca mais se aproximar da filha.

Cena 13 - Ponto de encontro

Depois de descobrirem a realidade que os esperava fora do jogo, Gi-hun e todos os participantes recebem um cartão que lhes permite regressar ao jogo. Todos voltam, agora conscientes do que os espera.

Episódio 3 - “O homem do guarda-chuva” (“The Man with the Umbrella”)

Cena 1 - Percurso das carrinhas que transportam os jogadores de volta para o jogo, até ao esconderijo na ilha Soungapdo

Jun-ho, que já desconfiava que Gi-hun voltaria para o jogo, segue as carrinhas e mata um dos Mascarados para se infiltrar na equipa de segurança.

Cena 2 - Dormitório dos jogadores

Os jogadores voltam a acordar no dormitório. Dos 201 que saíram, voltam a entrar 187 concorrentes. Gi-hun, Sang-woo, Il-nam e Ali voltam a aliar-se para chegarem mais longe no jogo. Deok-su e Mi-nyeo, juntamente com outros jogadores, também se aliam. Por outro lado, Sae-byeok mantém-se sozinha.

É distribuída a primeira refeição (uma marmita) e os concorrentes vão dormir.

Cena 3 - Dormitório dos Mascarados

Jun-ho dirige-se com outros mascarados para o dormitório dos seguranças. Escondido das câmaras, aponta no telemóvel tudo o que viu.

Cena 4 - WC

Já depois da “hora de dormir”, Sae-byeok e Mi-nyeo pedem para ir à casa de banho e Sae-byeok obtém vantagem no jogo. Pelas condutas, que dão acesso à cozinha, consegue ver caramelo a ser derretido.

Cena 5 - Dormitório dos jogadores

Na hora de dormir, quase todas as luzes são apagadas e os jogadores olham para o único sítio que tem luz, o mealheiro onde se encontra o dinheiro do prémio final. Pouco tempo depois, os jogadores são acordados e, depois da segunda refeição (pão e leite), dá-se início ao segundo jogo.

Cena 6 - Escadaria

Os jogadores dirigem-se para a segunda arena. Sang-woo percebe que Sae-byeok sabe algo em relação ao próximo jogo e, em troca de ajuda, pede-lhe para partilhar o que sabe.



36. Episódio 2, 42min 16s a 45min 20s



37. Episódio 2, 46min 31s a 49min 03s



38. Episódio 2, 49min 30s a 53min 37s



39. Episódio 3, 00min 47s a 06min 28s



40. Episódio 3, 06min 28s a 13min 20s



41. Episódio 3, 15min 08s a 23min 47s



42. Episódio 3, 18min 48s a 22min 50s



43. Episódio 3, 24min 10s a 28min 32s



44. Episódio 3, 29min 30s a 31min 38s

Cena 7 - Arena 2 - Parque infantil

Os jogadores enfrentam o desafio da “Dalgona” (doce coreano feito com açúcar derretido e bicarbonato de sódio).

Cena 8 - Escadaria

Ao mesmo tempo que os jogadores sobreviventes são levados de volta para o dormitório, o jogador 111 é levado por um segurança por um percurso diferente dos outros participantes.

Episódio 4 - “Fica com a equipa” (“Stick to the Team”)

Cena 1 - Escadaria e Sala de vigilância

Continuação da última cena do episódio anterior, onde o jogador 111 é levado por um segurança por um percurso diferente dos outros participantes, enquanto outro Mascarado, na sala de vigilância, apaga todas as provas que os possam levar a ser descobertos.

Cena 2 - Dormitório dos jogadores

Resultado do jogo: dos 187 jogadores, restam 108 (79 foram eliminados);

O prémio é atualizado: 34,8 bilhões de won (cerca de 24 milhões de euros)

É distribuída a terceira refeição (um ovo cozido e uma garrafa de água com gás).

Os jogadores descobrem, depois de uma luta entre Deok-su e o jogador 271, que podem eliminar outros concorrentes fora dos jogos, matando-os.

Cena 3 - Sala secreta

É revelado que um grupo de mascarados está envolvido em tráfico de órgãos. Utilizam-se os corpos dos concorrentes já eliminados e retiram-lhes os órgãos para venda. O jogador 111 oferece os seus serviços médicos e ajuda os seguranças em troca de vantagem no jogo.

Cena 4 - Dormitório dos jogadores e Sala de Vigilância

Assim que se dá início à hora de dormir e as luzes são apagadas, os jogadores lutam uns com os outros, sob a supervisão e comando do Front Man. Assim que este dá ordem, os mascarados acabam com a luta. Dos 108 jogadores, só sobrevivem 80.

De seguida, os jogadores são levados para o terceiro jogo.

Cena 5 - Dormitório dos Mascarados

Jun-ho descobre, ao decifrar uma conversa em código morse entre os seguranças, que faz parte de um grupo de mascarados desertores.

Cena 6 - Sala das decisões

Antes de dar início ao jogo, os jogadores são levados para uma sala branca, onde são orientados para formar equipas de 10 pessoas, sem saber o jogo que virá a seguir.

Cena 7 - Arena 3 - Plataformas suspensas

Os jogadores jogam o “jogo da corda”.



45. Episódio 3, 30min 18s a 31min 55s



46. Episódio 3, 36min 40s a 42min 22s



47. Episódio 4, 00min 10s a 00min 25s



48. Episódio 4, 02min 27s a 07min 54s



49. Episódio 4, 09min 19s a 11min 57s



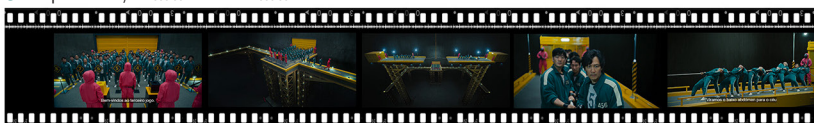
50. Episódio 4, 15min 05s a 32min 16s



51. Episódio 4, 32min 22s a 32min 43s



52. Episódio 4, 32min 55s a 38min 11s



53. Episódio 4, 40min 25s a 48min 27s

Episódio 5 - “Um mundo justo” (“A Fair World”)

Cena 1 - Arena 3 - Plataformas suspensas

Continuação da última cena do episódio anterior.

Cena 2 - Crematório

Os seguranças desviam os corpos dos jogadores eliminados, ainda vivos, sem que ninguém se aperceba, até à sala secreta.

Cena 3 - Dormitório dos jogadores

Resultado do jogo: dos 80 jogadores, restam 40 (40 foram eliminados)

Nova atualização do prémio: 41,6 bilhões de won (cerca de 28,7 milhões de euros)

Os jogadores juntam-se conforme os grupos formados no desafio anterior e comem a quarta refeição (uma espiga de milho).

Tendo em conta o que aconteceu na última “hora de dormir”, com medo que se repetisse, os jogadores mantiveram-se em grupos para se defenderem com mais facilidade.

Cena 4 - Sala secreta, Arena 2 (Parque Infantil), Escadaria, Andar do Líder e Saída de emergência

Na sala secreta, o jogador 111 desentende-se com um dos mascarados. Depois de fugir pela escadaria, o 111 (já na Arena 2) é apanhado por Front Man, que descobre o esquema montado pelos seguranças e pelo jogador. Ao mesmo tempo, apercebe-se da presença de alguém infiltrado na equipa dos seguranças.

Em paralelo, Jun-ho dirige-se à saída de emergência com um dos mascarados, pois estavam encarregados de fazer a entrega dos órgãos. Enquanto se preparam para saírem da ilha, o polícia ameaça o Mascarado a fim de descobrir pistas sobre o irmão, acreditando que ele é um dos jogadores já eliminados do jogo. Em confronto com o Mascarado, descobre a existência do Andar do Líder.

Cena 5 - Andar do Líder

Já no andar do Líder, na sala de registos, que tem a informação de todos os concorrentes que já passaram pelo jogo, Jun-ho descobre que o irmão, In-ho, foi o vencedor da 28ª edição do jogo (em 2015)

Episódio 6 - “Gganbu”

Cena 1 - Dormitório dos jogadores

Dá-se início ao quarto jogo.

Cena 2 - Escadaria

Os jogadores deparam-se com os quatro seguranças e o jogador 111, sem vida, pendurados no meio da escadaria, por não terem seguido as regras do jogo.

Passam a ser 39 jogadores em jogo.

Cena 3 - Andar do Líder

Jun-ho tira fotos a todas as pistas que encontra na sala de registos.

Front Man fala com o anfitrião do jogo pelo telefone, e assegura que vai resolver todos os problemas até à chegada dos convidados VIPs. Enquanto isso, Jun-ho ouve tudo.



54. Episódio 5, 00min 15s a 02min 12s



55. Episódio 5, 06min 00s a 06min 48s



56. Episódio 5, 07min 00s a 10min 34s



57. Episódio 5, 19min 10s a 39min 48s



58. Episódio 5, 35min 34s a 40min 55s



59. Episódio 5, 42min 10s a 42min 56s



60. Episódio 6, 00min 17s a 01min 45s



61. Episódio 6, 02min 06s a 02min 51s



62. Episódio 6, 03min 11s a 04min 16s

Cena 4 - Sala das decisões

Assim como da última vez que estiveram nesta sala, os jogadores terão de fazer equipas, mas desta vez de dois.

Cena 5 - Arena 4 - Fachadas

Nesta Arena, os jogadores desafiam-se ao Berlinde.

Episódio 7 - “Os VIPS” (“VIPS”)

Cena 1 - Arena 4 - Fachadas e Sala de vigilância

Os Mascarados recolhem os corpos dos jogadores eliminados, enquanto Front Man, na sala de vigilância, ainda se mostra preocupado com o mascarado infiltrado.

Cena 2 - Dormitório dos jogadores

Resultado do jogo: dos 39 jogadores, restam 17 (22 foram eliminados)

Cena 3 - Andar do Líder

Front Man percebe que não está sozinho e Jun-ho não é apanhado por pouco, depois do apresentador ser informado do aparecimento de um corpo nas margens da ilha.

Cena 4 - Dormitório dos jogadores

Comem a quinta refeição (uma batata cozida e uma garrafa de água).

Cena 5 - Na Ilha

Front Man encontra a identificação/crachá de polícia de Jun-ho, no corpo que deu à costa (pessoa que Jun-ho matou para se infiltrar na equipa de segurança), descobrindo assim a sua identidade.

Cena 6 - Dormitório dos jogadores

Já muito cansados física e emocionalmente dos desafios, os jogadores discutem uns com os outros.

Cena 7 - Na Ilha

Os convidados VIP chegam à ilha.

Cena 8 - Quarto do anfitrião, andar do apresentador

Front Man avisa o anfitrião do jogo da chegada dos VIPs. Apresenta-se aos convidados e informa que o anfitrião não poderá assistir aos jogos.

Cena 9 - Sala VIP

Front Man apresenta aos convidados VIP o espaço onde vão ficar durante a estadia na ilha. Enquanto isso, Jun-ho infiltra-se na equipa de funcionários que servem os VIPs.

Cena 10 - Dormitório dos jogadores

O jogador 069 suicida-se, enquanto os outros dormem. Dá-se início ao quinto jogo.

Jogadores: 16

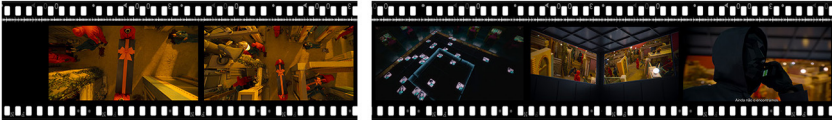
prémio atual: 44 bilhões de wons (cerca de 30 milhões de euros)



63. Episódio 6, 04min 49s a 06min 42s



64. Episódio 6, 14min 02s a 16min 29s



65. Episódio 7, 00min 26s a 00min 41s



66. Episódio 7, 02min 43s



67. Episódio 7, 02min 51s a 05min 40s



68. Episódio 7, 05min 43s a 06min 47s



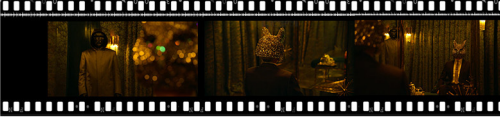
69. Episódio 7, 07min 08s a 07min 18s



70. Episódio 7, 08min 29s a 09min 10s



71. Episódio 7, 09min 29s a 09min 35s



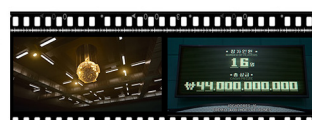
72. Episódio 7, 09min 45s a 11min 21s



73. Episódio 7, 12min 13s a 13min 02s



74. Episódio 7, 14min 19s a 15min 22s



Cena 11 - Sala VIP

Front Man começa a apresentar o novo jogo aos convidados VIPs, enquanto estes escolhem em quem vão apostar.

Cena 12 - Sala das decisões

Mais uma vez, os jogadores tomam uma decisão importante para o jogo, sem saberem o desafio que vão enfrentar. Têm de escolher um colete com um número.

Cena 13 - Arena 6 - Ponte de vidro e Sala VIP

Os jogadores jogam “Pedras de vidro”, enquanto os VIPs assistem.

Cena 14 - Quarto do VIP Pantera

Em paralelo, o VIP Pantera, aborrecido com o jogo, leva Jun-ho para o seu quarto, onde o assedia. Jun-ho entra em confronto com o VIP e consegue mais informações sobre o Jogo.

Cena 15 - Saída de emergência

Jun-ho foge do edifício pela saída de emergência, mas Front Man descobre.

Episódio 8 - “O apresentador” (“Front Man”)**Cena 1** - Escadaria

Apenas 3 jogadores voltam para o dormitório: Gi-hun, Sang-woo e Sae-Byeok.

Cena 2 - Ilha vizinha

Jun-ho, já fora de água, possivelmente numa ilha vizinha, procura rede para enviar todas as pistas aos seus colegas de trabalho.

Cena 3 - Dormitório dos jogadores

Jogadores: 3 (13 foram eliminados)

Prémio atual: 45,3 bilhões de wons (cerca de 31,1 milhões de euros)

Gi-hun e Sang-woo entram em confronto.

Os Mascarados pedem aos jogadores sobreviventes que troquem de roupa, pois ser-lhes-á dado um presente por serem os finalistas do Jogo.

Cena 4 - WC

Jogadores trocam de roupa. Sae-byeok, com um vidro espetado na barriga, mostra-se muito debilitada, depois de sofrer um acidente no jogo anterior.

Cena 5 - Ilha vizinha

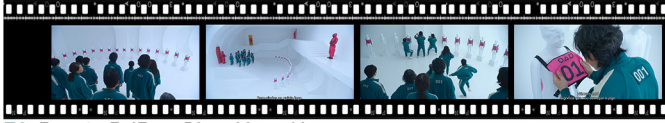
Front Man e os Mascarados procuram Jun-ho. O polícia consegue entrar em contacto com um colega e envia-lhe todos os relatórios e pistas que tem.

Cena 6 - Dormitório dos jogadores

Os Mascarados montam uma mesa de jantar para os jogadores, onde fazem a sua sexta e última refeição (refeição completa).



75. Episódio 7, 15min 52s a 24min 34s



76. Episódio 7, 17min 53s a 22min 01s



77. Episódio 7, 24min 51s a 39min 18s



78. Episódio 7, 40min 41s a 41min 00s



79. Episódio 7, 52min 19s a 53min 24s



80. Episódio 8, 00min 22s a 04min 21s



81. Episódio 8, 01min 06s a 01min 29s



82. Episódio 8, 03min 13s a 04min 48s



83. Episódio 8, 04min 55s a 06min 04s



84. Episódio 8, 06min 08s a 07min 22s



85. Episódio 8, 07min 33s a 08min 14s

Cena 7 - Ilha vizinha

Front Man encurrala Jun-ho num precipício e o polícia, com uma arma em sua posse, dispara sobre o apresentador. Durante o confronto, Jun-ho descobre que Front Man é, na verdade, o seu irmão desaparecido, In-ho. In-ho tenta convencer o irmão mais novo a ficar do lado dele, sem sucesso. In-ho dispara sobre o irmão, que cai num precipício para a água.

Cena 8 - Dormitório dos jogadores

Depois de terminarem a refeição, os Mascarados limpam a mesa, deixando apenas uma coisa para trás: as facas dos jogadores.

Com a faca, Sang-woo mata Sae-Byeok. Restam apenas dois participantes em jogo: Sang-woo e Gi-hun.

O prémio atual é novamente atualizado: 45,4 mil milhões de won (aproximadamente, 31,2 milhões de euros)

Cena 7 - Andar do Líder

No WC, In-ho retira do braço a bala disparada por Jun-ho. Perturbado, tem alucinações com o irmão.

Cena 8 - Crematório

Dois mascarados queimam o corpo de Sae-Byeok.

Episódio 9 - “Um dia de sorte” (“One Lucky Day”)

Cena 1 - Arena 1 - Campo de areia e Camarote

Gi-hun e Sang-woo jogam ao jogo da lula (squid game), o mesmo que teve lugar na primeira cena da série. Enquanto isso, os convidados VIPs assistem ao jogo no camarote.

Gi-hun, já prestes a vencer, decide desistir do jogo. No entanto, Sang-woo mata-se e dá a vitória ao amigo.

Cena 2 - Espaços vazios

Fim do jogo.

Sala de vigilância: só com a foto de Gi-hun;

Dormitório: Vazio, só com o mealheiro no chão e placa com o resultado de jogo:

Jogadores: 1

prémio atual: 45,6 bilhões de won (aproximadamente, 31,5 milhões de euros)

Camarote: Só com as máscaras dos VIPs.

Cena 3 - Limusine

Front Man despede-se de Gi-hun.

(Fora de jogo)

Cena 4 - Rua de Seul

Gi-hun é deixado na beira de uma estrada com o cartão de crédito (dinheiro do prémio).



86. Episódio 8, 13min 50s a 15min 44s



87. Episódio 8, 12min 42s a 26min 38s



88. Episódio 8, 26min 46s a 27min 08s



89. Episódio 8, 27min 35s a 27min 45s



90. Episódio 8, 27min 35s a 27min 45s



91. Episódio 9, 14min 16s a 14min 40s



92. Episódio 9, 14min 43s a 15min 58s



93. Episódio 9, 16min 13s a 17min 12s

Cena 5 - Bairro Ssangmun-dong e casa de Gi-hun

Ao ir para casa, Gi-hun cruza-se com a mãe de Sang-woo, que se mostra preocupada com ele. Como sempre, oferece-lhe cavala para comer. Mostra-se também preocupada, por já não ver a mãe dele há dois dias. Além disso, pergunta-lhe se soube alguma coisa do filho, pergunta à qual Gi-hun não consegue responder.

Cena 6 - Casa de Gi-hun

Quando chega a casa, encontra a mãe morta.

(1 ano depois)

Cena 7 - Metro e Banco

Gi-hun mantém a vida que tinha antes, ignorando todo o dinheiro que possui.

Cena 8 - Beira rio

Gi-hun compra uma flor a uma vendedora de rua. Ao pegar na flor apercebe-se que a vendedora tem um cartão parecido com o da inscrição no jogo. No cartão aparece escrito: “24 de dezembro, 23h30. Edifício Sky, 7º andar.”

Cena 9 - Apartamento de Il-nam

Ao chegar à morada do bilhete, Gi-hun descobre que um dos seus aliados mais próximos do jogo, Il-nam (jogador 001), era na verdade o anfitrião do jogo. Il-nam, já acamado, acaba por morrer depois de um confronto com Gi-hun.

Cena 10 - Depois de conversar com Il-am, Gi-hun decide usar o dinheiro do prémio. Depois de um novo recomeço (mudança de visual), cumpre as promessas que fez aos amigos dentro do jogo. Tira Cheol, irmão de Sae-byeok, do orfanato e deixa-o com a mãe de Sang-woo, juntamente com uma mala cheia de dinheiro e com um bilhete que diz “É o dinheiro que devo ao Sang-woo”.

Cena 11 - Estação de metro

Depois de ter resolvido todos os seus problemas na Coreia, Gi-hun decide ir visitar a filha aos EUA. No entanto, assim que sai do metro, a caminho do aeroporto, vê o recrutador do outro lado da linha a jogar “ddakji” com uma pessoa. Apesar de não conseguir alcançar o recrutador a tempo, fica com o cartão de jogo do recém recrutado, com o objetivo de o impedir de entrar no Jogo.

Cena 12 - Aeroporto

Já quase a entrar no avião, Gi-hun decide voltar para trás e usar o cartão para voltar a entrar no jogo.

(Fim da primeira temporada)



94. Episódio 9, 18min 30s a 20min 09s



95. Episódio 9, 21min 28s a 23min 27s



96. Episódio 9, 23min 57s a 23min 57s



97. Episódio 9, 27min 12s a 28min 02s



98. Episódio 9, 28min 17s a 41min 10s



99. Episódio 9, 43min 04s a 46min 11s



100. Episódio 9, 46min 51s a 48min 27s



101. Episódio 9, 48min 31s a 50min 59s

OS CENÁRIOS: DESCRIÇÃO

Neste capítulo é feita a descrição dos cenários de maior relevância da série. Dos quais cada um é fundo (folha da direita), e respectivo cenário (folha da esquerda).

Cenários de jogo:

Arena 1: Campo de areia

Macaquinho do Chinês (456 jogadores)

Episódio 1, cena 11

Depois de se inscreverem no Jogo, os jogadores entram na arena e mostram confusão no olhar. São envolvidos por uma paisagem falsa que cobre as quatro paredes da arena, que contrastam com o céu verdadeiro sobre os participantes, visível através do teto aberto. No entanto, é a boneca gigante, localizada no fundo da arena, que marca presença no espaço.

Jogador 324 - Olha para ali. O que é aquilo.

Jogador 250 - Parece mesmo assustador.

Raios, aquela cabeça é enorme.

(ep 1, 44 min 45s)

Assim que todos os jogadores entrarem na Arena, as portas fecham e as regras do jogo são explicadas.

Voz off - O primeiro jogo é o Macaquinho do Chinês. Podem avançar enquanto disser 'um, dois, três, macaquinho do chinês'. Se o vosso movimento for detetado depois, serão eliminados.

Jogador 188 - Macaquinho do Chinês? O jogo que jogamos em miúdos?

Gi-hun - Acho que sim.

(44min 55s)



Casas simples com telhados de telha formam a entrada da arena. Campos de juncos e céus falsos cobrem as quatro paredes, que contrastam com o céu verdadeiro sobre os participantes.



103. Arena 1 - Campo de areia



104. Entrada da arena 1



105. Campo de junco

Esta arena é pensada com o propósito de trazer memórias infantis e imagens de contos de fadas. Com esse objetivo em mente, as quatro paredes são decoradas de forma a trazer as imagens que se podem encontrar em livros de histórias infantis. No entanto, ao contrário das lindas pinturas que podemos encontrar nestes livros, estes vales são representados de uma forma realista. Ao transparecer a ilusão irreal de profundidade, transforma as belas paisagens dos livros infantis em vales misteriosos e sinistros, o que transmite uma sensação de desconforto. Contudo, apesar da representação nas paredes ser realista, os campos e as nuvens são nitidamente falsos, em comparação com o céu que está sobre os concorrentes.



106. Livro infantil - The Cloud Spinner



107. Justaposição do céu falso com céu verdadeiro

Aqueles que cruzarem a meta sem serem apanhados em cinco minutos completam o desafio. Os jogadores estranham, uma vez que, aparentemente, vão passar ao próximo desafio com facilidade, já que se trata de um jogo de crianças.

Assim que se dá início ao jogo, o jogador 324 é eliminado. Após a primeira eliminação, ouve-se o som de um tiro. As pessoas ficam confusas e ninguém se mexe. Ninguém percebe o que está a acontecer, nem ao certo de que som se trata ou se era real.

Quando inicia a segunda rodada, os restantes concorrentes continuam o jogo, até que o jogador 250 chega ao recém eliminado.

Jogador 250 - Foste eliminado, idiota. Pára de dar espetáculo e levanta-te.

(46min 50s)

Ao aproximar-se do corpo caído, percebe que o jogador não só foi eliminado, mas também morto. Em pânico, outro jogador começa a correr em direção às portas de entrada. Uma vez que o fez no momento do jogo em que a boneca está virada para os jogadores, ou seja, num momento em que ninguém se pode mexer, outro concorrente é eliminado. Ao contrário do primeiro, este é baleado de forma visível para todos, ficando perceptível o que está a acontecer. Tal como o jogador 250, a maioria dos concorrentes corre, desesperadamente, em direção às portas, para tentar sair do jogo, mas acabam executados.

É neste momento que, pela primeira vez, tanto os jogadores como os espectadores percebem que a consequência da eliminação é a morte.



É no único elemento tridimensional presente no espaço que ninguém consegue tirar os olhos: a boneca gigante.

Inspirada na dupla “Chul-soo e Young-hee” dos livros didáticos da Coreia (dos anos 80), é Young-hee, a personagem feminina da dupla, que é escolhida para ocupar este papel importante na série. No entanto, apresenta-se numa escala bem maior do que normalmente se encontra nos livros escolares, com o objetivo de fazer os jogadores sentirem-se pequenos e, literalmente, crianças. Além disso, no lugar dos seus olhos amigáveis, encontram-se câmaras com sensores que captam o movimento dos jogadores.



109. Boneca gigante



110. Dupla dos livros didáticos da Coreia (anos 1970-80) - Young-hee e Chul-soo

Chae Gyung-seon revela que “o primeiro jogo foi inspirado no “Império da Luz” de René Magritte. Esta imagem hiper-realista com árvores e casas consumidas pela escuridão em plena luz do dia pareceu-me ser a mente dos concorrentes do *Squid Game*. Este sítio é real ou falso?” (4)

(4) “(...) the very first game was inspired by René Magritte’s ‘Empire of Light’. This hyper-realistic picture with trees and houses consumed by darkness under broad daylight seemed to me like the psyche of the contestants in *Squid Game*. Is this place real, or fake?”

(Chae Gyung-seon, entrevista à *Interiors*)

Desta forma, além de apresentar uma escala bem maior do que o normal, ao lado da boneca está uma árvore sem vida. A diretora Chae revela também que, originalmente, foi incluído um poste por detrás da boneca, no entanto, os cenógrafos acharam que ficou muito simples e que não alcançou o impacto desejado. Desta forma, usaram uma árvore, que outrora ocupava lugar no cenário junto às casas que formam a entrada da arena, e tiraram-lhe todas as folhas, dando-lhe assim a aparência de uma árvore seca e morta. Desta maneira, substituindo o poste pela árvore “sem vida”, conseguiram alcançar a atmosfera de medo e confusão que pretendiam.



111. Justaposição da boneca gigante e da árvore sem vida



113. Império da Luz, de René Magritte

Depois de muitos disparos, sobra apenas o silêncio. As regras do jogo são explicadas novamente e o jogo continua. Aterrorizados com o que acabaram de assistir, rodeados ou até mesmo por baixo de corpos ensanguentados, ninguém se consegue mexer, com a exceção do jogador 001. Ao perceberem que este está a conseguir avançar, e que restam menos de três minutos para o fim da prova, os restantes jogadores seguem em frente. O medo de perder a própria vida é maior do que o medo daquilo que acabaram de presenciar, e de tudo que os rodeia.

Sang-woo - Gi-hun, não vires a cabeça. Escuta. Vais morrer se continuares assim. A boneca é um sensor de movimento. Se te esconderes atrás de alguém, não te apanham.

(ep 1, 49min)

Apesar de pessoas continuarem a ser eliminadas, já ninguém foge, se assusta, ou olha para o lado. Estão focados na linha de chegada e na própria sobrevivência e em arranjar estratégias para conseguirem chegar ao fim.

Quando o tempo do jogo acaba, aqueles que ficaram atrás da linha são mortos à frente dos que conseguiram passar o primeiro desafio. Depois disto, o teto da arena fecha, e os jogadores percebem que estão presos num jogo de sobrevivência.

Simbolicamente, este jogo mostra aos competidores de uma forma verdadeiramente traumática que se eles saírem da linha morrem, reforçando o tema do controlo que permeia a série. Além disso, este é o desafio perfeito para reduzir o campo de jogo, já que mais da metade dos jogadores são eliminados mesmo antes do final da primeira ronda do desafio.



Com o propósito de criar, ao mesmo tempo, a justaposição entre memórias da infância e sensação de medo, foi pensado um adereço *in situ*.

Os cenários, em geral, foram criados para causar confusão e caos entre os jogadores - entre a realidade e a ficção.

Por exemplo, em “Macaquinho do Chinês”, coloquei deliberadamente uma árvore sem folhas atrás do robô de Young-hee para dar a entender que este lugar era “sem vida”. E o cenário representa a confusão entre os jogadores quanto à distinção entre realidade e ficção, como no filme “The Truman Show” [1998]. No início, a maioria dos jogadores tende a pensar que isto não é a realidade. Tudo parece falso e artificial, por isso negam o facto de que as pessoas vão mesmo morrer aqui. Quando o primeiro jogo termina e centenas de pessoas já morreram, a parte superior do cenário fecha-se com pássaros a voar. Esta cena é suposta fazer os jogadores perceberem que este é um jogo em que estão agora presos [que está separado do mundo real], mas não é um jogo qualquer, não se pode sair [ao contrário dos pássaros], por isso é preciso arriscar a vida para vencer dentro deste mundo fictício. (5)

(5) “The sets in general, were created to cause confusion and chaos among the players – between reality and fiction. For example, in “Red Light, Green Light,” I deliberately put a tree without any leaves behind the Young-hee robot to imply that this place was “lifeless.” And the set represents confusion among the players about distinguishing reality and fiction, like the film “The Truman Show” [1998]. Most players at first tend to think that this isn’t reality. Everything seems fake and artificial, so they’re denying the fact that people are actually going to die here. After the first game finishes and hundreds of people have died, the top of the set closes with birds flying out of it. This scene is supposed to make the players realize that this is a game they’re now stuck in [that is separated from the real world], but it isn’t any game, you can’t get out [unlike the birds], so you have to risk your life in order to win inside this fictional world the game operators have made.”

(-Korea JoongAng Daily)



114. Filme *The Truman Show*

Jogo da Lula (2 jogadores)
Episódio 9, cena 1

Depois de decidirem as posições de jogo, Gi-hun e Sang-woo entram, novamente, na primeira arena.

Mascarado - Vou explicar as regras do Jogo da Lula. Um: o atacante tem que entrar no desenho do Lula, passar a defesa e bater com o pé na cabeça do Lula; Dois: o defensor deve empurrar o atacante para fora do desenho para ganhar; Três: se houver um problema em que um de vocês não consiga continuar a jogar, o outro ganha.

Gi-hun - O que queres dizer com 'não consiga continuar a jogar'?

Mascarado - Refere-se à morte de um jogador. Que comece o jogo.

(ep. 9, 2min 05s)

Os jogadores posicionam-se: Gi-hun no ataque e Sang-woo na defesa. Assim que o jogo começa, Gi-hun, ao baixar-se e fingir apertar os cordões do sapato, pega em areia do chão. De seguida, ao pé coxinho, assim como dizem as regras (episódio 1, cena 1), direciona-se até ao 'pescoço da lula'.

Ainda com as facas que lhes deram na última refeição, os jogadores entram em confronto. Sang-woo consegue acertar em Gi-hun na perna e na barriga.

Sang-woo [enquanto bate em Gi-hun] - Lembras-te deste sítio? Jogámos aqui ao Macaquinho do Chinês. Todos os que aqui estavam estão mortos, menos tu e eu. Nós chegamos demasiado longe para recuar.

[Gi-hun consegue virar o jogo e fica em vantagem]

(ep. 9, 8 min 40s)

Depois de Sang-woo já estar quase inconsciente, Gi-hun pega na faca e prepara-se para matar Sang-woo. No entanto, em vez de lhe acertar, espeta a faca no chão e tenta convencer Sang-woo a desistirem do jogo juntos.

Sang-woo - Quando éramos miúdos... Brincávamos assim... e as nossas mães chamavam-nos para jantar. Já ninguém nos chama.

(ep 9, 12 min 25 s)

Fim do jogo.



No último desafio os jogadores voltam ao início, à primeira arena. Mas desta vez, são apenas 2 jogadores, com o peso de 440 mortes às costas.



116. Jogo da Lula - 2 jogadores

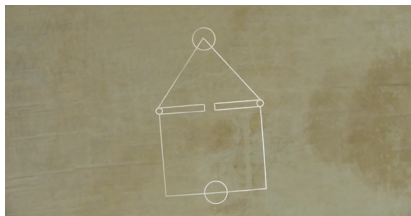


117. Macaquinho do Chinês - 456 jogadores

Mais uma vez os jogadores voltam à imensa arena onde jogaram ao Macaquinho do Chinês, mas, desta vez, o foco já não era a boneca, mas sim o desenho da lula no chão.



118. Arena 1 - Campo de areia



119. Marcação do jogo da Lula

Este é um espaço impactante na memória dos jogadores por marcar o início do jogo e por ter sido o sítio onde houve mais mortes. O espaço escolhido para os jogadores refletirem sobre as suas escolhas e tudo o que fizeram para chegar onde estavam.



120. Arena 1 - Gi-hun e Sang-woo no primeiro jogo



121. Arena 1 - Gi-hun e Sang-woo no último jogo

Arena 2 - Parque infantil (187 jogadores)

Desafio da *dalgona*

Episódio 3, cena 7

Os jogadores entram na arena e observam o espaço com admiração. Na parede contrária à da entrada do gigantesco parque infantil, que dá lugar a esta cena, encontram-se quatro símbolos: um círculo, um triângulo, uma estrela e um guarda chuva. Antes de saberem qual é o desafio que terão de enfrentar, os jogadores têm de escolher uma das formas representadas na parede à sua frente.

Sang-woo, mesmo após perceber de que jogo se trata, depois de saber por Sae-byeok que teria que ver com açúcar derretido, decide não ajudar os seus aliados, dando-lhes indicações para que o jogo seja ainda mais difícil. O Gi-hun escolhe a forma de guarda-chuva, Sang-woo e a Sae-byeok escolhem o triângulo, Ali escolhe o círculo, e Il-nam a estrela.

Assim que o tempo de tomada de decisão termina, são entregues caixas de metal a cada um dos concorrentes. Assim que os jogadores abrem a caixa, encontram um doce de açúcar com a forma respetiva a que eles escolheram anteriormente, percebem de imediato qual será o desafio que terão de ultrapassar para sobreviver: o “desafio da *dalgona*”.

Voz off - O segundo jogo: o desafio da *dalgona*. O formato que escolheram é o que têm de retirar.

Gi-hun - Estou lixado. [porque escolheu o guarda chuva, uma das formas mais difíceis]

Voz off - O limite são dez minutos. Passarão se cortarem a forma em dez minutos. Que comece o jogo.

(ep 3, 36min 10s)



Tal como na primeira arena, as quatro paredes são revestidas de uma representação do céu. No entanto, desta vez, ao contrário do primeiro jogo, onde a paisagem era representada de forma realista, as nuvens são representadas como um desenho de criança, em giz de cera, o que dá um toque mais infantil ao cenário, como um conto de fadas.



123. Arena 2 - Representação infantil do céu



124. Formato do doce do desafio da *dalgona*

Além disso, o espaço é ocupado por equipamentos coloridos em grande escala e uma cerca, igualmente colorida, que fecha o espaço, tal como encontramos nos parques infantis.



125. Arena 2 - Parque infantil

O parque infantil é um dos sítios onde as crianças se juntam para brincar e é onde, antigamente, costumavam enfrentar o desafio da *dalgona*, e desta vez não foi diferente. Para este desafio, os jogadores deslocam-se para um espaço composto por equipamentos que, muitas vezes, se encontram em parques infantis. No entanto, este cenário sofre de uma manipulação de escala.

Quando éramos pequenos, o parque infantil parecia muito grande, por isso construímos um parque infantil gigante para adultos.⁽⁶⁾

(6) "When we were young, the playground seemed very big," explained Hwang, "so we built a giant playground for adults."

(KESKEYS, *Architizer*)

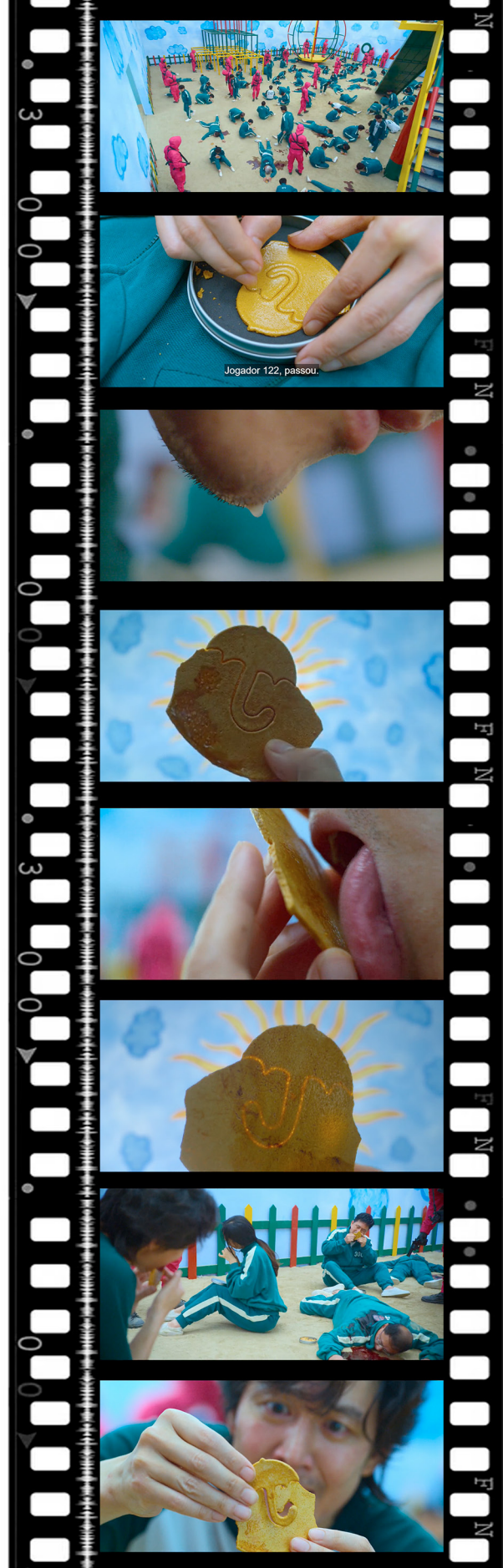
O segundo desafio de *Squid Game* é inspirado no acordo que envolve a *dalgona*, um doce coreano. Tradicionalmente, se a pessoa que compra o doce conseguir separar a forma do excesso, sem que a forma se parta, recebe um segundo doce de graça. No entanto, para os jogadores do *Squid Game*, a recompensa do sucesso é a sobrevivência e a consequência do fracasso é a morte. A característica fragilidade deste jogo reflete o estado de espírito em que os jogadores se encontram no momento, depois de presenciar a morte de muita gente durante o jogo anterior. Assim como o doce, o menor erro significa a sua destruição.

Desta forma, cada jogador tem de separar a sua forma, anteriormente escolhida, do restante do doce, com o auxílio de uma agulha, sem que este parta e dentro do tempo limite.

À medida que os jogadores são eliminados, o desafio torna-se cada vez mais difícil. Ao mesmo tempo que ficam perturbados com o som dos disparos e a ver pessoas a morrer, ainda se têm de se concentrar e ter mão firme para ultrapassar um desafio tão frágil como este.

Quando já só faltam 3 minutos para o fim do desafio, Sang-woo, Sae-byeok e Ali já terminaram o jogo com sucesso. Enquanto isso, Gi-hun e Il nam, que escolheram as formas mais difíceis, ainda vão a meio do desafio. Gi-hun, nervoso por já não ter muito tempo, começa a transpirar. Quanto uma gota, que lhe escorre pela cara, cai no doce, este tem a ideia de derreter o doce para facilitar o desafio. Os outros concorrentes, ao aperceberem-se que a sua estratégia está a resultar, começam a imitá-lo. Quando Gi-hun, depois de apontar para o 'sol', se consciencializa que a linha do contorno da forma já está derretida, no último segundo do jogo, completa o desafio com sucesso.

Apesar das dificuldades que tiveram de enfrentar, todas as personagens principais da série conseguem passar à fase seguinte.



As crianças têm uma perspectiva diferente da dos adultos relativamente à escala dos espaços em que se encontram. Por serem mais pequenas, o parque para elas parece muito maior em comparação à percepção de um adulto. Assim como, com certeza, todos os adultos passam pela experiência de olhar para um parque infantil e pensar que este parece muito menor do que quando eram crianças. Então, para esse efeito, foi proposta a construção de um parque infantil para adultos para a filmagem desta cena. Embora o equipamento do parque não seja usado durante o jogo, ele serve um propósito semelhante ao da boneca gigante no Jogo 1 - diminui os jogadores.

Assim como na primeira arena, as paredes que rodeiam o parque infantil são mais uma vez pintadas com um céu falso. De certa forma, esta nova forma de representação talvez signifique a descida contínua do mundo normal à realidade distorcida da série.

Neste caso, o espaço não faz parte nem interfere diretamente com o jogo, como na maior parte dos casos. Os jogadores são levados para o passado. Um sítio onde se pressupõe que se ofereça diversão, mas onde os jogadores só ganham a morte.



127. Perspetiva dos jogadores em relação à escala do espaço



128. Parque infantil da memória de Sang-woo

Arena 3 - Plataformas suspensas (80 jogadores)

Jogo da corda

Episódio 4 e 5, cenas 7 e 1, respetivamente

Assim que entram na arena, os jogadores deparam-se com uma estrutura metálica enorme e vertiginosa, que sustenta três plataformas suspensas a cotas altas em relação ao chão: uma à entrada e duas a uma cota superior, separadas uma da outra. Na primeira plataforma os jogadores ouvem as regras do jogo:

Bem-vindos ao terceiro jogo. Vão jogar o jogo da corda. Vão puxar uma corda naquela torre. Os adversários devem cair para vencerem. Vou tirar à sorte para decidir que equipas irão jogar primeiro.

(ep 4, 40min e 20s)

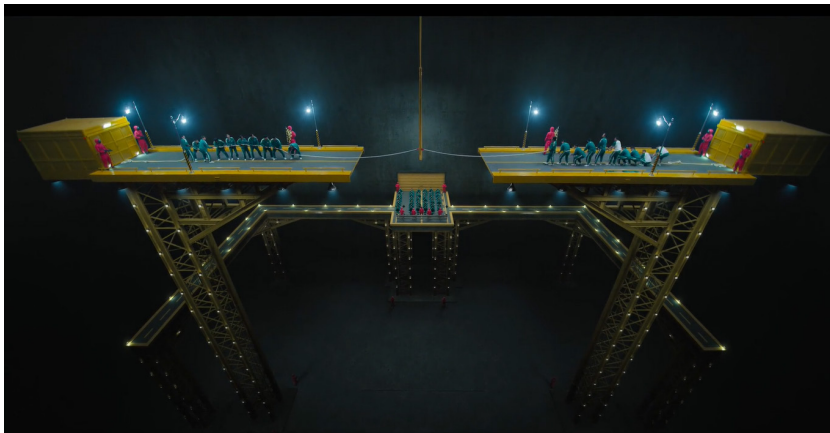
Apesar de ser um jogo mundialmente conhecido, o jogo da corda tem um importante significado cultural na Coreia. Com o nome de *juldarigi*, jogos como este são frequentemente jogados entre os lados leste e oeste das aldeias, para escolher quem fica com a colheita maior. No entanto, na série, quem ganha este jogo obtém uma recompensa diferente - mais um dia de vida.

Para este jogo, antes de entrarem na terceira arena, os jogadores formam grupos de 10 pessoas, sem saberem que desafio iriam enfrentar. Estão, pela primeira vez, a jogar em grupo, ou seja, a sobrevivência de cada um não depende apenas do próprio jogador, mas sim de mais nove pessoas e da sua capacidade de cooperação. Além disso, a sobrevivência de uns significa a morte de outros e, inevitavelmente, são obrigados a lutar desesperadamente pela própria sobrevivência, mesmo que isso signifique a desgraça de outros.

Os jogadores olham para os próprios grupos de forma a avaliarem as possibilidades de sobrevivência. A equipa de Gi-hun é composta por seis homens, três mulheres e um idoso. Contra eles é sorteada a equipa 5, uma equipa formada apenas por homens.

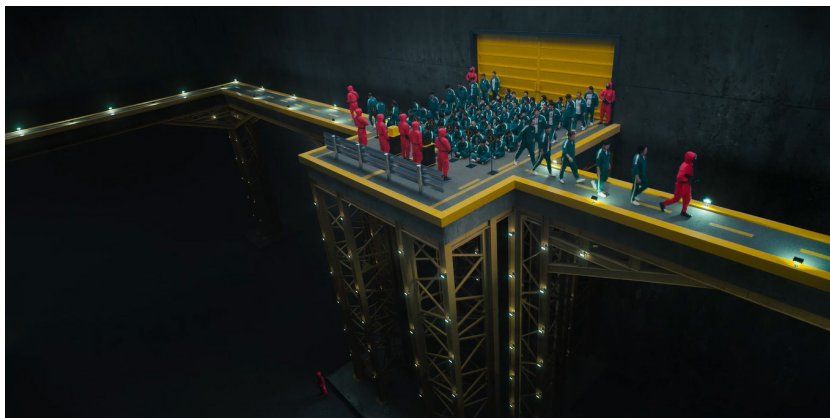


Acontece num dos maiores campos de jogo da série e é composto por uma grande estrutura amarela de aço que sustenta três plataformas, a alturas elevadas, com o piso revestido de alcatrão.

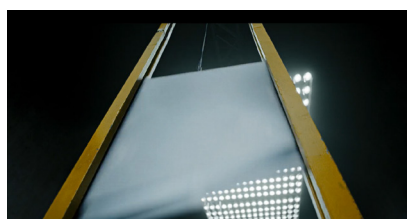


130. Arena 3 - Plataformas suspensas

A primeira com que os jogadores se deparam tem como função albergar os jogadores enquanto estes esperam pela sua vez de jogar. Enquanto isso, as outras duas, mais elevadas em relação à anterior e que se dividem a partir de uma guilhotina suspensa no vazio, servem de campo de jogo. É sobre estas plataformas que as equipas se posicionam para puxar a corda, à qual estão presos com algemas, com todas as forças para evitar cair no vazio central. Estas três plataformas interligam-se a partir de caminhos estreitos, onde as equipas circulam em fila, e elevadores que levam cada equipa às respectivas plataformas de jogo.



131. Plataforma que alberga os jogadores



132. e 133. Plataformas de jogo - Guilhotina

Já nos elevadores, com cada equipa a caminho das respetivas plataformas de jogo, os concorrentes estão com medo, uma vez que acreditam não ter hipóteses contra a equipa adversária. De forma a tranquilizar os companheiros de equipa, Il-nam, o jogador mais velho, partilha com eles o truque que usava quando era novo, que o levava sempre à vitória:

Il-nam - Joguei muito jogo da corda na minha terra, quando era novo, e raramente perdia. Mesmo quando havia um atleta de ssireum (tipo de luta) na outra equipa, o que nos dava menos hipóteses. Ouçam com atenção e digo-vos como os derrotava.

[enquanto jogam]

Il-nam - Coloquem os dois pés para a frente e prendam a corda nos sovacos. Assim, podem usar toda a força. Por último, isto é o mais importante. Quando o jogo começa, os primeiros dez segundos, só temos de aguentar. Quase deitados. Viramos o baixo abdómen para o céu e a cabeça para o ponto onde vemos a virilha do de trás. Se fizermos isso, a outra equipa não nos conseguirá puxar para o lado deles. Aguentem só dez segundos. Depois, o adversário ficará atrapalhado a pensar: 'porque não cedem?' Porque eles acreditavam que eram muito fortes. Se conseguirmos aguentar esse tempo, haverá um momento em que o ritmo do adversário quebra.

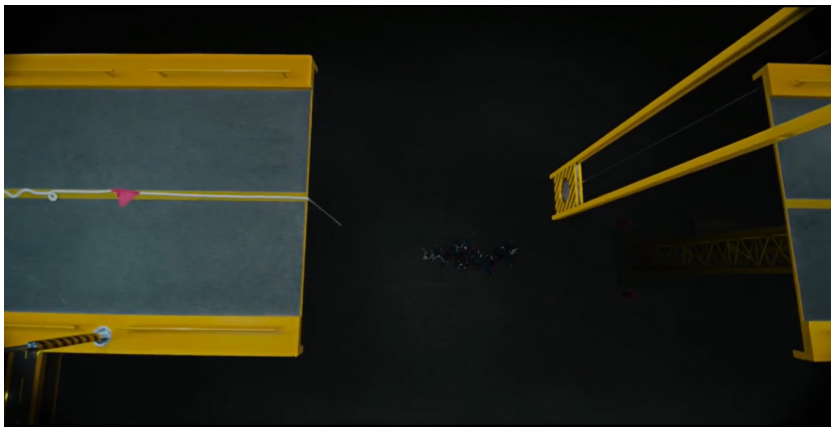
Gi-hun - Puxem!

(ep 4, 46 min 45s)

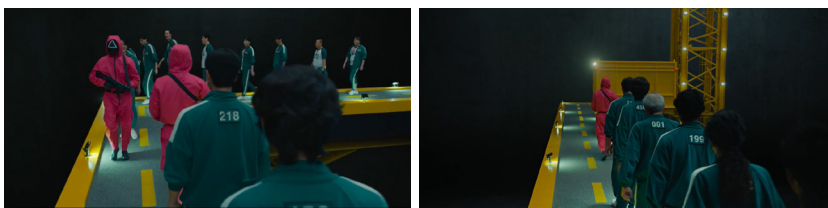
Mesmo seguindo as instruções de Il-nam, a vitória não se concretizou de forma imediata. Foi então que, num momento de desespero, Sang-woo sugeriu que eles dessem três passos para a frente, com o objetivo de causar o desequilíbrio dos seus oponentes e fazendo com que caíssem. Assim que deram os três passos, a equipa adversária caiu, o que fez com que a equipa de Gi-hun ficasse novamente em vantagem. Puxaram a corda na sua direção, até que a equipa 5 caiu no vazio central das plataformas e a guilhotina cortou a corda ao meio.



Apesar dos jogadores estarem mentalmente desequilibrados, devido aos jogos anteriores e a toda a situação pela qual estão a passar, ainda terão de enfrentar um desafio onde a chave é, não só fazer força, mas também manter o equilíbrio. Toda a estrutura criada para este cenário parece fazer alusão a isso mesmo. As plataformas suspensas, pelas quais os jogadores circulam, podem ser uma boa forma de, mais uma vez, brincar com o equilíbrio emocional dos jogadores. Quando uma pessoa circula num passeio estreito de uma estrada sente-se desconfortável devido à proximidade do perigo dos carros, uma vez que um pequeno momento de perda de equilíbrio pode ser fatal. O que poderá justificar o revestimento escolhido para as plataformas do cenário (alcatrão). No entanto, em vez de carros, têm um vazio escuro, do qual mal podem ver o chão e sem qualquer tipo de proteção, o que pode também causar a sensação de que estão a ser puxados para um precipício. Desta forma, torna-se irónico um jogo onde o equilíbrio é um fator decisivo num sítio que pode trazer tanto desequilíbrio mental.



135. Plataformas de jogo - vazio central



136 e 137. Caminhos de circulação

Arena 4 - “Fachadas” (38 jogadores)

Desafio do Berlinde

Episódio 6, cena 5

Depois de passarem novamente na sala de decisões e de se juntarem em grupos de dois, os jogadores dirigem-se para o próximo desafio, ao lado daqueles em quem mais confiam no jogo.

Quando entram na quarta arena de jogo, surpreendidos, apercebem-se de que o próximo desafio irá decorrer num sítio com o qual os jogadores se familiarizam: em becos formados por fachadas semelhantes aos bairros onde moravam quando crianças.

Il-nam - Eu vivia num bairro como este.

Gi-hun - Eu vivia num beco muito parecido com este, em criança.

(ep 6, 14 min 40s)

Cada par de jogadores vai-se posicionando ao longo do cenário, sob a direção de um segurança. Assim que todos encontram o seu lugar, as regras do jogo são explicadas.

Il-nam - Nesse caso, temos de fazer um pacto e tornamo-nos *gganbu*.

Gi-hun - *Gganbu?*

Il-nam - Julgava que jogavas muito ao berlinde. Como é que não sabes o que é *gganbu*? É o amigo do bairro com quem partilhas berlinde, *ddakji* e tudo.

Gi-hun - Sim, esse *gganbu*. Já me lembro. Também tive na minha cidade. Ele era o meu melhor amigo.

(...)

Gi-hun - Sim. Vamos a isso, Senhor. Não, meu *gganbu*. Vamos ficar com os berlinde todos deste bairro.

Voz off - Neste jogo, com os dez berlinde, competirão com o vosso parceiro. Ganha o jogador que ganhar os dez berlinde ao parceiro.

(14min 55s - 16min 45s)



Depois de passarem por muito, os jogadores são levados para casa. Ou então não... Como um dos cenários mais elaborados da série, “as fachadas” foi pensado com o objetivo de contar histórias e memórias de alguns personagens. Com o propósito de criar um sentimento de nostalgia, reúnem-se os ambientes de infância e pedaços de memórias são trazidos de sítios diferentes de becos, dos quais, cada um, é como um palco para uma peça diferente.



139. Il-nam chega a ‘casa’

Ssangmun-dong é o bairro onde o diretor Hwang morou na sua infância e o mesmo onde mora a personagem principal Gi-hun. De acordo com uma entrevista à *Interiors*, foi esse o espaço referência que a diretora de arte usou para conceber este cenário. Além disso, refere que procurou “muito do trabalho do fotógrafo Kim Ki-chan” (7), fotógrafo coreano que se especializou no tema da vida quotidiana do povo coreano comum. Desde a década de 60, Kim permite, através das suas fotografias, ver o povo coreano e a sua vida de forma mais realista. Trabalho este que teve fim na década de 80, depois de os becos começarem a desaparecer um a um.

(7) “For the 70s and 80s alleyways, I looked up a lot of photographer Kim Ki-chan’s work”

As ruas secundárias e as esquinas estavam cheias de pobreza, mas de ligações afetuosas, e nelas há vestígios dos nossos velhos tempos que não podemos esquecer facilmente. As fotografias destes lugares há muito perdidos trazem-nos de volta as memórias, deixando-nos com uma nostalgia agri-doce. (8)

(8) “Side streets and corners were filled with poverty but affectionate connections, and in them are traces of our old days that we cannot easily forget. The photos of these long-lost places bring back the memories leaving us with bittersweet nostalgia.”

(JUNG, *Kim ki Chan*)



140. *Untitled*, de Kim Ki-chan



141. *Elderly Man Watching a Woman Walk Away Up an Alley*, de Kim Ki-chan

O jogo virou. Aquele que eles escolheram a pensar que ía ser o seu aliado no jogo é, na verdade, o seu adversário. O amigo, o familiar, o jogador mais forte, o jogador mais esperto... são aqueles que eles têm que enfrentar, com o tempo limite de 30 minutos.

Apesar do desconforto, da tristeza, ou até mesmo contrariados, toda a gente continua o jogo.

Il-nam, devido à demência, passa todo o jogo à procura da sua casa. Apesar de se sentir muito mal com isso, Gi-hun procura aproveitar-se do facto do amigo estar a passar por esse momento de fragilidade e tenta enganá-lo. Por fim, mesmo depois de ter percebido que o seu amigo se estava a aproveitar do seu atual estado, enquanto afirmava que finalmente tinha encontrado a sua casa, Il-nam dá o seu último berlinde a Gi-hun, sacrificando-se pelo seu *gganbu*.

Il-nam para Gi-hun - Não te lembras? Prometemos ser o *gganbu* um do outro. E quando somos *gganbu*, partilhamos tudo. Obrigado... por tudo. Graças a ti, diverti-me muito antes de morrer.

(ep 6, 55min 30s)

É neste jogo que os concorrentes percebem quem joga em grupo e quem joga sozinho.



Tal como o nome indica, este cenário é composto, apenas, por fachadas, construídas ao mínimo detalhe. Se observado de cima, pode-se atentar em cenários bidimensionais, compostos apenas por alçados, assim como os que se encontram em peças de teatro, organizam-se de forma a tornar um cenário tridimensional, em becos. No entanto, quando os jogadores abrem uma porta, em vez de encontrarem o interior de uma casa - simbolicamente, um lar - encontram outro alçado. Desta forma, se simboliza “a forma como os jogadores são colocados numa situação repetitiva, sem terem para onde fugir” (9).

Em contraste com as fachadas realistas, estão representados quatro pores-do-sol, um em cada uma das quatro paredes da arena, de forma “irrealista”. A diretora de arte pretendia representar a ambivalência das personagens: “mesmo uma personagem de boa índole como Gi-hun acabou por mostrar o seu lado mais sombrio e egoísta para sobreviver” (10).

(9) “(...) it symbolizes how the players are placed in a repetitive situation, with nowhere to escape to.”

(-, *Korea JoongAng Daily*)

(10) “like how even a good-natured character like Gi-hun (Player 456) ended up showing his darker, selfish side in order to survive”

(-, *Korea JoongAng Daily*)



143. Arena 4 - Fachadas

Ademais, revela também que, ao lado de alguns jogadores, foram deixadas pistas que revelam antecipadamente aqueles que sobrevivem e aqueles que morrem neste desafio, como as flores com vida e sem vida atrás das personagens Sae-byeok e Ji-yeong, respetivamente.



144 e 145. Pista atrás das personagens - flor viva e flor morta

Arena 5 - Ponte de vidro (16 jogadores)

Pedras de Vidro

Episódio 7, cena 13

Os concorrentes entram na arena e, à sua frente, encontram uma ponte feita de vidro.

Voz off - Bem-vindos ao quinto jogo. O quinto jogo é Pedras de Vidro. Cada degrau pode ser feito com dois tipos de vidro, vidro temperado e vidro normal. O Vidro temperado é forte o suficiente para aguentar até dois jogadores. Contudo, o vidro normal parte-se mesmo que seja só um jogador a pisá-lo. Jogadores, vão adivinhar qual dos dois ladrilhos é feito de vidro temperado e pisar só naqueles, entre os 18 pares de ladrilhos, que vos ajudam a atravessar em segurança e passar este jogo. (...) Têm 16 minutos para atravessar a ponte. Então, que o jogo comece.

(ep 7, 24 min 50s)

O relógio começa a contar e, mesmo depois do primeiro minuto, ainda ninguém se mexeu. Com o tempo a passar, os jogadores começam a ficar nervosos e a ameaçar o primeiro da fila, o jogador 096.

Deok-su - Se não fores, empurro-te.

(ep 7, 28min 13s)

Assim que este avança, cai no segundo par de vidros e é eliminado.

Os jogadores vão avançando e sendo eliminados um a um. O jogador 062, colete 03, que tinha a profissão de matemático, faz cálculos sobre a probabilidade que tem de chegar ao fim, concluindo que "é 1 hipótese em 32768" (30min 15s). Corre pelos ladrilhos e cai quatro ladrilhos depois (sétimo par de ladrilhos da ponte). De seguida, o jogador 021, colete 4, já não sabe qual era o ladrilho certo, uma vez que o jogador anterior foi muito rápido, e pergunta à jogadora de trás. Tal como ele, ela também não tinha a certeza e, ao seguir a orientação dela, o jogador é eliminado.

A menos de 10 minutos do fim, já todos estão na ponte, exceto Sang-woo, Sae-byeok e Gi-hun.



Para o quinto jogo, o cenário é concebido para que o jogo seja visto como uma performance, o que faz sentido visto que, pela primeira vez, os jogadores terão uma plateia ao vivo, os “VIPs”.

Este desafio acontece numa arena que se parece com o interior de uma tenda de circo. Com uma estrutura circular revestida por tecidos verdes, azuis e vermelhos e cortinas pesadas, também vermelhas, neste espaço são deixados apenas iluminados em pontos específicos para que o espectador se foque no ponto mais importante da performance: a ponte de vidro. Semelhante à corda bamba de um equilibrista, no centro da arena, esta ponte encontra-se suspensa em duas plataformas: a plataforma onde os jogadores começam o jogo e a plataforma à qual têm de chegar para realizar a prova com sucesso.



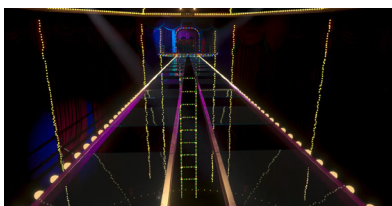
147. Arena 5 - Ponte de vidro e Sala VIP - Ponte de Vidro em miniatura

Além disso, neste caso, os materiais arquitetónicos desempenharam um papel de destaque. Os jogadores são desafiados a atravessar uma ponte suspensa composta por painéis de vidro, dos quais apenas metade são temperados. Alguns deles podem suportar o peso de dois jogadores, os outros quebram sob o peso de apenas um.

Eu queria conceber um espaço que fosse perigoso e assustador; um espaço onde se pudesse pensar na vida e na morte ao mesmo tempo. (11)

(11) “I wanted to design a space that’s dangerous and scary; a space where you can think of life and death at once, (...)”

(KESTKEYS, *Architizer*)



148,149 e 150. Ponte de Vidro

O jogador 244, colete 6, demora muito para tomar a decisão e o jogador 151, colete 7, impaciente, salta para o ladrilho dele para o empurrar e fá-lo cair no ladrilho da frente, partindo-o. O jogador de trás, colete 8, faz o mesmo e elimina o jogador 244.

A cerca de 6 ladrilhos do fim, e a menos de 7 minutos do tempo de jogo, quem vai à frente é Deok-su, que se recusa a ir à frente.

Deok-su - Eu não vou morrer para que vivam.

(ep 7, 39min 50s)

Já sem paciência, Mi-nyeo, colete 11, empurra o jogador à sua frente que, impelido por Deok, acaba por cair, sem partir ou passar nenhum ladrilho. Mi-nyeo diz que vai passar à frente dele para continuar o jogo. Mas, ao passar no ladrilho de Deok-su, abraça-se a ele e cai para o ladrilho de trás, acabando os dois por cair.

Mi-nyeo - Achavas mesmo que eu morreria para tu viveres?

Deok-su - Larga-me.

Mi-nyeo - Lembras-te? Prometemos ficar juntos até ao fim.

Deok-su - Sua maluca! Porra! Larga-me, cabra!

(ep 7, 43 min 53s)

Nos últimos ladrilhos, já só estão em jogo quatro jogadores: Gi-hun, Sang-woo, Sae-byeok e o jogador 017.

O Jogador N 017 revela que trabalhava com vidro fora do jogo, o que lhe dava a vantagem de conseguir distinguir o vidro normal do vidro temperado, com a ajuda do reflexo das luzes no vidro.

Quando já só falta um par de ladrilhos, ao aperceberem-se das capacidades do jogador, os VIPs ficam aborrecidos e Front Man desliga as luzes. O jogador é empurrado por Sang-woo e salta para o ladrilho à sua frente. Tratando-se de vidro normal, cai.

Os únicos jogadores que passam nesta fase são Gi-hun, Sang-woo e Sae-byeok. Assim que o jogo acaba, todos os vidros que ficaram intactos no jogo explodem, acertando e ferindo os jogadores sobreviventes.



Com o objetivo de decidir qual a distância ideal de posicionamento entre os ladrilhos de vidro, foram realizados vários testes com o elenco. Por fim, este cenário foi construído usando painéis reais de vidro temperado, a 1,5 metros acima do chão. Desta forma, conseguiram alcançar a altura suficiente para deixarem os atores nervosos ao pularem entre as plataformas de vidro, dando à cena uma autenticidade que seria impossível de reproduzir se o cenário tivesse sido totalmente gerado por computador.

O vidro deixava-os nervosos. Penso que conseguimos exprimir a rigidez e o medo despercebidos do corpo. Foi como saltar de uma ponte alta, o jogo era real e eles sentiram um medo real. (12)

(12) "The glass made them nervous. I think we could express the unnoticed rigidity and fear of the body. It felt like really jumping off a high bridge, the game was real and they felt real fear,"

(-, *Rethinking the Future*)



152 e 153. Cenário - gravação em estúdio

Neste cenário, a iluminação é um dos elementos mais importantes, ao ponto que chega a fazer parte da cena. A equipa de efeitos visuais faz uso dos reflexos de vidro, da iluminação colorida, que contorna a ponte e toda a tenda, e do candeeiro de cristal, que ilumina o centro da ponte, para fazer com que pareça uma sala de espetáculos. Ao contrário da maioria dos jogos anteriores, que são iluminados, este tem apenas luz nas zonas onde querem que o espectador direcione o olhar, de forma a que este aproveite ao máximo o que vê. As luzes que contornam a ponte reforçam a ideia de que parece que os jogadores estão numa corda bamba - no jogo e na vida.



154. Ponte de vidro

155. Corda bamba

Outros cenários:

Dormitório dos jogadores

Episódio 1, cena 9

Assim que os jogadores acordam dentro do jogo, depois de já afastados do seu mundo quotidiano fora do jogo, deparam-se com o espaço onde vão passar mais tempo na jornada que se inicia: o dormitório. Este é um dos cenários mais presentes em toda a série, tendo lugar em todos os episódios.

Depois de ter adormecido dentro da carrinha ainda perto de casa, Gi-hun acorda no dormitório, na companhia de mais 455 jogadores. Cria de imediato ligação com Il-nam, o jogador 001, o primeiro jogador e o mais velho.

Depois de algum tempo, entram alguns mascarados para darem as boas vindas aos jogadores e explicarem as regras do jogo.

Mascarado - Gostaria de vos dar as boas-vindas. Participamos em seis jogos diferentes, ao longo de seis dias. Quem vencer os seis jogos ganha um belo prémio em dinheiro.

(...)

Sang-woo - Não confio em nada do que dizem. Atrairam-nos, raptaram-nos e trancaram-nos. Inventam todo o tipo de desculpas para se esconderem depois dessas ações ilegais. Dê-nos uma boa razão para confiar em si.

Mascarado - Jogador 218, Cho Sang-woo. Idade, 46 anos. (...) Perda atual: 650 milhões de wons. Jogador 107, Kim Mi-ok, (...). Todos nesta sala vivem no limite, com dívidas que não conseguem pagar. (...) Dou-vos uma última oportunidade de escolher. Vão voltar a viver a vossa vida miserável, perseguidos pelos credores? Ou vão aproveitar a última oportunidade que vos oferecemos?

(...)

Gi-hun - Com licença. De quanto é o prémio em dinheiro?

Mascarado - O vosso prémio será acumulado no mealheiro após todos os jogos. Revelaremos a quantia a todos após o primeiro jogo terminar. Se não querem participar, avise-nos agora.

(ep 1, 36min 45s a 39min 45s)

156. Episódio 1, 32min 44s a 39min 43s



Para este cenário, a diretora de arte propôs como tema o “armazém”. O realizador refere que “em vez de os tratar como pessoas, [a diretora de arte] sugeriu que os concorrentes fossem apresentados como objetos empilhados nas prateleiras do armazém.” (13) Com isto, pretendia-se que a perspetiva do espectador relativamente aos jogadores fosse condicionada desde o início, de modo a que eles os vissem menos como humanos e mais como brinquedos, ou como peças de jogo de um poder omnipresente. Desta forma, foram dispostos beliches em vários andares, sobrepostos uns em cima dos outros, para que se assemelhassem às montras que se encontram em supermercados ou armazéns, deixando assim os jogadores expostos como produtos.

Ao observar as mercadorias empilhadas até ao teto nos grandes supermercados, pensei que seria interessante empilhar as camas umas contra as outras, tal como num armazém. Sempre tive curiosidade em saber como é que o artigo que está no topo é trazido para baixo e quis incorporar esta ideia no dormitório, de modo a que ele personificasse uma sociedade que perde gradualmente de vista a dignidade da humanidade. (14)

(13) “Rather than treating them like people, she suggested the contestants be presented like objects piled on the warehouse shelves.”

(KESTKEYS, *Architizer*)

(14) “As I looked at goods stacked up to the ceiling in large supermarkets, I thought it would be interesting to stack the beds up against one another just like a warehouse. I had always been curious about how the item at the very top is brought down, and wanted to incorporate this idea into the dorm so that it would embody a society gradually losing sight of the dignity of humanity.”

(-, *Interiors*)

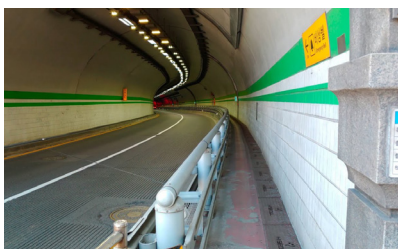


157. Dormitório dos jogadores



158. Armazém do Ikea

Além disso, Chae Kyung-sun também menciona que a ideia-chave para o amplo espaço do dormitório foi “pessoas abandonadas na rua”. O palco aberto na parede, inserido num nicho, é projetado para se assemelhar a uma entrada de túnel. Como revestimento das paredes, são usados azulejos brancos, geralmente encontrados nos respetivos túneis.



159. Revestimento do túnel Jahamun, Seul, Coreia



160. Revestimento do dormitório dos jogadores



161. Entrada dos Mascaramados para o dormitório dos jogadores

É neste espaço que os jogadores permanecem enquanto esperam pelo próximo jogo. Durante esse tempo, e por consequência dos desafios, os personagens vão se juntando em grupos distintos, criando aliados no jogo e amizades. E é aqui, no fim dos jogos e durante as refeições, que tentam criar estratégias para chegarem ao fim do jogo juntos.

Episódio 4, cena 2

Depois de perceberem realmente em que tipo de jogo estavam presos, os jogadores ficam cada vez mais cansados, outros mais agressivos. A quantidade de comida é reduzida e um espaço que, normalmente, era pacífico passa a ser mais uma arena de jogo. Quando a terceira refeição (um ovo cozido e uma garrafa de vidro com água) estava a ser distribuída, os jogadores, em fila, esperavam pela sua vez de a receber. No entanto, Mi-nyeo, Deok-su e o seu grupo de aliados (mais 3 jogadores), mesmo depois de já terem recebido a sua refeição, voltam a entrar na fila para poderem comer mais uma vez. Por consequência, as últimas cinco pessoas ficam sem comer. O jogador 271, ao perceber o que tinha acontecido, entra em confronto com Deok-su que, com uma garrafa de vidro, o mata.

Voz off - Jogador 271, eliminado.
(ep 4, 7min 30s)

Em vez de ser castigado, como todos os outros jogadores estavam à espera, caem 100 mil wons no mealheiro e os jogadores tomam consciência, pela primeira vez, que a sua concorrência ao prémio pode ser eliminada não só nos desafios, mas também quando mortos.

Dessa forma, o dormitório, que começa por ser o único espaço destinado ao descanso, transforma-se num campo de guerra. Nessa mesma noite, dá-se um confronto sangrento entre os jogadores, a todo o momento supervisionado pelo Front Man, que, pela sala de vigilância, controla toda a cena como se os jogadores fossem marionetas. São eliminados 27 jogadores nessa 'noite'.

Com o passar dos episódios, este espaço torna-se cada vez mais escuro e sombrio. Os jogadores mal falam uns com os outros e tornam-se cada vez mais solitários.



162. Episódio 4, 22min 45s



163. Episódio 4, 03min 10s a 06min 10s



164. Episódio 4, 14min 40s a 21min 55s

Este é o único cenário que, com o passar dos episódios, sofre transformações.

Começa por ser um espaço destinado ao descanso, onde os jogadores permanecem quando não estão em jogo e onde fazem a refeição do 'dia'. À medida que os jogadores ficam mais cansados e a quantidade de comida vai diminuindo, o dormitório transforma-se num campo de batalha. Assim que os jogadores mais fortes percebem que também podem eliminar a concorrência fora dos jogos, os beliches deixam de servir para descansar e passam a ser usados como muralhas de defesa. A forma como estão distribuídos e organizados, como arquibancadas de um estádio, ou mesmo como um Coliseu, prenuncia a transformação desse espaço de dormitório em mais um campo de jogo sangrento.



165, 166 e 167. Beliches como muralhas de defesas

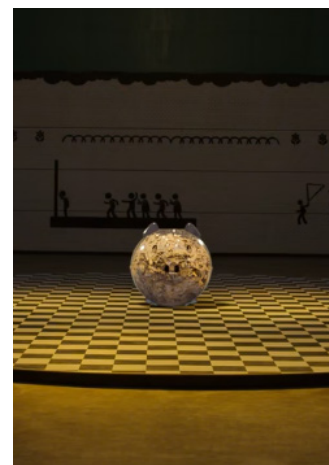
Faz parte deste cenário, o cofre que guarda o dinheiro do prémio que se acumula juntamente com a morte dos jogadores. Preso ao teto do dormitório, o cofre de acrílico, em formato de porco, pesa mais de 500 kg quando cheio de dinheiro. Este está sempre visível, no centro do cenário, aos olhos de todos os concorrentes, no entanto fora de alcance. Mesmo quando as luzes estão apagadas, na hora de dormir, este é o único ponto de luz do local. A presença constante do cofre torna os jogadores mais ambiciosos e, mesmo aqueles que queriam desistir, depois de olharem para o dinheiro que cai no final de cada jogo, ganham força para mais um dia de luta. Este acabava por ser o ponto de recarga de cada concorrente, porque, no final, nada é mais importante do que o dinheiro.



168. Mealheiro vazio



169. Mealheiro com dinheiro



170. Mealheiro com o prémio total no chão

Episódio 8, cena 2

Depois do jogo da Ponte de Vidro, os três jogadores sobreviventes são presenteados com uma última refeição antes do último jogo. Uma mesa gigante e cheia de requinte é montada no centro do dormitório, onde já só está ocupado por três camas.

Mascarado - O banquete foi preparado como sinal de gratidão pelo sacrifício e esforço que os finalistas fizeram e para vos encorajar a terem um melhor desempenho no último jogo. Não se preocupem e apreciem o banquete.

(8min 50s)

No fim da refeição, os guardas levantam tudo da mesa, exceto a faca que foi usada durante a refeição. Mais tarde, Sang-woo usa essa mesma faca para matar Sae-byeok.

Episódio 9, cena 2

No fim, quando o jogo acaba e o dormitório está vazio, o mealheiro desce.



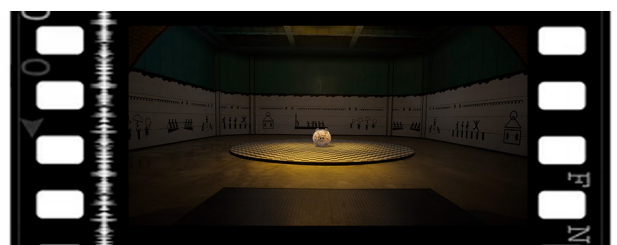
171. Episódio 8, 04min 32s



172. Episódio 8, 08min 14s a 13min 50s



173. Episódio 8, 24min 40s a 25min 12s



174. Episódio 9, 14min 29s

A diretora de arte, Chae, revela ter-se inspirado na artista Judy Chicago na concessão da série e, aparentemente, a mesa usada para a última refeição dos finalistas pode ter sido um desses casos.

Esta tem precisamente uma forma triangular, com um lado para cada um deles. A referência à mesa de jantar da obra *The Dinner Party* de Judy Chicago é inevitável. *The Dinner Party* é um importante ícone da arte feminista dos anos 70 e um marco na arte do século XX. Apresenta-se como a peça central em torno da qual se organiza a exposição permanente *Elizabeth A. Sackler Center for Feminist Art*, no quarto andar do Brooklyn Museum, em Nova Iorque. A obra, composta por uma grande mesa cerimonial, ocupa uma grande mesa triangular com trinta e nove lugares, cada um deles celebrando uma mulher significativa da história. Cada um destes lugares é constituído por individuais de mesa bordados, taças e talheres de ouro, bem como pratos de porcelana pintados à mão com desenhos que incorporam elementos simbólicos, como vulvas e borboletas, dedicados às mulheres homenageadas. Além disso, os nomes de outras 999 mulheres estão gravados em letras douradas no chão, sob uma mesa triangular, revestida de azulejos brancos. No entanto, enquanto Chicago estava a tentar dar visibilidade às 1038 mulheres importantes na história, a mesa da série enfatiza a vitória de três contra os 456 participantes que iniciaram o jogo e perderam-no.



175. *The Dinner Party* de Judy Chicago

Com o passar dos episódios, percebe-se que as paredes, revestidas de azulejos, contêm pictogramas que aludem aos próprios jogos da série. Estes são revelados lentamente à medida que os beliches são desconstruídos ao longo da temporada. Antes do último desafio, quando já só restam três camas, consegue-se perceber nas paredes, todos os desafios que enfrentaram no jogo, o que revela que os jogadores tiveram a sequência dos jogos ao seu alcance durante toda a sua estadia no jogo.



176 e 177. Paredes com pictogramas que aludem aos jogos da série

Dormitório dos seguranças

Na série *Squid Game*, o dormitório dos Mascarados é um local onde os guardas permanecem enquanto não estão em serviço. Assim que os jogadores vão dormir e após cumprirem as suas funções, os seguranças retornam ao seu dormitório, onde descansam e fazem as suas refeições. Uma vez que estes têm de manter a sua identidade desconhecida, caso contrário, morrem, este é o único sítio onde estão autorizados a tirar as máscaras.



178. Episódio 3, 15min 16s a 18min 11s

Episódio 3, cena 1

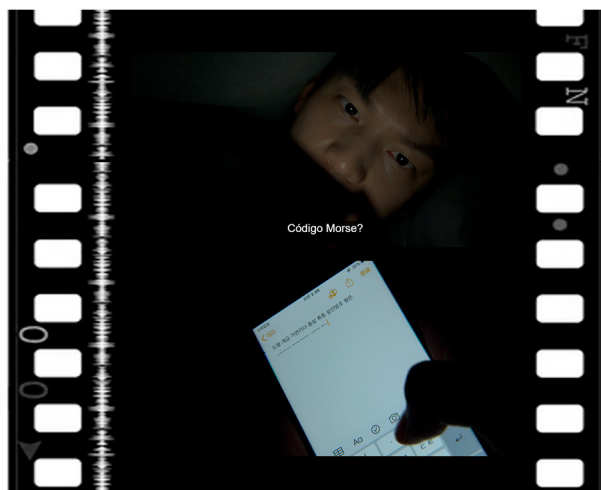
Esta cena serve de cenário para Jun-ho, o polícia que se infiltra no jogo à procura do irmão desaparecido. Depois de se infiltrar na equipa de segurança, usa a hora de descanso para reunir as provas que consegue obter em cada 'dia' dentro do jogo. Na hora de dormir, sob o cobertor, faz o registo diário, no telemóvel, de todas as coisas que acontecem durante o dia, para guardar como prova.



179. Episódio 3, 23min 22s a 23min 47s

Episódio 4, cena 5

No quarto episódio, Jun-ho faz uma descoberta intrigante ao decifrar uma conversa em código morse entre os seguranças. É com este cenário de fundo que o polícia descobre que, após ser mencionado por um dos seguranças, faz parte de um grupo de mascarados desertores. Mais tarde, Jun-ho descobre que esse grupo está, de facto, envolvido num esquema de tráfico de órgãos.



180. Episódio 4, 31min 02s a 31min 06s

Na série, este espaço é projetado como ambiente funcional e nada sofisticado, em contraste com as áreas destinadas aos VIPs e do apresentador.



181 e 182. Corredores do dormitório dos seguranças

Caracterizado pela sua austeridade, contém um quarto individual para cada segurança, equipados apenas com uma cama, uma retrete e uma mesa destinada às refeições.

Este espaço, assim como em todos os outros frequentados pelos jogadores, está sob vigilância constante e é regido por um cronómetro que exige o estrito cumprimento de prazos.



183. Cama



184. Retrete



185. Mesa

A sensação de estar sob observação constante, juntamente com as características e condições oferecidas pelo espaço, conferem ao local uma aura opressiva, evocando fortes analogias com a vida na prisão.



186. Quarto dos Mascarados

Sala das decisões

Sempre que os jogadores têm de tomar decisões antes de um jogo, como no caso do jogo da corda e do jogo das fachadas (onde formaram grupos), e no caso do jogo da ponte de vidro (onde escolheram a ordem), estes têm de passar por aqui. No entanto, assim como o espectador, os jogadores nunca sabem o desafio que vão enfrentar e quais as consequências reais das suas escolhas.

Episódio 4, cena 6

Nesta cena, que antecede o jogo da corda, os jogadores são levados pela primeira vez para a sala das decisões. Assim como nos cenários anteriores, os concorrentes mostram admiração e desconforto devido às características do espaço.

Aqui, os oitenta concorrentes que ainda estão em jogo terão de, no tempo limite de dez minutos, formar equipas de 10 pessoas, ainda sem saberem o desafio que vão enfrentar.

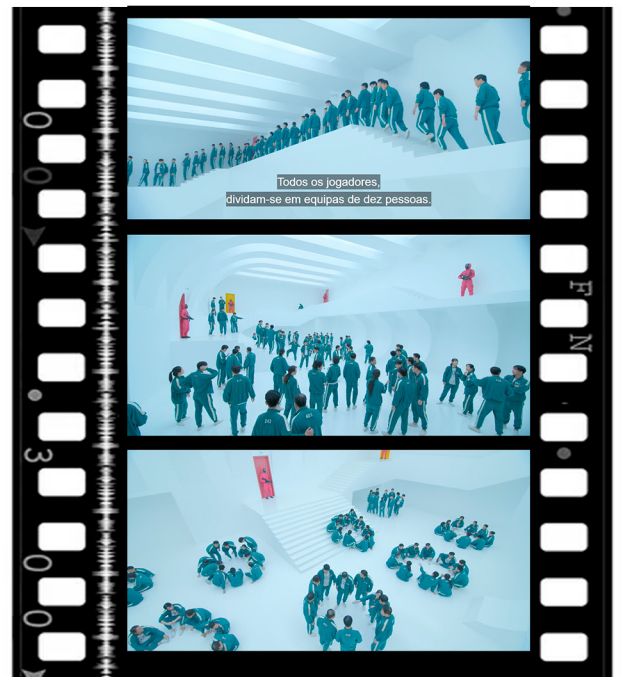
Episódio 6, cena 4

Na segunda vez que se encontram neste cenário, os jogadores têm de formar mais uma vez equipas, mas, desta vez, aos pares (para jogar o jogo do berlinde).

Voz off - Bem-vindos ao vosso quarto jogo. Este jogo será disputado em equipas de dois. Encontrem alguém com quem queiram jogar. Quando duas pessoas aceitam jogar em equipa, apertam as mãos e serão parceiros. (...) Formem equipas de dois em dez minutos!

(ep. 6, 4min 58s)

Cada um, mais uma vez, sob a pressão da contagem regressiva do cronómetro, procura o seu par. Uns procuram os amigos, em quem mais confiam, outros juntam-se àqueles que acreditam ser os mais fortes e mais inteligentes, com o objetivo de elevar a probabilidade de vencer.



187. Episódio 4, 32min 58s a 38min 11s



188. Episódio 6, 04min 49s a 11min 45s

Diferentemente dos ambientes multicoloridos que são predominantes na maior parte da série, a sala onde os jogadores aguardam antes dos jogos 3, 4 e 5 destaca-se precisamente pelo contrário; por estar completamente desprovida de cores ou qualquer objeto. É aqui que os jogadores têm de tomar decisões importantes para os jogos, novamente sob a pressão do cronómetro em contagem decrescente e sem saberem as consequência das mesmas.

O espaço branco é muito onírico: Quando passei por esse espaço branco, senti que estava a entrar num mundo diferente. (15)

[Estávamos a tentar criar] uma espécie de sensação de desconforto que vem de uma sala branca, sem saber o que vai acontecer a seguir. Queríamos criar um espaço desconhecido. (16)

(15) "The white space is very dreamlike.; When I passed [through] that white space, I felt like I was entering a different world."

Diz Park Hae-soo, que interpreta Cho Sang-woo na série.

(16) "[We were attempting to create] some kind of uneasy feeling that comes from a white room, not knowing what will happen next. We wanted to create an unknown space."

Diz Chae, sobre o pensamento por trás do design deste cenário.

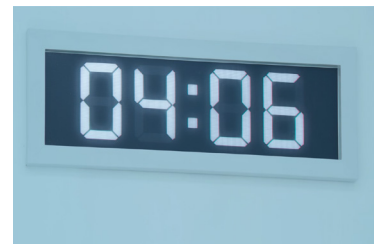
(KESTKEYS, *Architizer*)



189. Personagem surpreendido



190. Il-nam assustado



191. Cronómetro



192. Sala das decisões

Episódio 7, cena 9

Na terceira e última vez que os jogadores passam por esta sala, que antecede o jogo da ponte de vidro, os concorrentes encontram dezasseis manequins brancos, como a sala, vestidos de coletes vermelhos, identificados com os números 1 ao 16.

Voz-off - Bem-vindos ao quinto jogo. Antes de darmos início ao jogo, escolham um manequim à vossa frente, número de um a dezasseis.

(ep 7, 17min 58)

Mais uma vez, mas agora sob o olhar dos VIPs, os jogadores têm que tomar uma decisão importante para o jogo, sob a pressão do cronómetro. Têm de escolher um dos coletes à sua frente sem saberem para que servem, nem as consequências que esta escolha pode ter para o jogo. Mesmo com medo, os jogadores começam a escolher coletes, arranjando significados para os números, como o caso do jogador 244, que escolhe o colete número 6, dizendo que “deus criou o homem no sexto dia neste mundo”, ou o caso do jogador 151, que escolhe o número 7 por ser considerado o número da sorte. De seguida, outros jogadores correm para conseguirem os coletes do meio, sobrando apenas os primeiros e os últimos coletes. Como os restantes jogadores não estavam a conseguir tomar uma decisão, em resposta à ordem dos VIPs, Front Man dá-lhes uma pista.

Voz-off - Atenção, por favor. Os números à vossa frente são a ordem pela qual vão jogar. Escolham com cuidado.

(ep. 7, 20min 50s)

Gi-hun é o primeiro a chegar-se à frente para escolher um colete. No entanto, fica indeciso uma vez que, se o jogo for de tempo, é melhor ir à frente; no entanto, se for um jogo perigoso e ele for atrás, pode ver como os jogadores da frente jogam, tendo mais probabilidades de chegar ao fim vivo. Como ele demora muito tempo a escolher, os jogadores pegam nos restantes coletes do meio primeiro do que ele, sobrando apenas duas escolhas: o colete 01 e o colete 16, ou seja, o primeiro e o último. O jogador 096, que também ainda não tem colete, pede a Gi-hun que o deixe ficar com o colete 01, justificando querer ser, pelo menos uma vez na vida, o primeiro em alguma coisa. Gi-hun, cedendo à pedido do adversário, fica com colete número 16.



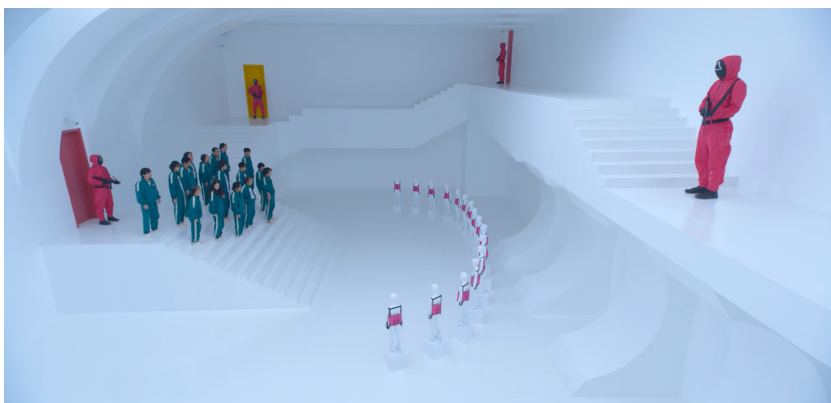
A cor branca muitas vezes está associada à neutralidade, pureza ou um estado inicial. Na sala branca de *Squid Game*, a neutralidade pode representar o ponto de partida dos participantes, onde todos começam em igualdade de condições antes de entrar nos desafios mortais do jogo. Além disso, o branco pode criar uma atmosfera clínica e impessoal, destacando a impiedade do jogo e a frieza das decisões que os jogadores são forçados a tomar.



194. Sala das decisões

A sala branca também pode ser interpretada como contraste com os desafios subsequentes, que são coloridos e intensos. A transição do branco para cores vibrantes pode simbolizar a mudança da normalidade para a surrealidade dos jogos mortais.

É importante observar que interpretações simbólicas podem variar, e a escolha do branco na sala pode ter múltiplos significados, dependendo da perspectiva do espectador e da intenção dos criadores da série.



195. Sala das decisões



196. Entrada da arena 5, Ponte de vidro

Sala secreta

Saída de emergência
Crematório

Episódios 2, 5 e 8

O crematório é um local sombrio onde os corpos dos jogadores eliminados são incinerados. Este é mais um dos espaços que representa a brutalidade dos jogos e a implacabilidade, frieza e indiferença dos organizadores em relação aos jogadores, como seres humanos.

Episódio 5, cena 2

É, também, a partir do interior de uma das câmaras crematórias que, com ligação a uma sala secreta, os corpos dos concorrentes ainda vivos são desviados. Uma plataforma é aberta de forma a que o caixão caia diretamente na sala.

Episódios 4 e 5

Na sala secreta, alguns dos mascarados, com o auxílio do jogador 111 (ex-médico), retiram os órgãos aos jogadores eliminados que ainda têm vida, com o objetivo de os vender e assim fazer dinheiro.

Episódio 5, cena 2



197. Episódio 5, 06min 05s a 06min 27s



198. Episódio 8, 27min 45s



199. Episódio 4, 09min 19s a 09min 28s

Em contraste com os cenários anteriores, são criados três espaços esteticamente obscuros: o crematório, a sala secreta e a saída de emergência.

Todos estes espaços possuem um aspecto cavernoso e escuro, refletindo as atividades que lá acontecem ou para que funções estes servem.

O crematório é um espaço em formato de planta em 'L' que contém cerca de cinco câmaras crematórias e algumas mesas e materiais para trabalhos necessários. Possui apenas dois focos de luz e é revestido a um material industrial e escuro, mantendo assim o espaço sombrio. As únicas cores vivas presentes no espaço são os laços dos caixões e os macacões dos mascarados, a cor de rosa, bem como as chamas laranjas que se veem no interior das câmaras crematórias.



202. Chama laranja



200 e 201. Crematório

Já a Sala Secreta consiste num espaço pequeno, com uma mesa de cirurgia no centro e outras mesas de apoio encostadas às paredes. Assim como o crematório, é um espaço escuro com luminosidade baixa e aparência industrial. Numa das paredes apresenta uma abertura que é por onde entram os caixões que descem do crematório.



203. Sala secreta

No entanto, após uma discussão que se inicia neste cenário, entre o jogador e os mascarados, Front Man descobre o esquema montado pelos seguranças.

Episódios 5 e 7

Já a Saída de Emergência é um espaço que foi construído para que, no caso de alguma coisa correr mal, o apresentador e os VIPs pudessem escapar do local sem que ninguém os visse, por debaixo de água.

Episódio 5, cena 4

Assim como os cenários anteriores, este espaço também é utilizado pelos mascarados no tráfico de órgãos, uma vez que é por aqui que os estes saem da ilha, sem que o apresentador se aperceba. E é num desses momentos que Jun-ho, num confronto com uns dos mascarados, descobre a existência da Sala do Líder.

Mascarado - Se ainda não acreditas, vai verificar a lista.

Jun-ho - Lista?

Mascarado - Há uma lista com os jogadores e seus dados pessoais. Inclusive os registos médicos.

Jun-ho - Onde?

Mascarado - Acima da escada, na sala do líder.

Jun-ho - O Líder?

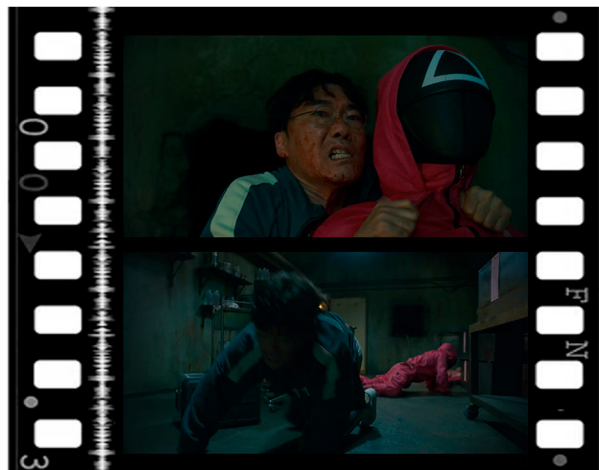
Mascarado - Tu já o viste. Aquele com a máscara diferente. Vou te ajudar a encontrar o teu irmão. Podes ficar com o dinheiro que ganhei a vender os órgãos. A sério! Quando nos tornarmos uma equipa...

(Jun-ho mata o guarda.)

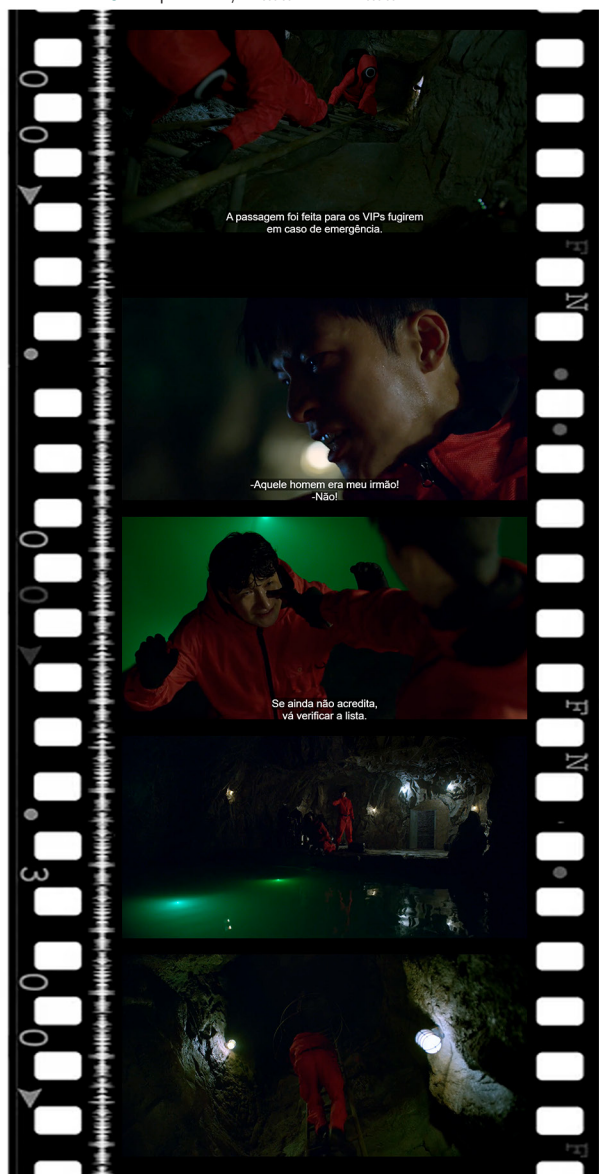
(ep 5, 37min e 57s)

Episódio 7, cena 8

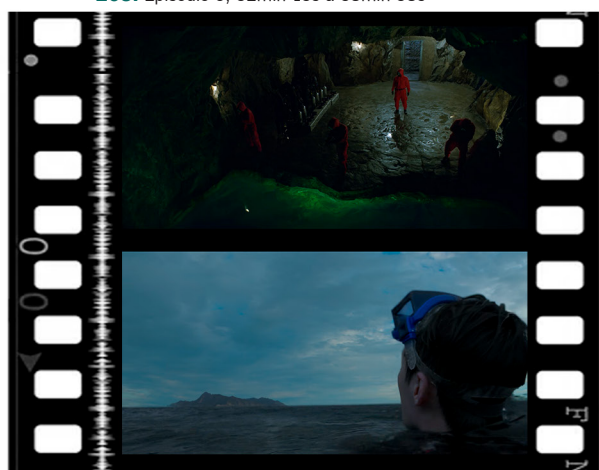
É também por esta saída de emergência que o polícia escapa da ilha.



204. Episódio 5, 30min 45s a 31min 57s



205. Episódio 5, 32min 13s a 38min 38s



206. Episódio 7, 52min 19s a 53min 24s

A saída de emergência consiste numa gruta rochosa subaquática e contém apenas alguns equipamentos de mergulhos. Assim como as anteriores, é um espaço escuro, iluminado apenas com pequenos focos de luz que saem por entre as rochas e pela água.



207. Saída de emergência

É inevitável notar a semelhança entre estes três espaços, sendo que são os únicos cenários mais escuros e de pouca iluminação.

Assemelham-se uns com os outros da mesma forma que marcam uma grande diferença para com os outros espaços, extremamente coloridos ou repletos de luxo e com bastante iluminação.

As características destes espaços refletem aquilo para que estes foram usados - atividades ilícitas e obscuras. Mesmo que o jogo, por si só, já tenha impacto pela sua brutalidade, dentro do mesmo espaço, nas costas do apresentador e do anfitrião do jogo, os seguranças praticam atividades ilegais.

Sala de vigilância

Assim como na sala do apresentador, é aqui onde Front Man vigia e, por vezes, manipula o jogo. Este espaço funciona, como o nome indica, como sala de vigilância do 'edifício', onde vários Mascarados (quadrado), cada um em frente ao seu monitor, estão responsáveis por vigiar tanto os jogadores, como os restantes seguranças.

Episódio 1, cena 10

Este cenário surge pela primeira vez no momento em que, na Escadaria, os jogadores tiram as fotos para criar o avatar do jogo. À medida que os jogadores tiram a foto, essas mesmas fotos aparecem numa plataforma que se localiza no centro da sala de vigilância. É nesta mesma plataforma que é apresentado pela primeira vez a personagem Front Man, que conhece os recém chegados, a partir dos vários ecrãs existentes na sala.

Ep 4, cena 1

No fim do desafio da *Dalgona*, quando os jogadores voltam para o dormitório, um dos mascarados desvia o jogador 111 por um caminho diferente do labirinto. Ao mesmo tempo que isso acontece, um outro mascarado, na sala de vigilância, apaga todas as provas que os possam levar a ser descobertos. Mesmo debaixo dos olhos do Front Man, e a desempenhar o papel de responsabilidade no jogo, o segurança engana o seu superior.

Episódio 4, cena 4

No momento em que os jogadores entram em conflito no Dormitório, depois de descobrirem que podem eliminar jogadores fora dos jogos, matando-os, é a partir da sala de vigilância que o apresentador, dando ordens aos mascarados, controla toda a cela: quando o massacre começa; o momento em que os beliches caem; quando as luzes piscam; e quando o confronto acaba.

Episódio 9, cena 2

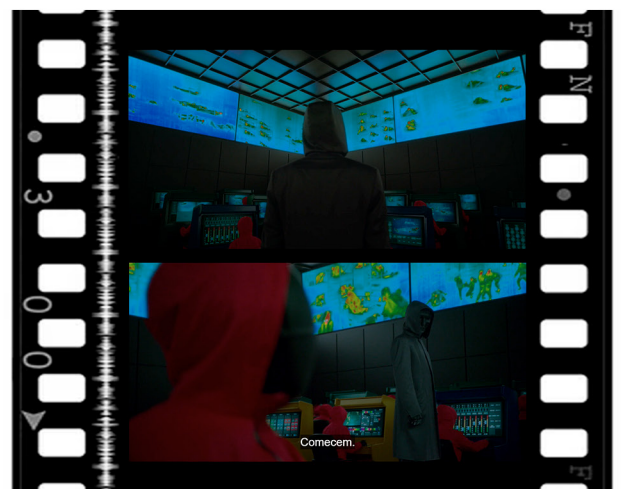
Já no nono e último episódio, depois do derradeiro desafio, onde Sang-woo se mata e dá a vitória a Gi-hun, verifica-se a última cena deste cenário que é o desvanecer da foto de Sang-woo, deixando apenas a foto do vencedor Gi-hun no chão.



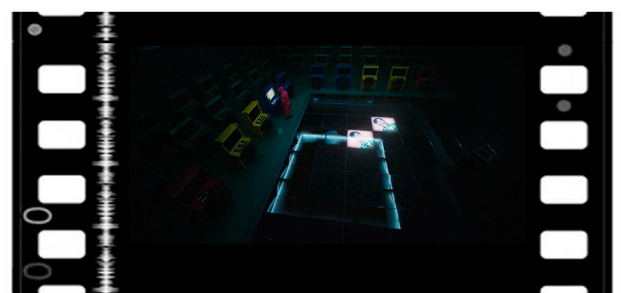
208. Episódio 1, 41min 59s a 42min 36s



209. Episódio 4, 00min 23s



210. Episódio 4, 15min 18s a 16min 02s



211. Episódio 9, 14min 23s

Este é o único espaço que, em cena, aparece sempre associado a outro cenário. É um espaço amplo, com uma atmosfera escura e um contraste marcante em relação aos cenários de jogo que aparecem nos ecrãs.

Uma plataforma eleva-se no centro do espaço, onde estão as fotos de todos os jogadores. À medida que os concorrentes são eliminados, as fotos desaparecem, assim como acontece nos jogos de computadores. É também a partir desta plataforma que o apresentador, quando está na sala, observa os jogadores.

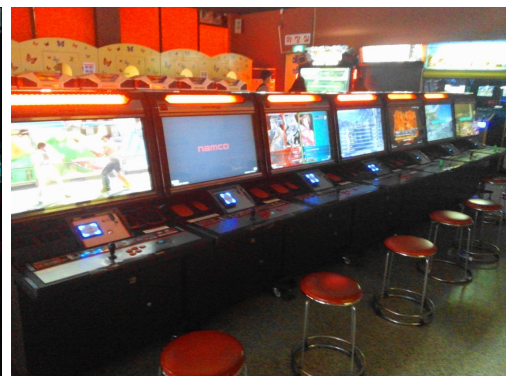


212. Avatares dos jogadores

Os monitores, a partir dos quais os mascarados inspecionam, estão inseridos em máquinas de arcade coloridas, geralmente encontradas em estabelecimentos dirigidos ao entretenimento, como salas de jogos. Mais uma vez se mostra que os jogadores são vistos como meros avatares de jogo/objetos de jogo.



213. Sala de vigilância



214. Sala de jogos - máquinas arcade

Andar do Líder

Episódio 1, cena 4

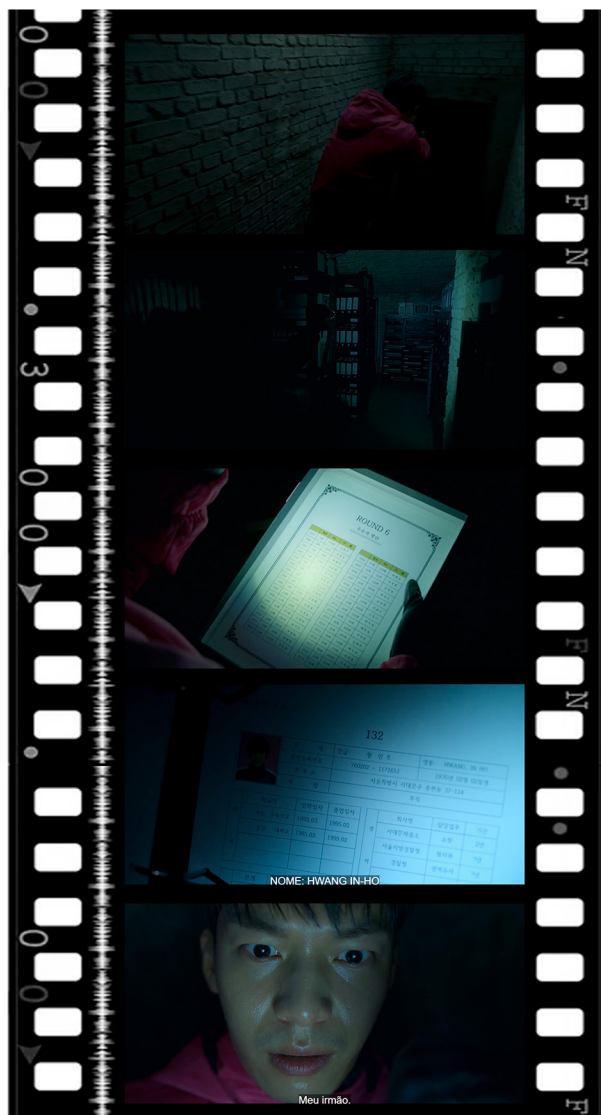
Assim que se dá início ao primeiro jogo, este cenário ganha vida na série. É aqui que Front Man, sentado numa poltrona, enquanto bebe *whisky* e ouve música *jazz*, a partir de uma ecrã gigante, assiste e dirige os jogos. O ambiente sofisticado que o rodeia contrasta com os gritos, os tiros e as manchas de sangue que saem do ecrã. Todo aquele som de terror mistura-se com a música calma que sai das figurinhas de uma banda, ao seu lado.



215. Episódio 1, 44min 24s a 51min 11s

Episódio 5, cena 2

Já no quinto episódio, são dados a conhecer novos espaços e acessos deste luxuoso andar. Como o único espaço com acesso direto à saída de emergência, é a partir das escadas, que ligam o andar à gruta subaquática, que Jun-ho consegue aceder ao mesmo, sem que ninguém se aperceba. Jun-ho encontra a sala que guarda os registos de todos os jogadores que passaram pelo jogo em edições anteriores e é onde descobre que o irmão desaparecido participou e foi vencedor da edição de 2015. Permanecendo lá escondido, consegue ouvir todos os movimentos e conversas de *Front Man*.



216. Episódio 5, 43min 03s a 47min 06s

Este cenário é desenhado para filmar as cenas em que o personagem Front Man, o apresentador e líder do jogo, assiste e dirige os jogos. Ao contrário dos cenários de jogo, que são mais infantis e desconfortáveis, este oferece uma atmosfera que reflete riqueza e luxo.

Padrões geométricos que remetem à Art Déco revestem as portas do elevador que se abrem para revelar um corredor iluminado por uma série de lustres de vidro. As luzes sofisticadas que saem dos mesmos refletem nas paredes revestidas de painéis tridimensionais, esculpidos semelhantes a diamantes (também visto na máscara do Front Man).



217. Corredor do andar do Líder

Ao longo do corredor, são perceptíveis mais quatro portas, cuja função de duas delas, com o passar dos episódios, será revelada. É este mesmo corredor que faz a ligação entre o elevador e a sala de estar principal, onde um sofá castanho serve de trono a Front Man, em frente a um ecrã gigante que transmite as várias fases do jogo.



218. Sala de estar do Líder

Este espaço foi concebido com uma paleta de cores mais nobres, destacando-se o uso de cinza escuro para o revestimento e um ambiente dourado que se manifesta devido à reflexão das luzes amarelas sobre esses materiais. Esse esquema de cores contrasta significativamente com as cores vibrantes escolhidas para os cenários de jogo, como é evidenciado na tela. No entanto, é interessante notar que, apesar desse contraste, a única exceção à paleta de cores deste espaço é a caixa de música presente no lado direito do ecrã. Esta assemelha-se visualmente aos cenários dos jogos, uma vez que é igualmente vibrante em termos de cores. No entanto, a música que flui dessa caixa contrasta drasticamente com as imagens horríveis exibidas na tela. Enquanto o ambiente ao redor é carregado de tensão, devido aos jogos violentos, a música que emerge é relaxante. Essa desconexão entre a experiência visual e sonora intensifica a sensação de desconforto muitas vezes desejada pelo realizador e pela diretora de arte da série.



219 e 220. Figuras da caixa de música

Episódio 7, cena 2

O apresentador, após realizar uma chamada, encontra o telefone, que só ele utiliza para comunicar com o exterior, exposto de forma diferente do habitual. Sabendo da existência de um polícia dentro do 'edifício', percebe que existe a grande probabilidade do infiltrado estar no mesmo andar que ele.

No momento em que Front Man entra e quase o encontra na sala de registos, local onde Jun-ho permaneceu desde o quinto episódio, recebe uma chamada, e Jun-ho não é apanhado por pouco.



221. Episódio 7, 03min 41s a 05min 40s

Episódio 7, cena 7

Nesta cena, pela primeira vez, é nos dado a conhecer o anfitrião do jogo, no seu camarim, mesmo mantendo a sua identidade anónima. Front Man avisa-o da chegada dos convidados VIPs à ilha.

Já na entrada do elevador, o apresentador recebe-os e informa-os de que o anfitrião não vai ficar para ver os jogos, devido a problemas pessoais.



222. Episódio 7, 09min 42s a 09min 59s

Episódio 8, cena 7

Na última vez que este cenário aparece, Front Man, já com a identidade revelada como In-ho, irmão de Jun-ho, tira uma bala do ombro, após um confronto com o polícia. Pela primeira vez, mostra-se transtornado e alterado, contratando com a calma e indiferença que mostra ao longo de toda a série. Ao mesmo tempo que tem alucinações com o irmão e se mostra no seu estado mais débil, a caixa de música continua a tocar, assim como acontecia durante os jogos.



223. Episódio 8, 26min 47s a 27min 17s

Conforme mencionado anteriormente, no corredor que conecta o elevador à sala principal, quatro portas estão à vista, sendo que apenas o interior de duas delas é revelado. Uma delas leva ao camarim do anfitrião do jogo, Ill-nam. Este camarim é caracterizado por um papel de parede com um padrão floral, criando um ambiente escuro mas aconchegante. Uma mesa com um espelho iluminado e um manequim com a roupa do anfitrião ocupam o espaço, semelhante ao que se esperaria encontrar no camarim da personagem principal de um filme.



224 e 225. Camarim do o anfitrião do Jogo

Já a outra porta leva ao quarto do apresentador, Front Man que, assim como todo o espaço, é decorado com uma paletas de cores escuras. É revestido com ripas de madeira preta e apresenta uma cama e uma escrivaninha, também seguindo o mesmo tom. Além disso, é a partir deste quarto que se conecta à sala onde são arquivados os dados de todos os jogadores que participam e que já passaram pelo jogo (desde 1999).



226, Quarto do *Front Man*

227. Sala de registros

É a partir do andar do apresentador que se tem acesso à sala dos VIPs e este é o único espaço que tem passagem direta para a saída de emergência da ilha. Desta forma, no caso de uma emergência, apenas os VIPs, o apresentador e o anfitrião seriam capazes de escapar da ilha em segurança enquanto o resto explodiria.

O contraste entre a violência dos jogos e a atmosfera sofisticada da sala enfatiza a perversidade e a indiferença do apresentador e dos VIPs em relação à vida dos participantes. No entanto, é neste mesmo espaço que, enquanto toca a mesma caixa de música que tocava nos jogos, Front Man se mostra no seu estado mais vulnerável.

Sala VIP

Episódio 7, cena 9

É no sétimo episódio que aparece um dos cenários mais extravagantes da série, a Sala VIP, onde os convidados do anfitrião vêm assistir aos jogos ao vivo. Assim que estes chegam à ilha, são encaminhados pelo Front Man para este espaço, que terá função de camarote para o primeiro jogo com assistência ao vivo, o jogo da ponte de vidro.

Um VIP - Os jogos desta edição são fantásticos.

Outro VIP - Certo. O concurso na Coreia foi o melhor.

Front Man - Obrigado. O próximo jogo vai superar as vossas expectativas.

VIP Leão - Bem, foi por isso que viemos até cá. Os ecrãs que temos em casa são bastante grandes, mas... Nada é melhor que ver ao vivo.

VIP Pantera - [dirigindo-se ao ecrã] Não, não faças isso, cabrão! Falhado de merda!

VIP Leão - Porque estás tão chateado?

VIP Pantera - [ao ver o jogador 069 a preparar-se para se enforcar, depois de ter causado a morte da mulher no jogo das Fachadas] Apostei muito dinheiro naquele idiota para ganhar.

[Os outros VIP começam a rir.]

(12min 23s)

Pela primeira vez o telespetador percebe que o jogo é afinal um jogo de apostas. Assim como Gi-hun apostava em corridas de cavalos no exterior, os convidados VIPs apostam em pessoas que lutam pela sobrevivência.

Front Man diz aos convidados VIPs para descansarem nos seus respetivos quartos e decidirem as suas próximas apostas.



228. Episódio 7, 12min 13s a 13min 18s



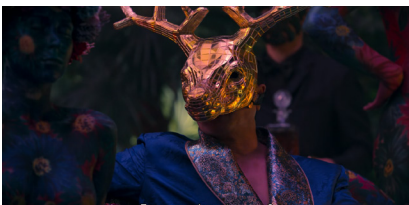
229. Episódio 7, 18min 29s a 20min 37s

Com a chegada dos convidados VIP, o espaço passa a ter caráter de espetáculo. Tal como um camarote numa sala de teatro, este cenário foi criado com o objetivo de servir de local de observação para a arena 5, onde se realiza o primeiro jogo com espectadores ao vivo.

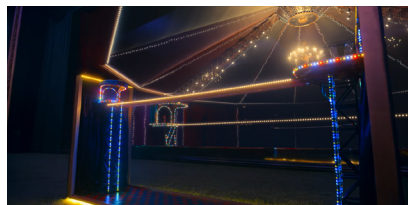


230. Sala VIP

A Sala VIP é um ambiente exclusivo e extravagante onde pessoas ricas e poderosas se reúnem para assistir a jogos mortais, como se fosse um entretenimento de elite. Esta sala é um evidente contraste com os cenários sombrios e opressivos onde os jogos ocorrem.



231. Máscaras de animal



232. Miniatura - Ponte de vidro

Episódio 7, cena 11

Enquanto os serventes dos VIPs preparam a sala antes do jogo, Jun-ho, o polícia, antes infiltrado como guarda, troca de disfarce. Agora, infiltrado como servente e com os VIPs preparados para se dar início ao jogo da Ponte de Vidro, ele grava tudo com o telemóvel escondido na manga da camisola.

Front Man - Apresento-vos o próximo jogo.

[Um Mascarado destapa um tabuleiro de jogo.]

VIP - O que é aquilo?

Outro VIP - Parece uma ponte qualquer.

Outro VIP - Gosto do aspeto.

(ep 7, 17min 5s)

No decorrer do jogo, Front Man acompanha o percurso dos jogadores pelo tabuleiro, enquanto os VIPs se divertem com o espetáculo.

Episódio 7, cena 14

Durante o jogo, o VIP Pantera, já aborrecido porque todos os jogadores em quem aposta são eliminados, leva Jun-ho para o seu quarto e assedia-o. Jun-ho entra em confronto com o VIP e obriga-o a gravar um vídeo e a dizer tudo o que sabe.

A partir do camarote, não só assistem e se divertem, como também manipulam e dificultam o jogo.



Quando um par de cortinas de veludo verde pesado se abre para revelar o jogo, a cena evoca uma atmosfera que, combinada com luzes coloridas, lembra uma tenda de circo. A janela é como uma moldura dourada que destaca o cenário onde os dezasseis jogadores ainda vivos lutam pela sobrevivência.



234. Revelação da arena Ponte de vidro

A selva parece ter sido o tema escolhido com inspiração para este cenário. Sofás com estampados de chitas, plantas e palmeiras estão por toda parte, e até mesmo os serventes usam máscaras em forma de folha. Assim como o mobiliário do artista Allen Jones, espalhadas, encontram-se pessoas, neste caso, reais, pintadas e nuas, que servem meramente para decorar o espaço. Algumas dessas pessoas encontram-se em posição de um banco para apoiar os pés e, mesmo quando os VIPs não ocupam os seus lugares - como acontece quando o VIP Pantera sai de cena - as pessoas mantêm-se na mesma posição. Este é um espaço decorado com luxo extravagante, iluminação sofisticada e uma atmosfera que reflete a riqueza de seus ocupantes.



235. Sala VIP



236. Pessoa como apoio de pés



238. Pessoas reais como móveis



237. Pessoa como almofada



239. Table, de Allen Jones



240. Chair, de Allen Jones

Escadaria

Com presença em seis dos nove episódios da série, a escadaria interliga todos os cenários do 'edifício'. É a partir deste pesadelo colorido que os jogadores circulam de um espaço para o outro.

Episódio 1, cena 10

É nesta cena que, tanto os espectadores nas suas casas, como os jogadores, conhecem este espaço. Depois de acordarem no dormitório pela primeira vez dentro do jogo, os jogadores, ao dirigirem-se para a escadaria, tiram a foto que os vai identificar no jogo (o avatar). Já a caminho do jogo do Macaquinho do Chinês, entram pela primeira vez neste labirinto. Mostrando surpresa no olhar, os jogadores percorrem o cenário, em fila.



241. Episódio 1, 41min 17s a 43min 03s

Episódio 3, cena 6 e 8

Na sexta cena deste episódio, ao dirigir-se para o desafio da *Dalgona*, Sang-woo interroga Sae-byeok sobre a pista que ele sabe que ela descobriu quando foi à casa de banho na hora de dormir (cena 3, do episódio 3). Mais tarde, na oitava cena, quando os primeiros jogadores voltam para o dormitório, depois de terem concluído o desafio com sucesso, é nesta escadaria que o jogador 111 é desviado pelos mascarados para um caminho diferente dos outros concorrentes. Mais tarde, vem-se a descobrir que estes levavam o jogador para uma sala secreta.

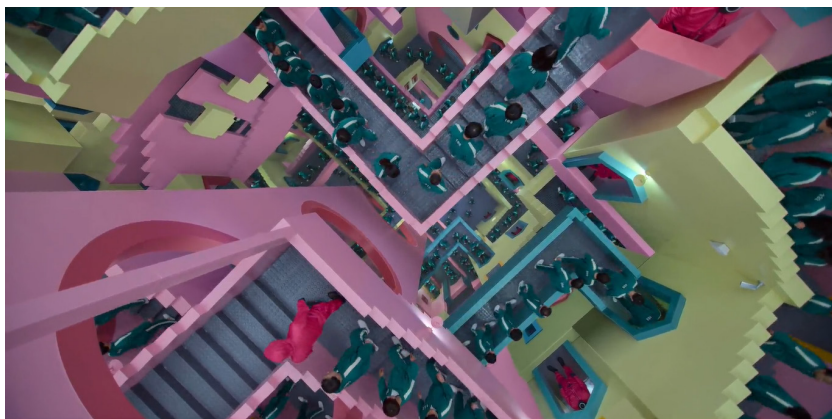


242. Episódio 3, 29min 40s a 31min 38s



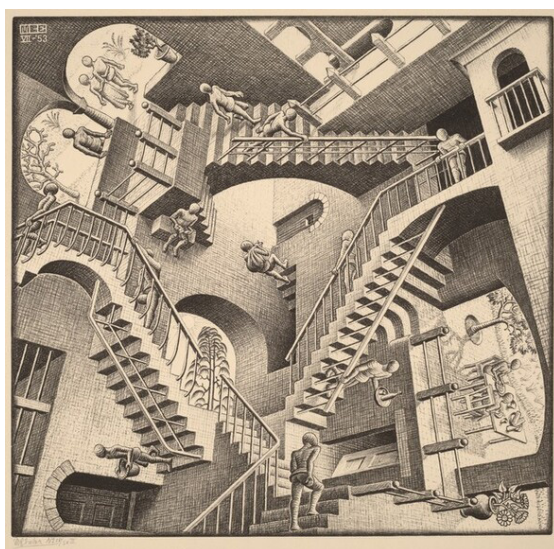
243. Episódio 3, 42min 18s a 42min 22s

Trata-se do cenário que mais atraiu a atenção do público e caracteriza-se por uma escadaria complexa em tons pastél (com cores como verde, azul e rosa) que forma a estrutura central do projeto, ligando diversos ambientes. Esta escadaria desempenha um papel importante na série, pois representa o início das provas enfrentadas pelas personagens e simboliza a complexidade e o desafio dos jogos que estão prestes a jogar.



244. Escadaria

Como se pode encontrar mencionado em algumas entrevistas feitas à diretora de arte, este cenário foi inspirado pela impressão litográfica chamada 'Relatividade' do artista neerlandês MC Escher. As semelhanças são, de facto, evidentes. A obra ilustra um mundo onde as leis da gravidade funcionam de forma diferente da realidade. Na obra de Escher, são representadas sete escadas, todas dispostas de maneira intrigante, o que apresenta semelhança com a configuração complexa da arquitetura de escadas e passagens labirínticas encontradas na série. Enquanto circulam, nem o jogador nem o espectador conseguem perceber onde começa e onde acaba a escada ou a lógica das descidas e subidas das pessoas que nela circulam.



245. *Relativity*, de M.C. Escher, 1953

Episódio 6, cena 2

No sexto episódio, após se iniciar o quarto desafio, assim que os jogadores chegam à escadaria, deparam-se com o corpo do jogador 111, acompanhado dos corpos de mais três guardas, pendurados pelos braços e sem vida, como consequência por não terem cumprido as regras do jogo, que tem de ser justo e igual para todos.

Mascarado - Estão a ver os que quebram as regras deste mundo para seu proveito e mancharam a ideologia pura deste mundo. Neste mundo, todos são considerados iguais. Devem ter a mesma oportunidade, sem qualquer discriminação. Prometemos não deixar que este infeliz acidente se repita. Pedimos desculpa por esta tragédia.

(ep 6, 2min 10s)



246. Episódio 6, 02min 06s a 02min 51s

Episódio 8, cena 1

Dando início ao oitavo episódio, a escadaria aparece pela última vez na série depois de enfrentarem o quinto e penúltimo desafio (Ponte de vidro). Desta vez mais escura, apenas Gi-hun, Sang-woo e Sae-byeok, circulam neste cenário, com o peso de menos 453 jogadores.



247. Episódio 6, 00min 22s a 00min 26s

A natureza labiríntica desses ambientes tem como objetivo causar sensação de desconforto, como se uma pessoa pudesse perder-se a qualquer momento - ou até mesmo perder a noção da gravidade. É a incerteza que adiciona uma dose de tensão a este cenário. Contrariamente à percepção convencional da arquitetura, a principal finalidade destes espaços é induzir confusão e desorientação. Essa estrutura, com aparência suave, repleta de elementos geométricos repetidos, não apenas confunde o espectador, mas, mais importante ainda, os jogadores que são obrigados a seguir cada degrau da escada como se fosse o seu passo derradeiro.

O próprio diretor, quando subiu para as escadas para orientar os atores, teve dificuldade para encontrar a saída. (17)

(17) (-,GoldDerby)



248. Desequilibrio

No entanto, embora semelhantes, os corredores cheios de escadas do *Squid Game* são consideravelmente mais coloridos do que o sonho febril monocromático de Escher, imitando os tons também presentes em cenários anteriores.

Para além da impressão litográfica de Escher, podem também notar-se semelhanças com a obra arquitetónica “La Muralla Roja” de Ricardo Bofill, que se destaca pelo seu visual distintivo.

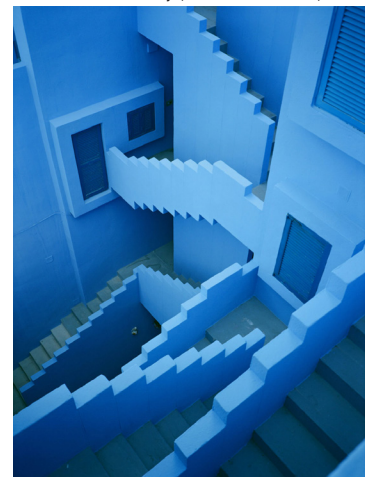
No que diz respeito à paleta de cores vibrantes, tanto “La Muralla Roja” quanto a série fazem uso de uma paleta de cores vivas. Na obra de arquitetura, o foco está no vermelho e no rosa, enquanto a série apresenta uma variedade de cores intensas ou em tom pastel, incluindo o vermelho, verde, azul e rosa, como referido anteriormente.

Ademais, “La Muralla Roja” consiste numa disposição assimétrica de blocos de apartamentos que se empilham, formando uma estrutura labiríntica. O *Squid Game* apresenta uma variedade de ambientes que também possuem elementos labirínticos na sua concepção.

249. La Muralla Roja, de Ricardo Bofill, 1968



250. La Muralla Roja, de Ricardo Bofill, 1968



OS CENÁRIOS: ANÁLISE

Neste capítulo são analisadas todos os cenários com maior relevância da série, realizar-se-á uma reflexão com base em algumas das técnicas arquitetônicas utilizadas na concepção desses cenários. Além disso, ter-se-á também em consideração a seguinte afirmação da diretora de arte da série:

Se eu tivesse de explicar o design de produção de Squid Game em três expressões, elas seriam: conto de fadas assustador, escada partida e, por último, hiper-realidade - a linha tênue entre o real e o falso.⁽¹⁸⁾

(18) "If I were to explain the production design of Squid Game in three phrases, they would be: scary fairytale, broken ladder, and lastly, hyperreality—the blurred line between real and fake."

(-, *Interiors*)

Conto de fadas assustador

Um *conto de fadas* é, por definição, uma “história que narra episódios com personagens encantadas ou maravilhosas”, ou, no sentido figurado, é uma expressão associada a momentos felizes. Assim como Ana Margarida Silva, refere na sua dissertação de mestrado, “Se tu eliminares o conto de fadas da realidade eu sou contra ti – disse Kahn”:

[Um conto de fadas é onde o leitor pode] sair em busca do fantástico, deixando o mundo real para trás. É iniciada a viagem que termina com o provável final feliz que quase sempre caracteriza estas narrativas. Os finais felizes possuem um propósito muito reconfortante, surgindo como uma forma de compensação para todas as adversidades que enfrentamos na vida real. Incentivam a busca pelos sonhos e demonstram que, apesar de tudo, a felicidade pode ser sempre alcançável. (...) E, no fim, conseguimos, através deles, viver felizes para sempre. Ou então não... (...) (19)

(19) (SILVA, 2015, p.197)

Os *contos de fadas* fazem uso de elementos associados à inocência e à infância para contar histórias. Contudo, não são os únicos. Uma das estratégias mais comuns utilizadas em filmes de terror é, precisamente, o uso destes mesmos elementos: crianças inocentes como personagens principais; brinquedos infantis amaldiçoados; música infantil como banda sonora de uma cena de horror; lugares associados a crianças; ameaças a animais de estimação; e invasão de sonhos e fantasias. Estes elementos são estratégias comuns para criar contraste e intensificar a experiência de horror, explorando o antagonismo entre a inocência e o terror.

Pode-se afirmar que parte destas estratégias foram utilizadas na série, tendo em consideração que *Squid Game* gira especificamente em torno de jogos infantis jogados em espaços associados a crianças, como parques ou tendas de circo. Além disso, a série tem como principal tema musical a música “Way Back Then”, do compositor Jung Jae-il, uma canção composta - especialmente para a série - com alguns dos instrumentos que normalmente se aprendem na escola primária, como a flauta de bisel ou as castanholas. Todavia, com o intuito de trazer uma proposta diferente do que estamos habituados a ver em filmes e séries de sobrevivência - cenários escuros e sombrios - a diretora e o realizador da série tiveram como primeiro objetivo criar uma atmosfera inocente de *finais felizes* como cenário para gananciosos que põem a própria vida em causa por dinheiro.

O nosso primeiro objetivo era criar uma atmosfera infantil e de conto de fadas, pelo que não se tratava de inserir intencionalmente pormenores perturbadores e arrepiantes.

tes, mas sim de acrescentar adereços cinematográficos que os espectadores não esperariam ver num thriller em que se jogam jogos mortais, como as cores vivas e brilhantes ou os caixões embrulhados como presentes. (20)

Apesar de a sua definição positiva, o conto de fadas foi o ponto fulcral para produzir a perversidade da série. E, assim como referido na citação anterior, a cor foi um dos elementos mais importantes para o efeito.

(20) "Our first goal was to create a childlike and fairy tale-like atmosphere, so it wasn't a matter of intentionally inserting disturbing and creepy details, but adding movie props that viewers would not expect to see in a thriller where deadly games are being played, like bright, vivid colors or the gift-wrapped coffins."

(, *Kore Joongang Daily*)

A Cor

Steen Eiler Rasmussen, no seu livro "Arquitetura Vivenciada", refere que "antes, as cores eram tidas como símbolos" (p.225). Para a diretora artística da série, a abordagem foi semelhante, porém, abstenendo-se dos significados predefinidos de cada cor, esta atribuiu os seus próprios significados. Em várias entrevistas, tanto o produtor quanto a diretora artística dão destaque a duas cores: verde e cor-de-rosa.

Cor verde

O verde é uma cor fria e oferece uma sensação calmante. Normalmente, associa-se afetivamente ao bem-estar, à paz, à tranquilidade e ao equilíbrio emocional. Materialmente, à frescura, à planície, à primavera, à humidade, e à fertilidade (21). Contudo, no cinema, a cor verde encontra-se muitas vezes associada ao perigo e ao lado malicioso, aos vilões. Em filmes de animação podem referir-se o Scar do Rei Leão, a Maléfica de Bela Adormecida ou a Úrsula de Pequena Sereia; Em filmes de ação, o Valdemort dos filmes de Harry Potter, o Loki dos filmes Thor e o Duende Verde do Homem-Aranha (2002).

(21) (MUGA, 2006, p.46)



251. Centro educativo das Antas (AVA - Atelier Veloso arquitectos), Porto, Portugal

No entanto, na série, esta cor é tratada com outra simbologia. A cor verde, à semelhança de seu significado, representa a vida. Como referem a própria diretora de arte, para esta escolha, optaram pela “cor verde popular do Movimento Saemaul [uma iniciativa política lançada pelo Presidente Park Chung Hee] (22) e pelos fatos de treino que as crianças usavam nos dias de campo na escola durante a década de 1970” (23). Desta forma pretendiam, como na maior parte das vezes, apelar ao sentimento nostálgico, tanto dos jogadores, como dos espectadores coreanos.



252. Um grupo de crianças de uma escola sul-coreana em 1992



253. Bandeira do Movimento Saemaul

(22) Com o objetivo de mobilizar a população rural e modernizar o setor agrícola.

(23) “We decided on a popular green color from the Saemaul Movement [a political initiative launched by President Park Chung Hee] and the tracksuits children wore on field days at school during the 1970s.”

(-, *Korea Joongang Daily*)

Esta é também uma das cores utilizadas para criar contrastes entre espaços. O verde é a cor que aparece nos espaços de descanso, como no caso dos dormitórios. Da mesma forma, na arquitetura, esta cor é geralmente utilizada em espaços clínicos e/ou terapêuticos, uma vez que é uma cor associada ao bem-estar e produz um efeito calmante.



254. Dormitório dos Mascarados



255. Dormitório dos jogadores



256. Corredor do dormitório dos Mascarados

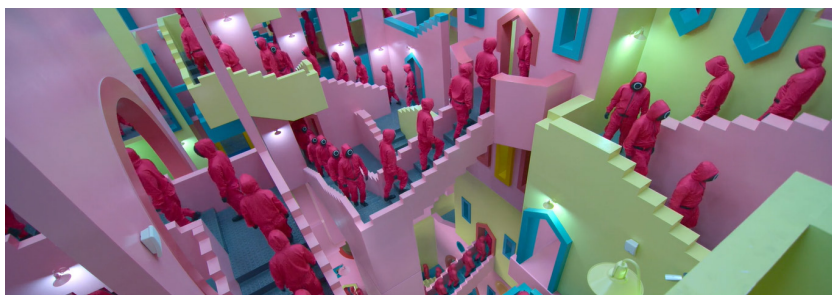
Cor rosa

O rosa é a cor normalmente associada à inocência, à magia, à gentileza e à criatividade. Para além disso, é, também, uma cor que representa sensibilidade e sentimentalismo. Na arquitetura é usado como tom quente e tem efeitos positivos no habitante, tornando-o mais ativo. Desta forma, pode ser usado, por exemplo, em locais de trabalho.

É exatamente nos espaços onde tanto os guardas como os jogadores cumprem as suas respetivas funções no Jogo que se verifica o uso do rosa. Ademais, ao contrário dos corredores dos dormitórios dos Mascarados, que estão pintados de verde, a maior parte do labirinto de escadas, pelo qual os jogadores passam sempre que há um novo jogo, é cor-de-rosa.

Isto simboliza que os guardas mascarados que monitorizam e matam os jogadores estão apenas a fazer o seu trabalho. Divide o seu local de trabalho [o labirinto

cor-de-rosa] e os seus dormitórios [onde não são obrigados a “trabalhar”] para mostrar que os dois espaços são opostos. (24)



257. Mascarados circulam na escadaria

Esta cor rosa foi também escolhida para os fatos dos próprios Mascarados, com o objetivo de causar ainda mais temor, e, quiçá, por ser “uma cor frequentemente utilizada nos contos de fadas”. No entanto, a equipa de produção quis criar o seu próprio significado.

O verde [os jogadores] tem pavor do cor-de-rosa [os Mascarados] porque este monitoriza e suprime o verde. (25)



258. Fatos dos Mascarados



259. Rosa oprime o verde

A cor rosa apresenta-se num tom muito aproximado à cor vermelha, que é uma cor quente, que expõe sensações intensas e, materialmente, é normalmente associada à guerra, à força, ao poder, ao sangue e à perigosidade. (26)

Desta forma, a cor rosa, assemelhando-se à vermelha, aproxima-se aos significados paradoxalmente atribuídos pela diretora e pelo realizador da série: a opressão e a morte.

(Cor para) “Elucidar divisões”

No seu livro, Rasmussen refere também que na arquitetura a cor é usada para *ênfatisar* o caráter de um *edifício* e para *elucidar divisões* (27), a série é uma prova disso. Todos os espaços parecem estar relacionados com uma determinada paleta de cor.

Ao contrário da paleta colorida escolhida para a maior parte dos cenários de jogo, os espaços frequentados pelas personagens Front man e VIPs apresentam uma paleta de cores mais escura, profunda, e nobre - com cores como o verde escuro, o roxo e o dourado.

Já o dormitório dos jogadores, tratando-se de um espaço amplo de pé direito alto, é revestido com um material de cor pálida. Tornando-o

(24) “This symbolizes that the masked guards monitoring and killing the players is just their job. It divides their workplace [the pink maze] and their dorms [where they are not required to “work”] to show that the two spaces are opposite.”

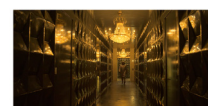
(-, Korea Joongang Daily)

(25) “Green is terrified of pink because it monitors and suppresses green.”

(-, Korea Joongang Daily)

(26) (MUGA, 2006, pág.46)

(27) (RASMUSSEN..1998,p.223)



260. Paleta de cores - Front man e VIPs

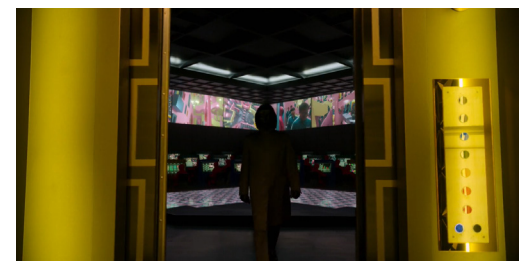
261. Paleta de cores - jogadores

ainda maior e mais desconfortável. O branco, enquanto cor austera, marca as paredes, tornando os limites do espaço ainda mais presentes.



262. Cenários da série associados a cores

Este parece ter sido um tema que a diretora Chae teve em mente, tendo em conta que, para além de se verificar na análise dos cenários, pode-se perceber um pormenor no elevador de 'edifício' que comprova esta teoria. No primeiro episódio, no momento em que Front Man se dirige para o elevador, observa-se que os próprios pisos são identificados por cores e não por números, como seria expectável. Desta forma, associando cada cor a um cenário, torna-se possível imaginar a forma como o 'edifício' está organizado.



263. Botões do elevador distinguidos por cores

Heterotopias de Foucault

É possível constatar que a diretora de arte teve a intenção de criar espaços incomparáveis. Para as arenas de jogo criou cinco espaços totalmente diferentes entre si, mas todos com a mesma intenção: remeter para o passado. Nos dormitórios criou espaços simples e de

forma a reduzir os que nele permanecem (jogadores e mascarados) à sua função no jogo: trabalhar e entreter. Já para o caso dos espaços destinados ao Front Man, ao anfitrião e aos VIPs, Chae concebe espaços repletos de luxo, em representação da divisão da classe social a que a que cada um pertence.

No livro “Antropologia do Espaço”, Filomena Silvano analisa o conceito de heterotopias, criado pelo filósofo francês Michel Foucault. A antropóloga refere que, por oposição às utopias - espaços que não têm lugar real - as heterotopias são “lugares que estão fora de todos os lugares, mas que no entanto são localizáveis” (p. 91).

Entre as suas características comuns, Foucault defende que as heterotopias têm o poder de justapor, num só lugar real, vários espaços que são por si só incomparáveis, assim como acontece na série. Ademais, menciona que as heterotopias estão frequentemente associadas a cortes de tempo (crematório), bem como à sua acumulação (museus) ou suspensão (lugares de festas; circo). Refere-se, também, à função das heterotopias: numa primeira versão, elas produzem um ambiente ilusório que, ironicamente, revela o espaço em que a realidade quotidiana está limitada, como se a própria realidade fosse ainda mais ilusória (sala VIP); numa segunda versão, criam um outro espaço, real, tão perfeito quanto o nosso é imperfeito (colónias). Desta forma, Chae concebe um conjunto de heterotopias que, todas juntas constroem este universo paralelo que serve de fundo para a história sombria de *Squid Game*.

Reavivar o passado

Assim como foi já referido, para as arenas de jogo Chae criou cinco espaços totalmente diferentes entre si, mas todos com a mesma intenção: *remeter para o passado*. Desta forma, pode-se afirmar que a diretora de arte, intencionalmente, *reavivou* os costumes e, especialmente, os espaços do passado (década de 70-80).

No livro “Changing Ideals in Modern Architecture”, Peter Collins argumenta que a concepção predominante de *arquitetura moderna* envolvia a superação do *Revivalismo*, onde várias heterotopias eram criadas, representando a vitória do século XX sobre a “prática de imitar estilos passados” (p.61). Antes de 1750, a arquitetura era simples, baseada em princípios estabelecidos que permitiam a expressão plena da imaginação e do sentido artístico do arquiteto. No entanto, a partir de 1750 e, principalmente, ao longo do século XIX, os arquitetos abandonaram essa simplicidade, dedicando-se à concepção de ornamentos históricos que “reduziam a arquitetura a pouco mais do que a elaboração de silhuetas e fachadas ornamentais” (p.61).

Verifica-se que desde a escolha dos materiais, à forma em como as arenas se apresentam, Chae, intencionalmente, usa a técnica do *revivalismo* nas arenas de jogo, com a finalidade de, no caso da série, apelar ao sentimento nostálgico e perturbar os jogadores.



264. Arena 4- Fachadas

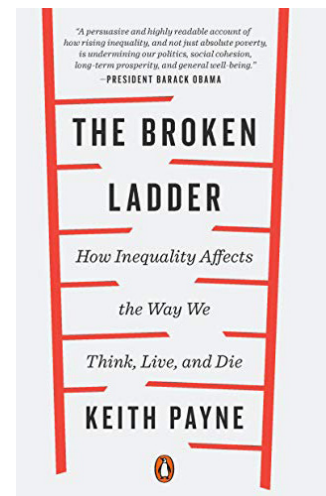


265. Children Playing Around Pole with Power Lines, de Kim ki-chan

Escada partida

“The Broken Ladder”

Ao realizar a procura pela palavra-chave ‘broken ladder’ em motores de busca na internet, a entrada imediata é o livro do escritor Keith Payne, intitulado ‘The Broken Ladder: How Inequality Affects the Way We Think, Live and Die’. Neste livro, o autor explora os impactos da desigualdade de capacidade económica, não apenas na nossa perceção e emoções, mas também no nosso bem-estar. A obra analisa como a sensação de pobreza, mesmo que esta não se verifique, pode desencadear uma variedade de problemas, incluindo depressão, ansiedade, questões de saúde e conduzir a escolhas inadequadas. Esta dinâmica é claramente refletida nas personagens que interpretam os jogadores da série, pois, sem compreenderem totalmente as consequências das suas escolhas, incluindo a própria morte, e mesmo após tomarem conhecimento delas, os jogadores aceitam participar num jogo de sobrevivência em troca de dinheiro e entram, literalmente, pela *escada partida* do Jogo.



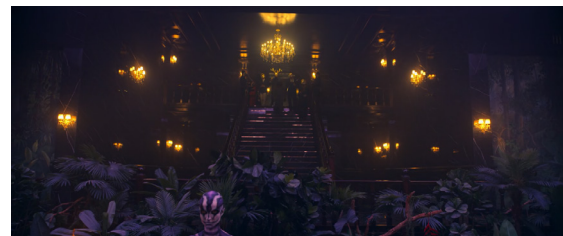
266. Capa do livro *The Broken Ladder: How Inequality Affects the Way We Think, Live, and Die*, de Keith Payne

Quando se fala de escadas partidas é inevitável a referência à Escadaria que liga todos os espaços da série. Como já foi referido anteriormente, o labirinto colorido, onde os jogadores circulam em fila indiana - resultado do próprio espaço que a escadaria oferece -, provoca uma ideia de desconforto, uma vez que não se entende o seu início ou fim, ou mesmo se se está a subir ou a descer. Este elemento, na série, enfatiza o desconforto, como quando as personagens se dirigem para cada desafio, com angústia e inquietação, sabendo que a sua vida poderia acabar em alguns minutos.

Em contraste, a escadaria que conduz à Sala VIP não é de forma alguma partida. Uma escada ampla e extensa, revestida com materiais nobres como mármore, serve de fundo quando os personagens VIP e o Frontman se dirigem à sala, enquanto discutem sobre o jogo e as suas apostas.



267. Escada partida



268. Escada da sala VIP

Assim, no contexto cinematográfico, a escada transcende a sua função meramente estrutural, tornando-se espaço simbólico, sobretudo, um elemento impulsionador dos acontecimentos. Além de ser reconhecido pelo seu valor escultórico, cénico e estético, quer no caso da escadaria da sala dos VIPs, quer no caso da escadaria labiríntica, este

O labirinto de Piranesi

Além da impressão litográfica de Escher, podem também notar-se semelhanças com a arquitetura de Piranesi.

O arquiteto Hamed Khosravi, em 2010, escreveu um artigo com o nome “Joan Ockman: Manfredo Tafuri and the Historicity of the Avant-Garde”, onde analisa o livro escrito por Tafuri, “A Espera e o Labirinto”.

Do ponto de vista da escrita da história das vanguardas na arquitetura, não há livro mais rigoroso, desafiante e poético do que *A Esfera e o Labirinto* de Manfredo Tafuri, onde os fragmentos da história das neo-vanguardas, como peças de um puzzle, foram remontados numa construção poética e utópica. (28)



269. *Carceri Series, Plate XIV*, de Giovanni Battista Piranesi

Segundo o arquiteto, “A Esfera e o Labirinto” representa uma historiografia vanguardista, onde a dialética entre a ideologia do arquiteto e as forças estruturais da sociedade capitalista é evidente. A obra explora o confronto entre concepções utópicas de arquitetura e a realidade concreta, proporcionando uma “viagem intermitente por um labirinto de caminhos emaranhados”.

Piranesi, na representação de Tafuri, é um crítico desencantado dos valores e formas iluministas; um crítico que salta por cima deles com a sua secreta aspiração de encontrar novas sínteses. E isto conduz diretamente ao aparecimento da ideia vanguardista da arte como devir dialético [evoca Sergei Eisenstein]. A arte só pode destruir-se a si própria para se renovar constantemente. Piranesi é um arquiteto perverso [idem] - o arquiteto como transgressor. Assim, o tema da imaginação entra na história da arquitetura moderna com todo o seu significado ideológico, como fonte de hipóteses que não podem ser formuladas pela ciência. (29)

Assim como Piranesi, Chae criou um labirinto de escadas perverso, capaz de os jogadores, assim como as figuras humanas de “*Carceri d’invenzione*”, deixarem de ser o importante em cena.

(28) “From the standpoint of writing the history of the avant-garde in architecture, there is no book more rigorous, challenging, and poetic than Manfredo Tafuri’s *The Sphere and the Labyrinth*, where the fragments of the history of neo-Avant-garde, like the pieces of a jigsaw puzzle, have been re-assembled in a poetic and Utopian construction.”

(KHOSRAVI, 2010)

(29) “Piranesi, in Tafuri’s portrayal, is a disenchanted critic of enlightenment values and forms; one who leaps over them with his secret aspiration to find new syntheses. And this leads straight to the emergence of the Avant-garde idea of art as dialectical becoming. Art can only destroy itself in order to constantly renew itself. Piranesi is a wicked architect – the architect as a transgressor. Thus, the theme of imagination enters into the history of modern architecture with all its ideological significance, as a source of hypotheses that cannot be formulated by science.”

(KHOSRAVI, 2010)

Hiper-realidade

O que é o Hiper-realismo?

O termo hiper-realismo é um movimento artístico que surgiu no início da década de 1970 para “descrever o ressurgimento de um realismo de alta fidelidade na escultura e na pintura nessa altura” (30). Pode ser também designado por super-realismo e, na pintura, é também conhecido como fotorrealismo. Os principais pintores do movimento foram Chuck Close, Robert Bechtle, Richard Estes, Audrey Flack e Ralph Goings.

Hanneke Grootenboer escreveu um artigo, com o título “*Trompe l’oeil* as instrument of thinking” (31), que, referindo a mesma, “parte da ideia de que a pintura filosofa sobre a natureza e o estatuto da sua representação”. É precisamente a falar sobre fotorrealismo que Grootenboer começa este artigo. Fazendo referência à obra “Central Savings” de Richard Estes, a autora menciona que, mesmo aqueles que conhecem o fotorrealismo, quando observam esta obra a cerca de um metro e meio, não se consegue perceber que se trata de uma pintura. Desta forma, a pintura como substituída pela fotografia, remete, segundo Grootenboer, “para a narrativa mestra de que a invenção da fotografia ‘matou’ a pintura. Dentro dessa narrativa, a fotografia é apresentada como a negação da pintura, o seu outro.” (32)

A importância do hiper-realismo na arte está relacionada com a sua capacidade de provocar questionamento sobre a natureza da percepção visual e do realismo nas artes. As obras hiper-realistas costumam ser grandes e apresentam um alto grau de detalhe, incluindo sombras, reflexos e texturas. O intuito dos artistas hiper-realistas é criar imagens tão convincentes que pareçam quase reais, levando o observador a ponderar sobre o que é real e o que é representação.

Para além da pintura, o hiper-realismo também se expandiu para outras áreas, como a escultura, a instalação e a arte urbana, que procuram, assim como a pintura, representar figuras e objetos de maneira extremamente detalhada e realista. Alguns artistas notáveis, associados a esta vertente deste movimento artístico, incluem Ron Mueck, Duane Hanson e Carole A. Feuerman, que produzem esculturas que, muitas vezes, retratam figuras humanas em situações quotidianas.



270. *Central Savings*, de Richard Estes

(30) “The term hyper-realism appeared in the early 1970s to describe a resurgence of particularly high fidelity realism in sculpture and painting at that time” Art Term, Tate Modern

(31) “This paper starts from the idea that painting philosophizes about the nature and status of its representation.”

(32) “This work presents painting as replaced by photography, obviously referring to the master narrative that the invention of photography ‘killed’ painting. Within that narrative, photography is presented as painting’s negation, its other.”



271. *Eyes Open*, de Carole Feuerman



272. *Jogger*, de Duane Hanson



273. Figuras humanas realistas, de Ron Mueck

Verdadeiro ou falso?

Quando se aborda o tema de hiper-realidade, fala-se sobre questionar a realidade, e este é um dos temas inerentes à representação dos espaços na série do *Squid Game*.

Tal como foi referido, após análise individual dos cenários de jogo, existem três cenários nos quais existe a intenção de relacionar verdade e falsidade: a Arena 1 (jogo Macaquinho do Chinês e jogo *Squid Game*), a Arena 2 (desafio da *Dalgona*) e a Arena 4 (jogo do Berlinde). No que diz respeito aos jogos da primeira arena, as cenas são filmadas no exterior, onde uma estrutura azul é montada para que, posteriormente, com o auxílio de efeitos visuais computadorizados, essa estrutura se transforme nos quatro lados 2D de uma paisagem representadas nas paredes em cena. Apesar de as paisagens serem realistas, tanto o jogador como o espectador conseguem perceber a diferença entre o céu verdadeiro e o céu falso, uma vez que estes estão justapostos.

(...) o cenário representa a confusão dos jogadores sobre a distinção entre realidade e ficção, como no filme “The Truman Show” [1998]. No início, a maioria dos jogadores tende a pensar que isto não é a realidade. Tudo parece falso e artificial, por isso negam o facto de que as pessoas vão mesmo morrer aqui. (...) (33)

Com a justaposição dos diferentes céus, um falso e um verdadeiro, a diretora artística pretende que os jogadores percebam que estão separados do mundo real. O céu verdadeiro, impossível de alcançar, simboliza a liberdade, e o céu falso que os rodeia e prende naquela arena representa a prisão onde entraram por vontade própria.

À semelhança da primeira arena, na segunda, as paredes que envolvem o parque infantil, que serve de cenário às cenas filmadas do desafio da *Dalgona*, são novamente decoradas com um céu falso. No entanto, as nuvens e o sol, em vez de realistas, são representados como um desenho infantil. Ao contrário do céu, claramente falso, tanto o chão (de areia) como os aparelhos que preenchem o espaço (de aço) são montados com os materiais que normalmente encontramos em muitos parques infantis. De forma a perturbar e desorientar os jogadores, o verdadeiro e o falso misturam-se em cena novamente, justapondo elementos claramente falsos com elementos claramente verdadeiros.

Na terceira, a arena não é diferente. O contraste entre o céu fictício e o ambiente realista é novamente evidente.

Com a intenção de desorientar os jogadores, quatro paredes exibem a ilusão de um céu, cada um com um sol no ocaso. Desta forma, apesar de a representação realista, semelhante à primeira arena,



274 e 275. Filmagens na arena 1 (Campo de areia)

(33) “(...) the set represents confusion among the players about distinguishing reality and fiction, like the film “The Truman Show” [1998]. Most players at first tend to think that this isn't reality. Everything seems fake and artificial, so they're denying the fact that people are actually going to die here. (...)”

(-, Korea Joongang Daily)



276. Arena 1 - Justaposição entre céu verdadeiro e céu falso



277. Arena 2 - Representação infantil do céu



278. Arena 5 - Justaposição entre céu falso e as fachadas realistas

o irrealismo é patente desde logo no facto de quatro sóis coexistirem no mesmo espaço, em vez de só um. No que diz respeito ao resto do espaço, como já referido no capítulo anterior, foram organizados cenários de fachadas fragmentadas, como os que se encontram em peças de teatro, de forma a que, todos juntos, se transformem num só cenário 3D. Maquetas de fachadas de casas dos anos 70-80 são produzidas em tamanho real da forma mais realista possível, exatamente como o hiper-realismo escultórico o pede.

Colocámos muitos pequenos detalhes no cenário de filmagem para ilustrar o local como se estivesse realmente nos anos 70-80, ao ponto de os jogadores ficarem confusos sobre se se tratava de ficção ou realidade. (...) E acrescentámos muitos outros pormenores, como os parapeitos das janelas, os painéis de vidro das janelas, os cestos de leite à frente de cada casa e a iluminação nos alpendres. Fizemos os adereços que não pudemos comprar, como os azulejos e os padrões dos tijolos. Até plantámos as ervas daninhas nós próprios. Os portões de cada casa foram a essência deste conjunto. Utilizámos puxadores de portas reais dos anos 70-80 e fizemos com que o cenário geral se parecesse com casas reais com becos dessa época. (...) (34)

(34) "We put a lot of small details into the film set to really illustrate the place as if it were really in the 1970-80s, to the point the players would be confused as to whether this was fiction or reality. (...) And we added many other details as well, like the window sills, the glass panels of the windows, the milk baskets in front of each house and the lighting on the front porches. We made the props we weren't able to purchase, like the tiles and brick patterns. We even planted the weeds ourselves.

The gates of each house were the essence of this set. We used actual door handles from the 1970-80s and made the overall set seem like actual houses with alleyways of that time. (...)"

(-, Korea Joongang Daily)

Para além do jogo envolvendo as fachadas, para criar uma representação tridimensional do bairro que dá cena ao Jogo do Berlimde, com o objetivo de desestabilizar os jogadores, há também uma dinâmica entre materiais reais e materiais produzidos nas próprias fachadas. Segundo a diretora Chae no parágrafo supracitado, diversos elementos autênticos das décadas de 70 e 80 foram meticulosamente utilizados para que as fachadas ficassem o mais fiéis possível à época. No entanto, entre outros elementos, destaca-se que os tijolos que revestem a maior parte das paredes são, na verdade, feitos à mão pela equipa do departamento de arte da série. O 'material' que reveste todas as fachadas foi feito de forma tão perfeita que passa por ser verdadeiro ao olhar do espectador.

No livro "O Cinema Espectáculo", Eduardo Geada questiona-se sobre se um filme pode ser ou não considerado um espetáculo "em torno das noções do verdadeiro e do falso" (p.109). Entre várias outras posições, apresenta a do crítico e historiador da arte Erwin Panofsky.

(...) [Erwin Panofsky] permite-se dizer: 'sou mentiroso, mas sou sincero'. E explica: 'Cinema-verdade? Prefiro Cinema-mentira. Uma mentira é sempre mais interessante do que a verdade. A mentira é a alma da arte do espetáculo, e eu adoro espetáculo. A ficção pode sempre ter uma verdade maior do que a realidade óbvia de todos os

dias. Não é preciso que as coisas que se mostram sejam autênticas. Em regra, são melhores quando o não são. O que tem de ser autêntico é a emoção que se sente e se quer exprimir.’ (35)

(35) (GEADA,1987, p.110)

Chae Kyoung-sun parece seguir esta mesma ideologia, não apenas ao criar cenários falsos que se assemelham à realidade, mas também, em algumas instâncias, ao fazer com que o artificial seja nitidamente identificado como tal. Desta forma, pode dar, tanto ao jogador como ao espectador, uma experiência visual desconcertante e complexa.

2D/3D

Como se pode perceber ao longo das descrições dos cenários de jogo feitas no capítulo anterior, uma das estratégias da diretora artística passa por relacionar elementos bidimensionais (2D) e tridimensionais (3D).

Esta técnica é utilizada nas arenas do jogo *Macaquinho do Chinês* e do desafio da *Dalgona*. Chae traz para o espaço tridimensional apenas os objetos aos quais deseja dar destaque, como a boneca Young-hee e a árvore sem folhas na primeira arena, ou a cerca que circunda o espaço na segunda arena.

No que diz respeito à primeira arena, existe uma clara intenção de desviar o olhar do jogador e do espectador apenas para a boneca sinistra que canta a música do jogo. Já no desafio da *Dalgona*, a cerca que se encontra encostada às paredes, em todo o perímetro da arena, serve, possivelmente, para enfatizar a sensação de estar preso durante a brincadeira, como uma criança que brinca no parque infantil.



279. Arena 1 - Boneca gigante e árvore



280. Arena 2 - Cerca colorida

Gestão de expectativas

Hanneke Grootenboer no seu artigo, com o título “*Trompe l’oeil* as instrument of thinking”, onde, entre outras obras, faz também uso da pintura *trompe l’Oeil* como, devido ao seu poder ilusório, uma ameaça à pintura realista/figurativa do século XVII (p.18).

Como exemplo de pintura *trompe l’oeil*, a autora analisa a pintura “View through a Corridor”, de Samuel van Hoogstraten, que representa uma porta que se abre para um corredor profundo com salas alinhadas. O olhar do observador é inicialmente atraído pelo corredor com escadas, onde um gato e um cão estão presentes. Em seguida, é guiado para a sala de estar, onde um homem e duas mulheres conversam, e, finalmente, para a última sala, onde uma cadeira vazia está disponível. O observador analisa a pintura como se fizesse parte dela ou estivesse dentro dela. Todavia, permanece no limiar, simultaneamente capaz e incapaz de entrar.

O pensamento tem sido definido em termos espaciais como movimento, enquanto a absorção no pensamento é frequentemente acompanhada por um movimento mental de recuo.⁽³⁶⁾

O mesmo fenómeno ocorre nas fachadas criadas por Chae, que compõem o cenário dedicado ao jogo do Berlimde. Tal como se observa na pintura de Hoogstraten, as portas abrem caminho para os jogadores. Contudo, ao contrário das portas representadas na pintura, as do cenário estão fechadas. Os jogadores não sabem o que está por trás de cada porta. Com base na memória de infância que cria o conceito de ‘lar’, ao depararem-se com as portas fechadas, os jogadores, como se vissem através delas, imaginam que por trás de cada uma poderiam encontrar uma casa para se abrigarem, para os acolher. Em vez disso, porém, encontram outra fachada e ficam presos na mesma pintura repetidamente.

Materialidade

Em *Squid Game*, cada material que compõe os cenários parece ser escolhido com um propósito significativo. Desde os painéis tridimensionais que revestem o corredor do Andar do Líder, que levam o espectador para um espaço luxuoso, até aos azulejos brancos que decoram as paredes do Dormitório dos jogadores, transformando-o num espaço desconfortável. Desde a Sala das Decisões, depurada e desprovida de qualquer material visível, até à Sala VIP, repleta de uma variedade de materiais e padrões. Desde a pedra que reveste a sala do tráfico de órgãos e o crematório, à parede rochosa que reveste a saída de emergência. A materialidade destes cenários não é apenas uma consideração estética, mas desempenha um papel crucial na experiência visual e



281. *View through a Corridor*, de Samuel van Hoogstraten

(36) “Thought has been defined in spatial terms as movement, while absorption in thought is often accompanied by a mental movement of retreat.” (pág. 26)

narrativa da série.

(...)há uma barraca [de comércio] que testemunha uma cultura antiga, exemplos de efeitos estruturais e texturais que ainda têm algo a nos dizer.(37)

(37) (RASMUSSEN, 1998. p. 165)

Por vezes os materiais podem contar histórias. Materiais que eram táteis ou visíveis durante a infância podem despertar memórias específicas. Pode ser a sensação de um tipo particular de tecido (como as roupas dos jogadores), a rugosidade de uma parede de tijolos (quarto cenário) ou a sensação fria do ferro dos equipamentos do parque infantil (segundo cenário). No caso da série *Squid Game*, existe um claro desencontro entre a expectativa em relação ao material e o que se verifica na verdade. Os locais onde costumavam brincar - enquanto vestem a roupa que normalmente usavam, quando o faziam - servem de cenário para a própria morte.

Na arquitetura, a materialidade é importante para a funcionalidade e para a experiência sensorial do espaço arquitetônico. Os arquitetos consideram cuidadosamente a materialidade para transmitir intenções específicas, criar atmosferas distintas e estabelecer uma conexão visual e tátil entre os ocupantes e o ambiente construído. Os materiais podem influenciar a percepção do espaço, a partir da sua aparência, textura, cor, durabilidade e outras características visíveis e táteis.

No entanto, na série, a 'materialidade' ganha destaque não só na sua presença, mas, também, na sua ausência.

Falta de materialidade

A Sala das Decisões da série, como já foi referido anteriormente, pode ter diversas interpretações simbólicas, devido à sua característica única - ser desprovida de qualquer material - o que permite ao telespectador criar inúmeros significados para o espaço. Alguns arquitetos, como Zaha Hadid e Santiago Calatrava, usaram esta estratégia nas suas obras, no *Heydar Aliyev Center* (2012) e *World Trade Center (PATH)* (2004), respetivamente. Para além destes, uma arquiteta que se destaca pela ausência de materiais nas suas obras arquitetónicas é Kazuyo Sejima.

Em 1996, na revista *El Croquis*, o arquiteto Toyo Ito introduziu o termo diagrama ao discutir a produção da arquiteta Kazuyo Sejima. Caracterizando a sua expressão arquitetónica como "pura, simples e geométrica", o arquiteto afirma que:

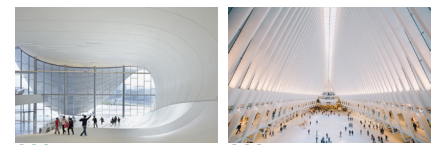
A melhor maneira de descrever o espírito das suas estruturas seria falar de uma "arquitetura diagramática". Por outras palavras, segundo ela, um edifício é basicamente

282. *Heydar Aliyev Center*, de Zaha Hadid, 2012

283. *World Trade Centre (PATH)*, de Santiago Calatrava, 2001/2004

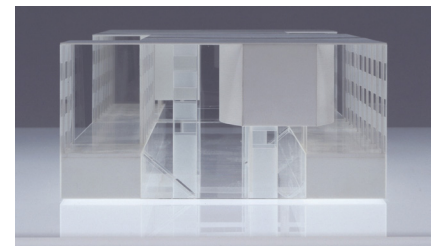
284. Maquete do Dormitório Feminino Saishunkan Seiyaku de Kazuyo Sejima

285. Dormitório Feminino Saishunkan Seiyaku de Kazuyo Sejima



282.

283.



284.



285.

o equivalente ao diagrama do espaço que é utilizado para descrever de forma abstrata as atividades diárias que são pressupostas no edifício. Pelo menos, o seu objetivo parece residir na concretização destas condições. (38)

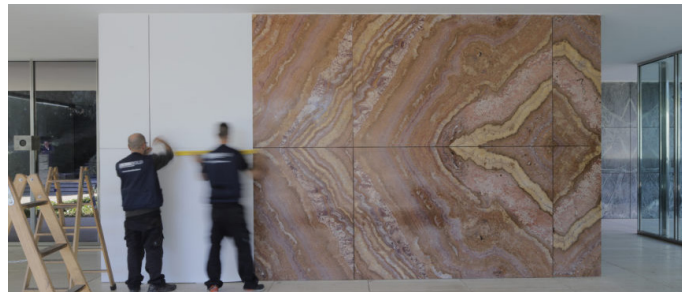
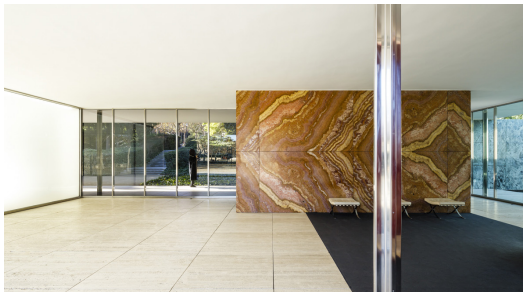
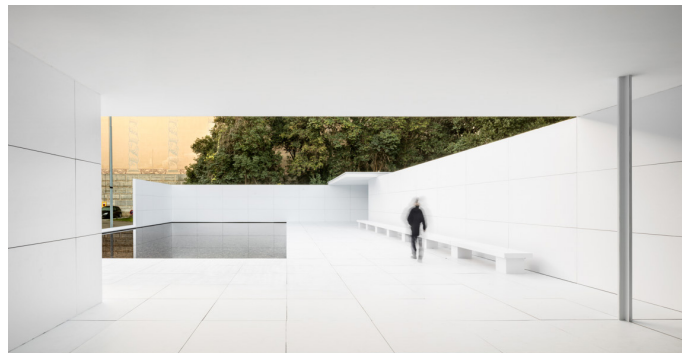
Desta mesma forma pensaram os arquitetos Anna e Eugeni Bach, quando aceitaram, no ano de 2017, o convite da Fundació Mies van der Rohe para intervir no Pavilhão de Barcelona. Os arquitetos desenvolveram o projeto “Mies Missing Materiality”, que transformou o Pavilhão Mies van der Rohe numa maquete (num diagrama) em tamanho real por onze dias. A intervenção consistiu em revestir o pavilhão com um único material, despi-lo de toda a sua materialidade e das suas características únicas. Trata-se de uma performance que envolveu a colocação de vinil branco, que fez desaparecer toda a expressão do material do edifício e elementos característicos de mármore, travertino, aço inox e vidro. Desta forma, os arquitetos transformaram o Pavilhão numa representação de si mesmo com o objetivo de sugerir múltiplas interpretações sobre o edifício, desde o valor de sua originalidade, o papel da superfície branca na imagem da arquitetura moderna e a importância da materialidade na percepção do espaço.

(38)“La mejor manera de describir el espíritu de sus estructuras sería hablar de una 'arquitectura diagrama'. En otras palabras, según ella un edificio es en el fondo el equivalente al diagrama del espacio que se usa para describir de forma abstracta las actividades cotidianas que se presuponen en el edificio. Al menos, su objetivo parece encontrarse en la consecución de estas condiciones.

(ITO, 1996, p.18)



286 e 287. Pavilhão de Barcelona sem materialidade



288-289 e 290-291. Comparação de imagens do pavilhão de Barcelona, com e sem materialidade

Escala

Na série *Squid Game*, a escala é um elemento importante que contribui para a atmosfera e o impacto emocional dos espaços e da narrativa. A série utiliza uma escala que varia, desde espaços amplos e abertos, a ambientes claustrofóbicos e restritos, para criar diferentes sensações e intensificar as experiências das personagens e do público.

Uma das formas como a escala é explorada na série é o contraste entre a amplitude dos espaços frequentados pelos jogadores e os espaços frequentados pelo apresentador e pelos Mascarados. Tanto as áreas de competição - os campos de jogos e arenas - como o dormitório dos jogadores, são representadas em grande escala para enfatizar a vastidão do desafio enfrentado pelos participantes, bem como para tornar cada momento mais desconfortável.



292. Arena 2 - Elementos do parque infantil com ampliação de escala (episódio 3, 31min 02s)



293. Arena 1 - Boneca com ampliação de escala (episódio 1, 44min 52s)

Para além disso, espaços como o quarto do apresentador e os quartos VIP apresentam uma escala íntima (definição), que lhes confere uma sensação aconchegante. Por outro lado, existem também espaços como a sala do tráfico de órgãos e o dormitório dos mascarados, que, com a mesma escala, passam uma sensação de claustrofobia, para intensificar a tensão emocional.



294. Sala VIP proporcional à escala humana (episódio 7, 23min 59s)

Como já foi anteriormente referido, o hiper-realismo escultórico destaca-se pela sua capacidade de desafiar a percepção do observador, criando uma experiência visual que transcende a barreira entre o real e a representação artística. Um dos artistas associados a esta vertente é

Ron Mueck, escultor hiper-realista conhecido pelas suas esculturas de figuras humanas extremamente detalhadas e realistas, que desafiam as expectativas de escala. Se esta vertente do hiper-realismo for comparada com a série, uma das características semelhante à obra de Mueck salta à vista: a ampliação de escala.

Uma escala também usada é a escala hierárquica, que é a escala usada com a finalidade de exagerar elementos do espaço, de modo a criar hierarquia visual. Este jogo de escala acontece especialmente em arenas de jogo, como no caso da boneca Young-hee da Arena 1 e dos aparelhos do parque infantil da segunda arena. Esta variação contribui para manter o interesse visual, a imprevisibilidade dos desafios e o desconforto dos participantes.

Desta forma, a manipulação da escala na série “*Squid Game*” desempenha um papel fundamental na criação de uma experiência visual e emocional, tanto para os jogadores (ou mesmo os atores, de forma a ajudar na sua performance), como para os espectadores.

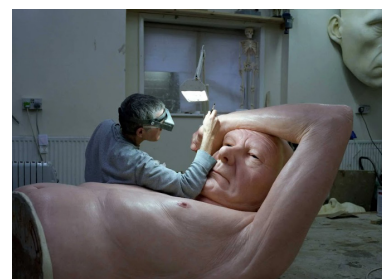
Luz (artificial) natural

Por último, mas não menos importante, um dos elementos que deve ser referido nas obras do hiper-realismo é a representação da luz. A representação da luz natural no hiper-realismo contribui para a aproximação à realidade da maneira mais fiel possível. Os artistas, ao reproduzirem com precisão os efeitos da luz, sombras e reflexos (os vidros e os espelhos são temas frequentes do hiper-realismo), conseguem alcançar um nível de realismo que muitas vezes desafia a distinção entre a obra de arte e a realidade.

Já na arquitetura, a luz natural desempenha um papel fundamental, a funcionalidade e a experiência sensorial dos espaços construídos. Tal como escreve Rasmussen em “Arquitetura Vivenciada”, “a luz é de importância decisiva para sentirmos a arquitetura. A mesma sala pode ser organizada para dar diferentes impressões espaciais mediante o simples expediente de mudar as dimensões e a localização das aberturas.”(p.193 e 194).

A consideração cuidadosa da luz natural no design arquitetónico não melhora apenas a qualidade formal dos espaços, mas também implica aspetos importantes relacionados com a sustentabilidade, a eficiência energética e o bem-estar humano.

Hoje em dia, já existem obras arquitetónicas, como a Casa Rotativa, uma casa unifamiliar desenhada na periferia de Coimbra, pelo arquiteto Pedro Bandeira, ou o caso das Utsiksredet, as cabanas no topos das árvores na região selvagem de Ringsaker, em Brumunddal



295 e 296. Esculturas de figuras humanas, de Ron Mueck



297. Casa Rotativa, de Pedro Bandeira, 2018

(Noruega), nas quais luz natural é o elemento principal do projeto.

A luz do dia altera-se constantemente. Os outros elementos de arquitetura que consideramos podem ser exatamente determinados. (...) Ele [o arquiteto] só não pode controlar a luz do dia. (39)

Na série, mais concretamente nos cenários de jogo, a representação da luz natural, como acontece nas pinturas hiper-realistas, pode também interpretar um papel importante. O sol e a luz natural são um elemento presente em parte dos cenários. No entanto, assim como tudo resto, são falsos.

O único momento em que os jogadores estão sob a luz natural é no primeiro e no último jogo, provavelmente com o objetivo de representar o início e o fim do jogo, o fim e o início da liberdade. Ademais, há apenas mais duas arenas das quais o sol faz parte - a segunda e a quarta - mas, aí, o sol é um elemento representado como numa pintura.

No caso da arena do parque infantil (segunda arena), o sol apresenta-se no alto, como normalmente se encontra a meio do dia. Tal como as nuvens, o sol está representado como um desenho infantil e é ele, assim como o sol real, que ilumina a arena (fig. 300). O próprio jogador Gi-hun aponta a *dalgona* dele para o sol, para saber se já consegue ver através dela ou não, para poder separar a borda de caramelo que está a mais na sua figura.

Já na Arena 4 (jogo do Berlimde), o sol, como já foi mencionado anteriormente, apresenta-se no momento em que está a pôr-se. Este indica, segundo a diretora de arte Chae, que a hora de encerrar o dia e de abandonar o jogo está a aproximar-se. Desta forma, conseguiram aumentar a ansiedade, tanto dos jogadores como do espectador, devida à sensação constante de que o tempo se está a acabar, seguindo-se a escuridão da noite.



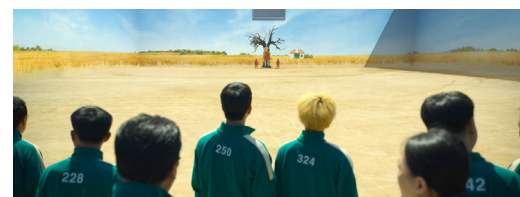
303. Arena 4 - sol ao ocaso para criar ansiedade aos jogadores (episódio 6, 57min 07s)

A diretora de arte revela numa entrevista ao GoldDerby que foi a partir de uma história de infância que o realizador Hwang Dong-hyuk lhe contara que surgiu esta ideia. Era precisamente ao pôr do sol que, quando criança, o realizador Hwang Dong-hyuk costumava ser chamado

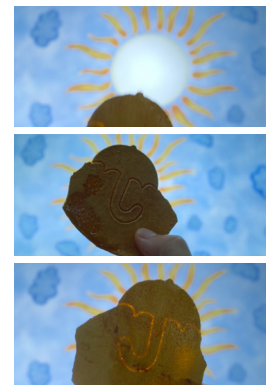


298. Utsikredet, Noruega, -

(39) (RASMUSSEN 1998, p. 193)



299. Arena 1 - Luz natural (episódio 1, 44min 50s)



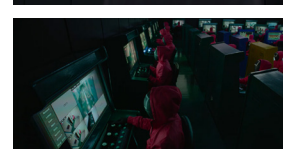
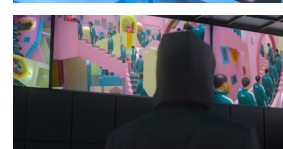
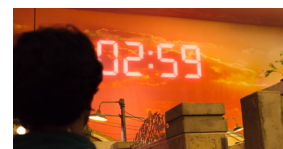
300, 301 e 302. Arena 2 - sol falso (episódio 3, 43min 29s a 42min 47s)

para voltar para casa para o jantar, assim como os seus vizinhos, dando fim à brincadeira daquele dia.

O sol desempenha historicamente um papel crucial na percepção da passagem do tempo, tendo sido a base para a criação dos primeiros relógios. Todavia, dentro do jogo, o sol encontra-se estático em todos os momentos em que faz parte da cena, como se o tempo estivesse parado. Nem os jogadores nem os espectadores têm noção de tempo - não se consegue distinguir o dia da noite. O tempo durante todo jogo, é controlado a partir dos cronómetros presentes em quase todos os espaços frequentados pelos jogadores e pelos mascarados. Essa manipulação do tempo, combinada com a vigilância constante, reflete a dinâmica de opressão e controlo semelhante à descrita no livro “1984” de George Orwell, publicado em 1949.

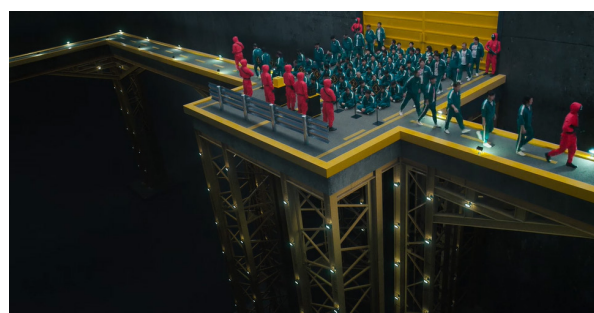
Lá fora, do outro lado da janela fechada, o mundo parecia frio. Na rua, pequenos turbilhões de vento faziam girar em espiral poeira e papéis rasgados, e embora o sol brilhasse e o seu estivesse de um azul estridente, de nada transparecia cor, exceto dos cartazes colados por toda a parte. O rosto de bigode preto olhava, sobrancelhas, do lado de cada esquina. Havia um na fachada da casa mesmo em frente. O GRANDE IRMÃO ESTÁ A VER-TE, dizia a legenda, enquanto os olhos escuros sondavam os de Winston.⁽⁴⁰⁾

Nas Arenas restantes - dois e cinco - a luz mostra a sua importância através da sua ausência. Tanto na Arena do *Jogo da Corda* como na arena do jogo da *Ponte de Vidro*, há apenas luz nas áreas de jogo, deixando toda a sua envolvente escura e tirando a percepção da distância a que os jogadores se encontravam do chão. Tendo em conta que o objetivo nos dois jogos é não cair da área de jogo, deixar o chão praticamente imperceptível ao olho humano aumenta o medo e a ansiedade, tanto do jogador, como do espectador que está a ver no seu conforto de casa.



304 - 309. Cronómetros e câmeras de segurança de diferentes cenários

(40)(ORWELL, 1984, p. 6)



310 e 311. Arenas 5 e 2 - apenas com luz na área de jogo (episódio7, 45min 43s e episódio 4, 41min 45s)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aproveito o fim do trabalho para refletir sobre alguns temas inerentes àquilo que estudei, analisei e aprendi.

Começo por estudar de que forma a arquitetura e o cinema compartilham semelhanças, e como a arquitetura desempenha um papel crucial e se assume como ferramenta basilar no contexto cinematográfico. A relação entre cinema e arquitetura é profunda e multifacetada, evidenciando-se desde os processos criativos até ao impacto no público. Ambas as formas de expressão nascem da projeção mental do autor, influenciando-se mutuamente. Tanto arquitetos quanto cineastas começam com ideias a serem adaptadas à realidade, enfrentando o imprevisto durante o processo. Enquanto a arquitetura cria espaços habitáveis, o cinema explora-os visualmente, cumprindo uma função crucial na narrativa, atmosfera e experiência sensorial. A arquitetura nos filmes contribui para o contexto narrativo, refletindo épocas e influenciando atmosferas, enquanto a sua exploração visual única influencia o impacto emocional da obra. A interação entre arquitetura e cinema vai além dos cenários, permeando camadas de significado e enriquecendo narrativa e emocionalmente as produções cinematográficas.

Como o trabalho demonstra, as expressões *conto de fadas assustador*, *escada partida* e *hiper-realidade* explicam design e produção de *Squid Game*.

O conto de fadas, tradicionalmente associado a momentos felizes, é desconstruído na série. Utiliza elementos infantis para criar uma atmosfera inicialmente inocente, subvertendo, posteriormente, as expectativas. A diretora e o realizador procuram um ambiente de conto de fadas e destacam a escolha de cores vibrantes, especialmente o verde e o rosa (com significados simbólicos), como ferramenta de grande utilidade para atingir o propósito. O verde, que representa a vida, é associado a espaços de descanso, enquanto o rosa é usado nos locais “de trabalho” e simboliza a opressão e a morte. Essas cores, embora tradicionalmente positivas, são utilizadas de maneira inesperada na série, sublinhando o contraste entre o que elas habitualmente representam e o significado que acabam por adquirir na série. Desta forma, observa-se como a manipulação da cor cria divisões e transmite significados, contribuindo para a atmosfera e narrativa complexas da série.

Além disso, conclui-se que Chae faz uso da técnica de *revivalismo* ao criar arenas de jogo em *Squid Game*, desenvolvendo cinco heterotopias distintas, mas todas destinadas a evocar o passado, particularmente as décadas de 1970-80, quando a maioria dos jogadores eram crianças. Essa abordagem da diretora de arte procura, de maneira intencional, reavivar memórias da infância.

As escadas, enquanto elemento de valor arquitetônico, desempenham papéis distintos na série. O labirinto colorido, pelo qual

os concorrentes circulam, transmite o desconforto e a ansiedade (dos jogadores aos espectadores), enquanto a escadaria que leva à Sala VIP, ampla e luxuosa, simboliza o poder. No contexto cinematográfico, as escadas transcendem a sua função estrutural para se tornarem símbolos e impulsionadores do enredo, carregando significados como *opressão e poder*, com o propósito de evidenciar e contrastar as complexidades da dinâmica social criada na série.

O desenvolvimento desta investigação provou que a arquitetura no cinema ou, mais concretamente, na série em estudo, ocupa um lugar muito importante enquanto elemento potenciador de sentimentos no telespectador. Apesar de muitas vezes passar despercebida, a arquitetura, enquanto espaço cinematográfico, proporciona uma abertura à subjetividade poética, dando origem a enredos de drama ou suspense, cujo significado é atribuído a cada elemento arquitetónico. A imaginação, por conseguinte, é deixada ao espectador que, frequentemente, tem a oportunidade de interpretar a narrativa.

A investigação revelou também que a ficção oferece uma liberdade de criação que proporciona inúmeras possibilidades de exploração. No caso de *Squid Game*, foi o uso de técnicas de pintura e escultura de Hiper-realismo. No contexto do suspense, frequentemente associado a cenários mais sombrios e pesados, a série surpreende ao utilizar uma abordagem diferente. A diretora Chae opta por incorporar cores vibrantes e ambientes associados à infância e cria a justaposição entre o real e o falso, para transmitir sensações como ansiedade, medo e opressão. Esta escolha inesperada e diferente revela-se tão eficaz quanto os espaços tradicionalmente sombrios aos quais estamos habituados neste género, destacando-se a versatilidade da expressão artística na construção de atmosferas impactantes.

É também notável que a arquitetura no cinema possa adquirir um impacto tão significativo quanto uma personagem. Por exemplo, a emoção causada no espectador, ao deparar-se pela primeira vez com a escadaria colorida que liga todos os espaços da série, pode ser comparável ao impacto emocional causado pela morte de uma personagem principal na série. A escada, por si só, sugere acontecimentos. Assim, a arquitetura transcende a sua função e torna-se um elemento narrativo poderoso. O cinema necessita da arquitetura, não apenas como cenário, mas como parte integrante da narrativa e da experiência visual.

Com o desenrolar desta investigação, não só percebi a potencialidade que o espaço cinematográfico tem em cena, como aprendi a observá-lo de diferentes maneiras. O trabalho possibilitou, assim, ampliar horizontes na compreensão das intenções espaciais/mentais dos realizadores e diretores artísticos, enquanto criadores de espaços.

O desenvolvimento desta dissertação permitiu-me também

aprofundar conhecimentos em cinema e arquitetura e trouxe-me ferramentas indispensáveis para ganhar uma nova visão, como futura arquiteta. Mais do que uma estudante de arquitetura a desenvolver uma dissertação sobre cinema, julgo que as reflexões apresentadas realçam o intento de pensar e projetar cenários criativos, funcionais e potenciadores de sentimentos e emoções, nos mais diversificados contextos.

“Obrigada por jogares comigo.”

(Ji-yeong, ep 6, 52 min)

REFERÊNCIAS

Bibliografia

CABELEIRA, João; CAPELA, José - **2D/3D. Producing illusion**. Lab2PT, 2024. 175 p. ISBN: 978-989-8963-83-3

COLLINS, Peter - **Changing ideals in modern architecture**. McGill-Queen's University Press, 1998. 368 p. ISBN 9780773517042

EDUARDO, Geada - **O Cinema espectáculo**. Lisboa : Edições 70, 1987.

ITO, Toyo - Arquitectura Diagrama. **El Croquis**. ISSN 9788488386564. 1:77 (1996) 18-24 p.

GARCIA, Andreia - **Arquitectura e cinema, Jacques Tati e Le Corbusier, diálogos sobre o modernismo**. Covilhã : Universidade da Beira Interior, 2008. 123 p. Dissertação de mestrado.

MUGA, Henrique - **Psicologia da arquitetura**. Porto : Edições Gailivro, 2002. 262 p. ISBN 989-557-241-7.

OLIVEIRA, Hélder - **Níveis de arquitetura no cinema: projeções mentais e espaciais nos sonhos de "Inception"**. Guimarães : Universidade do Minho, 2021. 99 p. Dissertação de mestrado.

ORWELL, George - **1984**. 2.a ed. Lisboa : Antígona, 2007. 327 p. ISBN 978-972-608-189-0.

PAYNE, Keith - **The broken ladder: how inequality changes the way we think, live and die**. Orion Publishing, 2018. 256 p. ISBN 9781474601122

RASMUSSEN, Steen Eiler - **Arquitetura Vivenciada**. 2.a ed. São Paulo : Martins Fontes, 1998. 246 p. ISBN 85-336-0931-0.

SANTOS, Barbara - **Habitar o cinema, filmar a arquitetura. Os modos de ver arquitetura**. Porto : Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto, 2019-2020. 152 p. Dissertação de mestrado.

SCRUTON, Roger - **Estética da Arquitetura**. 2.a ed. Lisboa : Edições 70, 1983. 296 p. ISBN 972-44-0246-0.

SILVA, Ana M. **Se tu eliminares o conto de fadas da realidade eu sou contra ti — disse kahn**. Guimarães : Universidade do Minho, 2015. 197 p. Dissertação de mestrado.

SILVANO, Filomena - **Antropologia do espaço**. Lisboa : Documenta, 2017. 162 p. ISBN 978-989-8834-84-3

VIDLER, Anthony - **The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary**. in Dietrich Neumann, Munique Ed, Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner, 1996

Webgrafia

- *An architectural review of the Squid Game*. Rethinking the Future. [Consult. Abr. 2023] Disponível em: <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a5734-an-architectural-review-of-the-squid-game/>

- **Anna & eugeni bach. mies missing materiality - fundació mies van der rohe** [Em linha]. [Consult. Jun. 2023]. Disponível em: <https://miesbcn.com/project/mies-missing-materiality/>.

- **Chae kyoung-sun – interiors : an online publication about architecture and film** [Em linha]. [Consult. Nov. 2023]. Disponível em: <https://www.intjournal.com/chaе-kyoung-sun>.

DOUGLAS, Edward - **Squid Game: The Glass Bridge – Creating realistic fear and spectacle through exceptional craftsmanship in the fifth game** [Em linha]. 9 jun. 2022. [Consult. nov. 2023]. Disponível em: <https://www.goldderby.com/article/2022/squid-game-the-glass-bridge-episode/>.

ELENGICAL, Jerry - **The world of ‘Squid Game’: an architecture of oppression, excess, desire, and savagery** [Em linha]. 29 out. 2021. [Consult. dez. 2023]. Disponível em: <https://www.stirworld.com/think-books-and-movies-the-world-of-squid-game-an-architecture-of-oppression-excess-desire-and-savagery>.

Get on the bandwagon: how squid game symbols dodged A lawsuit [Em linha]. 8 Nov. 2021. [Consult. 31 Nov. 2023]. Disponível em: <https://blog.designcrowd.com/article/1845/get-on-the-bandwagon-how-squid-game-symbols-dodged-a-lawsuit>.

GOLDDERBY- **Chae Kyoung-sun (‘Squid Game’ production designer) on her game-changing sinister amusement park** [Vídeo em linha]. 1 Jun. 2022. [Consult. Jan. 2023]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1yuSE8NfJe4>.

- *Hiper-Realism*. Arte Term. Tate Modern. [Consult. Jan. 2024] Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/h/hyper-realism>

HWANG, Dong-hyuk - **Squid Game: Round 6**. Netflix. 2021. [Consult. Jan. 2023]. Disponível em: <https://www.netflix.com/pt/title/81040344>

IVANOV, Damyan - **Filming the ‘squid game’ glass bridge scene was actually terrifying** [Em linha]. 20 ag. 2022. [Consult. Nov. 2023]. Disponível em: <https://tvserieswelove.com/filming-the-squid-game-glass-bridge-scene-was-actually-terrifying/>>.

JUNG, Jin-guk - **Kim Ki-chan**. Toulhwadang. [Consult. Nov. 2023]. Disponível em: <http://youlhwadang.co.kr/en/kim-ki-chan/?ckattempt=3>

KESTKEYS, Paul - **The Architecture of Squid Game**. Architizer. [Consult. Nov. 2023]. Disponível em: <https://architizer.com/blog/inspiration/stories/the-architecture-of-squid-game/>

KHOSRAVI, Hamed - **Joan Ockman: Manfredo Tafuri and the Historicity of the Avant-Garde** [Em linha]. 21 out. 2010. [Consult. Jan. 2024]. Disponível em: <https://thecityasaproject.org/2010/10/joan-ockman-manfredo-tafuri-and-the-historicity-of-the-avant-garde/>.

LICURIA, Rob - **Chae Kyoung-sun (‘Squid Game’ production designer) on her game-changing designs for the sinister amusement park [Exclusive Video Interview]** [Em linha]. 1 Jun. 2022. [Consult. Abr. 2023]. Disponível em: <https://www.goldderby.com/feature/chae-kyoung-sun-squid-game-production-designer-video-interview-1204961713/>>.

NETFLIX, Philippines. **Squid Game | Behind the scene | Netflix**. [Vídeo em linha]. 1 Jun. 2022. [Consult. Jan. 2023]. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8vac9r4WPQI&ab_channel=NetflixPhilippines

SHIN, Min-hee - **‘Squid Game’ art director reveals secrets behind sets, props and more** [Em linha]. 11 Out. 2021. [Consult. Abr. 2023]. Disponível em: <https://koreajoongangdaily.joins.com/2021/10/11/entertainment/television/Squid-Game-art-director-set/20211011144722358.html>>.

- **‘Squid Game’ production designer Chae Kyoung-sun evoked ‘nostalgia’ with Emmy-nominated ‘Gganbu’ set** [Vídeo em linha]. 13 Ag. 2022. [Consult. Jan. 2023]. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=RZjVMx4o_dc>.

Imagens

1-105; 107-109; 111-112; 115-139; 142-151; 154; 156 - 157; 160 -174; 176 - 213; 215 - 238; 241- 244; 246-247; 254-255; 257-259; 263; 267-268; 292-294; 299-311. HWANG, Dong-hyuk - **Squid Game: Round 6**. Netflix. 2021. (printscreen). [Consult. jan. 2023]. Disponível em: <https://www.netflix.com/pt/title/81040344>

106. -. *The Cloud Spinner by Michael Catchpool and Alison Jay* [imagem]. [Consult. Jan. 2024]. Disponível em: <https://gatheringbooks.org/2012/09/01/the-cloud-spinner-by-michael-catchpool-and-alison-jay/>

110 - OH, Suk Kuhn - **The Text Book**. Consultado em: Identity, Costume, Cliché: Korean Photography Today. Photographic Center Northwest. 2009. [Consult. dez. 2023]. Disponível em: <https://pcnw.org/gallery/exhibitions/identity-costume-cliche-korean-photography-today/>

113. MAGRITTE, René - *L'impero della luce.1953-54*. [Consult. dez. 2023]. Disponível em: <https://www.guggenheim-venice.it/it/arte/opere/empire-of-light/>

114. -. *The Truman Show*. 1998.[Consult. dez. 2023]. Disponível em: <https://www.americancinematheque.com/now-showing/the-truman-show-9-6-23/>

140. KIM, Ki-chan - *Untitled*. 1997. Getty Museum Collection. [Consult. nov. 2023]. Disponível em: <https://www.getty.edu/art/collection/object/109EPC>

141. KIM, Ki-chan - *Elderly Man Watching a Woman Walk Away Up an Alley*. Getty Museum Collection. 1991. [Consult. nov. 2023]. Disponível em: <https://www.getty.edu/art/collection/object/109EP5>

152 e 143. Cenário - gravação em estúdio. (printscreen). NETFLIX, Philippines. **Squid Game | Behind the scene | Netflix**. [Vídeo em linha]. 1 Jun. 2022. [Consult. Jan. 2023]. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8vac9r4WPQI&ab_channel=NetflixPhilippines

155. WEST, Andrew - *Tightrope Walking*. Flickr. 2005. [Consult. dez. 2023]. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/krypto/14764708>

158. -. *Armazém do Ikea*. Freepik. -. [Consult. dez. 2023]. Disponível em: https://br.freepik.com/fotos-premium/corredor-de-armazem-em-uma-loja-ikea_2465674.htm

159. -. *Jahamun Tunnel*. Foursquare: City Guide. 2020. [Consult. out. 2023]. Disponível em: <https://pt.foursquare.com/v/%EC%9E%90%ED%95%98%E-B%AC%B8%ED%84%B0%EB%84%90/4c74492dd8948cfa529b64da/photos>

175. CHICAGO, Judy - *The Dinner Party*. Brooklyn Museum.1974 - 79. [Consult. abr. 2023]. Disponível em: https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/dinner_party/

214. - *Korean Video Game Arcade in Incheon*. Modern Seoul. 2013. [Consult. nov. 2023]. Disponível em: <https://modernseoul.org/2013/10/18/korean-video-game-arcade-in-incheon/>

239 - 240. JONES, Alen - *Works by Allen Jones at Sotheby's*. Sotheby's. 1969. [Consult. dez. 2023]. Disponível em: <https://www.sothebys.com/en/artists/allen-jones>

245. ESCHER, Maurits C - *Relativity*. National Gallery Art. 1953. [Consult. nov. 2023]. Disponível em: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.54256.html>

248. AUTORIA PRÓPRIA - *Desequilíbrio*. Netflix. 2021. (printscreen). [Consult. jan. 2023]. Disponível em: <https://www.netflix.com/pt/title/81040344>

249 e 250. - *La Muralla Roja de Ricardo Bofill*. Muralla Roja [Consult. jan. 2024]. Consultar em: <https://ricardobofill.com/projects/la-muralla-roja/>

251. CAMPOS, José - *Centro educativo das Antas/ AVA*. ArchDaily. 2009. [Consult. jan. 2024]. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-61744/centro-educativo-das-antas-ava>

252 e 253. KWUN, Aileen - *When a Track Suit Embodies a Nation*. The New York Times. 2021. [Consult. set. 2023]. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2021/11/11/style/squid-game-track-suits.html>

256. - *Squid game wallpaper background*. Pinterest. - . [Consult. out. 2023]. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/998532548604964347/>

260-262. AUTORIA PRÓPRIA - *Paleta de cores*. Netflix. 2021. (printscreen). [Consult. jan. 2023]. Disponível em: <https://www.netflix.com/pt/title/81040344>

264. *Arena 4 - Fachadas*. Criar fenômeno global: a viagem da criação de "Squid Game". 2021.[Consult. nov. 2023] Disponível em: https://about.netflix.com/pt_pt/news/the-making-of-a-global-sensation-the-journey-to-creating-squid-game

265. KIM, Ki-chan - *Children Playing Around Pole with Power Lines*. Getty Museum Collection. 2002. [Consult. nov. 2023]. Disponível em: <https://www.getty.edu/art/collection/object/109EP6>

266. PAYNE, Keith - **The Broken Ladder: How Inequality Affects the Way We Think, Live, and Die**. Harvard Book Store. 2017. [Consult. nov.

2023]. Disponível em: https://www.harvard.com/book/9780143128908_the_broken_ladder_how_inequality_affects_the_way_we_think_liv/

269. PIRANESI, Giovanni B - *Carceri Series, Plate XIV*. Art Prints on Demand. 1745. [Consult. jan. 2024]. Disponível em: <https://www.art-prints-on-demand.com/a/piranesi-giovanni-battist/carceri-serieblattxiv.html>

270. Central Savings de Richard Estes. Disponível em: CABELEIRA, João; CAPELA, José - **2D/3D. Producing illusion**. Lab2PT, 2024. ISBN: 978-989-8963-83-3. 17p.

271. FREUMAN, Carole A. - *Eyes Open*, Carole A. Feuerman Studios. 2021 [Consult. jan. 2024]. Disponível em: <https://www.carolefeuerman.com/monumental-2/pwi00wt9qyv9n7sjlwl48niqbotedg>

272. HANSON, Duane - *Jogger*. Saatchi Gallery. 1983. [Consult. jan. 2024]. Disponível em: https://saatchigallery.com/artist/duane_hanson

273. MUECK, Ron - *Figuras humanas realistas*. Publicado em: Ron Mueck 25 Years of Sculpture 1996-2021. Thaddaeus Ropac. [Consult. jan. 2024]. Disponível em: <https://ropac.net/online-exhibitions/51-ron-mueck-25-years-of-sculpture-19962021/>

274-275. *Filmagens na arena 1 (Campo de areia)*. NETFLIX, Philippines. Squid Game | Behind the scene | Netflix. [Video em linha]. 1 Jun. 2022. [Consult. Jan. 2023]. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8vac9r4WP-QI&ab_channel=NetflixPhilippines

276. AUTORIA PRÓPRIA - *Arena 1 - Justaposição entre céu verdadeiro e céu falso*. (manipulada). Netflix. 2021. (printscreen). [Consult. jan. 2023]. Disponível em: <https://www.netflix.com/pt/title/81040344>

277. AUTORIA PRÓPRIA - *Arena 2 - Representação infantil do céu*. (manipulada). Netflix. 2021. (printscreen). [Consult. jan. 2023]. Disponível em: <https://www.netflix.com/pt/title/81040344>

278. AUTORIA PRÓPRIA - *Arena 5 - Justaposição entre céu falso e as fachadas realistas*. (manipulada). Netflix. 2021. (printscreen). [Consult. jan. 2023]. Disponível em: <https://www.netflix.com/pt/title/81040344>

279. AUTORIA PRÓPRIA - *Arena 1 - Boneca gigante e árvore*. (manipulada). Netflix. 2021. (printscreen). [Consult. jan. 2023]. Disponível em: <https://www.netflix.com/pt/title/81040344>

280. AUTORIA PRÓPRIA - *Arena 2 - Cerca colorida*. (manipulada). Netflix. 2021. (printscreen). [Consult. jan. 2023]. Disponível em: <https://www.netflix.com/pt/title/81040344>

281. *View through a Corridor, de Samuel van Hoogstraten.* Disponível em: CABELEIRA, João; CAPELA, José - 2D/3D. Producing illusion. Lab2PT, 2024. ISBN: 978-989-8963-83-3. 26 p.

282. - *Heydar Aliyev Center de Zaha Hadid.* Publicado em: Frame. 2013. [Consult. jan. 2024]. Disponível em: <https://frameweb.com/article/heydar-aliyev-center-by-zaha-hadid>

283. - *World Trade Centre (PATH)* de Santiago Calatrava. Publicado em: Freepik. - . [Consult. jan. 2024]. Disponível em: https://br.freepik.com/fotos-premium/imagem-de-um-interior-do-edificio-no-world-trade-center-de-nova-york_6023700.htm

284. SEJIMA, Kazuyo - *Maquete do Dormitório Femenino Saishunkan Seiyaku.* MoMa. 1990 - 1991. [Consult. jan. 2024]. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/1059>

285. *Dormitório Femenino Saishunkan Seiyaku de Kazuyo Sejima.* Disponível em: ITO, Toyo - *Arquitetura Diagrama.* El Croquis. ISSN 9788488386564. 1:77 (1996) 23 p.

286-287. *Pavilhão de Barcelona sem materialidade.* - **Anna & eugeni bach. mies missing materiality - fundació mies van der rohe** [Em linha]. [Consult. Jun. 2023]. Disponível em: <https://miesbcn.com/project/mies-missing-materiality/>.

288 e 290. *Comparação de imagens do pavilhão de Barcelona, com e sem materialidade.* **Fundació mies van der rohe.** [Em linha]. [Consult. Jun. 2023]. Disponível em: <https://miesbcn.com/the-pavilion/>

289 e 291. *Comparação de imagens do pavilhão de Barcelona, com e sem materialidade.* - **Anna & eugeni bach. mies missing materiality - fundació mies van der rohe** [Em linha]. [Consult. Jun. 2023]. Disponível em: <https://miesbcn.com/project/mies-missing-materiality/>.

295-296. *Esculturas de figuras humanas, de Ron Mueck.* GARMENDIA, Luiza. **Não morra sem: sentir de perto a humanidade artificial de Ron Mueck.** 2014. [Em linha]. [Consult. Dez. 2023]. Disponível em: <https://eoh.com.br/nao-morra-sem-sentir-de-perto-a-humanidade-artificial-de-ron-mueck/>

297. CATRICA, Paulo. *Casa Rotativa, de Pedro Bandeira.* [Consult. Jan. 2024]. Disponível em: <https://www.pedrobandeira.info/Casa-Rotativa-2018>

298. *Utsiksredet, Noruega.* Tree Top Hut. [Consult. Jan. 2024]. Disponível em: <https://treetopphytter.no/house/3313>