

ARQUITETURA CENOGRÁFICA

ANÁLISE DA COMPOSIÇÃO ARQUITETÔNICA
APLICADA AOS VÍDEOS MUSICAIS (MVs)

LETÍCIA DE SOUZA LEÃO COSTA
JUNHO | 2020



FACULDADE DAMAS DA INSTRUÇÃO CRISTÃ
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

LETÍCIA DE SOUZA LEÃO COSTA

ARQUITETURA CENOGRÁFICA:

Análise da composição arquitetônica aplicada aos Vídeos Musicais
(MVs)

Recife

2020

FACULDADE DAMAS DA INSTRUÇÃO CRISTÃ
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

Letícia de Souza Leão Costa

ARQUITETURA CENOGRÁFICA:
Análise da composição arquitetônica aplicada aos Vídeos Musicais
(MVs)

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como exigência parcial para a Graduação no Curso
de Arquitetura e Urbanismo, sob orientação da
Profa. Ms. Gisele Melo de Carvalho

Recife
2020

Ficha catalográfica
Elaborada pela biblioteca da Faculdade Damas da Instrução Cristã

C837a Costa, Leticia de Souza Leão.
Arquitetura cenográfica: análise da composição arquitetônica aplicada aos vídeos musicais (MVs). / Leticia de Souza Leão Costa. - Recife, 2020.
93 f. : il. color.

Orientador: Prof^a. Ms. Gisele Melo de Carvalho.
Trabalho de conclusão de curso (Monografia – Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade Damas da Instrução Cristã, 2020.
Inclui bibliografia

1. Arquitetura. 2. Cenografia. 3. Arte. 4. Vídeo musical. I. Carvalho, Gisele Melo de. II. Faculdade Damas da Instrução Cristã. III. Título

72 CDU (22. ed.) FADIC (2020-610)

FACULDADE DAMAS DA INSTRUÇÃO CRISTÃ
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

LETÍCIA DE SOUZA LEÃO COSTA

ARQUITETURA CENOGRÁFICA:

Análise da composição arquitetônica aplicada aos Vídeos Musicais (MVs)

Trabalho de conclusão de curso como exigência parcial para graduação no curso de Arquitetura e Urbanismo, sob orientação do Prof. M. Sc. Gisele Carvalho

Aprovado em _____ de _____ de 2020

BANCA EXAMINADORA

(Gisele Carvalho, FADIC)
Orientador(a)

(Stela Barthel, FADIC)
1º Examinador(a)

(Letícia Querette, FADIC)
2º Examinador(a)

Dedico esse trabalho a todos amantes da Arte.
A todos os sonhos mais lindos já imaginados.

SPECIAL THANKS TO MY WINGS, BTS & ARMY.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao meu pai, Alfredo, que com muito esforço e amor me deu o privilégio de cursar essa faculdade, e apesar de todos os desafios que encontrei durante o caminho, sempre me manteve firme na busca dos meus sonhos.

A minha mãe, Ana Cláudia que sempre será meu maior exemplo de dedicação, que ficou ao meu lado iluminando e guiando meus passos durante todo o tempo. A minha irmã, Clarinha pelo incentivo, apoio e companheirismo todos os dias. Minha família, em especial minha vovó Gisélia, que me motivou e acreditou no meu potencial independente das circunstâncias.

Sou grata pelos meus amigos que trouxeram aos meus dias entusiasmo e sorrisos suavizando essa jornada. Aos meus professores por toda base, aprendizado e formação acadêmica. Nunca esquecerei o cuidado e atenção que tiveram comigo. Em especial minha orientadora Stela Barthel, no início da caminhada e Gisele Carvalho que finalizou comigo esse trabalho que significa tanto pra mim.

Agradeço genuinamente ao BTS por ter me mostrado o sentido do amor, inspiração e admiração, ter feito acreditar que sou capaz de realizar meus sonhos com as minhas próprias asas. Ao BTS ARMY por todas as palavras de motivação, dando toda energia para realização desse Trabalho de Conclusão.

Agradeço a força mais incrível, fascinante e cativante que desde sempre esteve ao meu lado. Deu-me a luz da vida e a capacidade de ser feliz, Deus.

Por fim, mas não menos importante, agradeço a mim mesma por não ter parado, ter sido firme e mesmo que toda situação atual estivesse neblinosa e incerta busquei alcançar meu objetivo maior. Realização de um sonho.

As estrelas que você deseja apenas brilham na escuridão.

*“Setenta bilhões de vidas
O cenário da cidade à noite
Possivelmente é a noite de outra cidade
Todos os nossos sonhos, deixe brilhar
Você brilha mais forte do que todos os outros.”*

(Mikrokosmos, BTS)

RESUMO

A presente pesquisa, que tem como objeto os cenários de videocliques (MV's) do grupo sul-coreano BTS, procura analisar como a arquitetura cenográfica contribui para a compreensão das mensagens transmitidas pelos videocliques desse grupo. Para isso, foi necessário elaborar um estudo conceitual da arquitetura como obra de arte e também abordar os conceitos de arquitetura efêmera e arquitetura cenográfica. Parte do princípio de que a arquitetura cenográfica como criadora de espaços é considerada uma manifestação espacial através da arte, mostrando os processos de (re) criação e interpretação do espaço. Entre os aspectos da cenografia estão os cenários de videocliques que, por sua vez, são idealizados e projetados para atingir um objetivo estipulado dentro de um tempo de tela. Para a preparação da análise pretendida, foi iniciada uma lista de verificação das variáveis analíticas pré-estabelecidas no estudo e aplicadas em todos os cenários. Dessa forma, as tabelas de análise foram divididas de acordo com o ano de lançamento e pelas variáveis de característica arquitetônica, composição, móveis, materiais, cor / luz, particularidades, imagem arquitetônica e conexão da música com o cenário. Ao final da pesquisa, chegou-se à conclusão de que é possível que a cenografia contribua para a mensagem dos videocliques, demonstrando a importância da mensagem artística por meio da interpretação espacial.

Palavras-chave: Arquitetura. Cenografia. Arte. Vídeo Musical.

ABSTRACT

The present research, which has as its object the scenarios of music videos (MVs) of the South Korean group BTS, seeks to analyze how the scenographic architecture contributes to the understanding of the messages passed by the music videos of this group. For that, it was necessary to elaborate a study conceptualizing architecture as a masterpiece of art and also addressing the concepts of ephemeral architecture and scenographic architecture. It starts from the principle that scenographic architecture as a creator of spaces is considered as a spatial manifestation through art, showing the processes of (re) creation and interpretation of space. Among the aspects of the scenography are the scenarios of music videos that are in turn idealized and designed to achieve a stipulated objective within a screen time. For the preparation of the intended analysis, a checklist of the analytical variables pre-established in the study and applied in all scenarios was started. In this way, the analysis tables were divided according to the year of release, and by the variables of architectural feature, composition, furniture, materials, color / light, particularities, architectural image and connection of the music with the scenery. At the end of the research, the conclusion was reached that it is possible for scenography to contribute to the message of music videos, and thus showing the importance of the artistic message through spatial interpretation.

Keywords: Architecture. Scenography. Art. Music Video.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Lista de Imagens

Imagem 1: Pintura rupestre na caverna das Mãos.....	15
Imagem 2: San Maurizio al Monastero Maggiore.....	16
Imagem 3: Visão da Exposição no Palácio de Cristal em 1851.....	21
Imagem 4: Pavilhão Barcelona de Mies Van Der Rohe em 1929.....	22
Imagem 5: Visão da cúpula geodésica de Buckminster Fuller.....	22
Imagem 6: “Walking City”, Peter Cook e Archigram, 1964.....	23
Imagem 7: Casas Paper Log – Kobe, Japão.....	24
Imagem 8: Intervenção cenográfica: Do Palco de teatro por Dionísio.....	27
Imagem 9: Intervenção cenográfica: Show BTS da Speak Yourself tour – São Paulo.....	27
Imagem 10: Arquitetura cenográfica no Cirque du Soleil.	28
Imagem 11: Performance BTS no MAMA em Nagoya, Japão.....	28
Imagem 12: Banco Gringotts no parque temático da Universal em Orlando.....	29
Imagem 13: Quanto dinheiro o BTS faz para a Coreia do Sul?.	35
Imagem 14: A capa da revista Time aponta BTS como “líderes da próxima geração”.....	39
Imagens 15, 16, 17, 18: Montagem do cenário do MV “Boy With Luv”.....	43
Imagem 19: Projeto 3D do MV “Blood, Sweat & Tears”..	44
Imagens 20, 21, 22, 23: Esboços do partido arquitetônico do MV Blood, Sweat & Tears.....	44
Imagem 24: Cenário do MV “Spring Day”.....	45
Imagem 25: Divulgação do projeto CONNECT BTS.....	47
Imagem 26: Conversa do grupo BTS por videochamada sobre a arte e artista Ann Veronica Janssens.....	47
Imagens 27, 28, 29, 30: Cenário do MV “No More Dream”.	52
Imagens 31, 32, 33, 34: Cenário do MV “N.O”.	52
Imagens 35 e 36: Cenário do MV “Just One Day”.....	53
Imagens 37 e 38: Cenário do MV “Danger”.	53
Imagens 39, 40, 41, 42: Cenário do MV “I Need U”.....	53
Imagens 43, 44, 45, 46: Cenário do MV “RUN”.....	54
Imagens 47, 48, 49, 50: Cenário do MV “I Need U” versão japonesa.....	54
Imagens 51 e 52: Cenário do MV “Fire”.....	56
Imagens 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59: Cenário do MV “Blood, Sweat & Tears”.....	56
Imagens 60 e 61: Cenário do MV “Boy Meets Evil”.....	57
Imagens 62 e 63: Cenário do MV “Blood, Sweat & Tears” versão japonesa.	57

Imagens 64, 65, 66, 67: Cenário do MV “Spring Day”	57
Imagens 68 e 69: Cenário do MV “Not Today”	58
Imagens 70, 71, 72, 73: Cenário do MV “DNA”	58
Imagens 74, 75, 76, 77: Cenário do MV “MIC Drop”	59
Imagens 78 e 79: Cenário do MV “Begin”	61
Imagens 80 e 81: Cenário do MV “Lie”	61
Imagens 82 e 83: Cenário do MV “Stigma”	61
Imagens 84 e 85: Cenário do MV “First Love”	62
Imagens 86 e 87: Cenário do MV “Reflection”	62
Imagens 88 e 89: Cenário do MV “MAMA”	62
Imagens 90, 91, 92: Cenário do MV “Awake”	63
Imagens 93, 94, 95, 96, 97, 98: Cenário do MV “Fake Love”	65
Imagens 99 e 100: Cenário do MV “Airplane pt. 2”	65
Imagens 101, 102, 103, 104: Cenário do MV “IDOL”	66
Imagens 105, 106, 107, 108: Cenário do MV “Boy With Luv”	66
Imagens 109, 110, 111: Cenário do MV “Lights”	67
Imagens 112, 113, 114, 115: Cenário do MV “ON”	67
Imagens 116 e 117: Cenário do MV “Black Swan”	68

Lista de Quadros

Quadro 1: Lista de MVs a serem analisados por ano e álbum	42
Quadro 2: MVs analisados dentro do álbum Wings	43
Quadro 3: MVs analisados dentro das variáveis arquitetônicas	51
Quadro 4: MVs analisados dentro das variáveis arquitetônicas	55
Quadro 5: MVs analisados dentro das variáveis arquitetônicas	60
Quadro 6: MVs analisados dentro das variáveis arquitetônicas	64

Lista de Fotos

Foto 1: Cena do MV “The Lost Little Child”	30
Foto 2: Cena do MV “Thriller”	31
Foto 3: Cena do MV “Billie Jean”	31
Foto 4: Cena do MV “Like a prayer”	31
Foto 5: Grupo BTS no ano do debut	36
Foto 6: Discurso do grupo BTS na sede das Nações Unidas, 2018	38

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	12
2.	ARQUITETURA ENQUANTO OBRA DE ARTE.....	14
3.	ARQUITETURA EFÊMERA.....	19
4.	ARQUITETURA CENOGRÁFICA.....	26
5.	VÍDEO MUSICAL.....	30
6.	COREIA DO SUL: O KPOP E INVESTIMENTOS.....	33
7.	O GRUPO BTS.....	36
	7.1. FORMAÇÃO E TRAJETÓRIA.....	36
	7.2. VÍDEOS MÚSICAIS DO GRUPO BTS.....	41
	7.3. BTS COMO INFLUÊNCIA ARTÍSTICA.....	46
8.	ANÁLISE ARQUITETÔNICA DOS CENÁRIOS.....	49
	8.1. VARIÁVEIS ANALÍTICAS PRESENTES NOS CENÁRIOS.....	51
	8.2. A IMPORTÂNCIA DO CENÁRIO DOS MVS DO BTS NA COMPREENSÃO MENSAGEM.....	69
	8.3. ANÁLISE DA CONEXÃO DOS CENÁRIOS DOS MVs COM A LETRA DA MÚSICA.....	77
9.	CONCLUSÕES.....	88
	REFERÊNCIAS.....	90

1. INTRODUÇÃO

De acordo com Mantovanni (1989) e Cohen (2007) a cenografia que tem sua origem o teatro, vem ao longo dos anos se adaptando às novas realidades e abrangendo novos mercados. Essas mudanças, que provém do avanço tecnológico, tem acompanhado essa sociedade de consumo e as transformações ocorridas nesta sociedade, cada vez mais presa pela excitação do momento em busca de novidades aceleradas e comunicação sensorial aguçada.

Da mesma forma que a arquitetura cenográfica, a arquitetura efêmera é caracterizada como uma construção em que o tempo se sobrepõe ao espaço, podendo ser desmontável, de curta duração e com passagem rápida pelo espaço onde a obra foi construída. Ambas as áreas possuem caráter transitório, ou seja, são criadas sabendo que terão um fim e utilizam-se de elementos similares, muitas vezes com o mesmo objetivo de conceituar e definir através do estímulo de sensações e reflexões, os materiais, espaços e formas, aproximando ainda mais as duas áreas em estudo (MONASTÉRIO, 2006).

A cenografia é um elemento visual fundamental que compõe-se espetáculos de várias linguagens artísticas como filmes, novelas, séries de entretenimento, teatro, dança, shows e também, vídeos musicais. O papel da arquitetura cenográfica através da (re) criação e (re) concepção espacial despertam no observador as emoções por meio da arte. Assim, a criação de cenários expressa um processo criativo projetual com intuito de passar uma mensagem nas cenas para o expectador. Esses cenários são capazes de criar e influenciar as percepções do ser humano sobre o espaço.

Desse modo, explorando o segmento da arquitetura cenográfica, o presente Trabalho Final de Graduação é referente aos cenários nos vídeos musicais (MVs) do grupo sul-coreano BTS, no qual a arquitetura é o pano de fundo da história narrada. Buscou analisar os cenários dos vídeos musicais através das variáveis arquitetônicas pré estabelecidas como característica arquitetônica, composição, mobiliário, materiais, cor/luz, particularidades, imagem arquitetônica, e a conexão do vídeo musical (MV) com a música. Foi utilizado o método de abordagem hipotético-dedutivo, e de método de procedimento os estudos de casos nos Vídeos Musicais.

Dessa forma, buscou investigar de que maneira a arquitetura cenográfica contribui para a compreensão da mensagem no que se refere aos vídeos musicais do BTS, explorando os processos criativos e diretrizes projetuais em cada vídeo.

Assim, resumindo o trabalho mantém-se estruturado a longo de 7 capítulos, partindo do conceito macro até o micro, que é o produto final do Trabalho de Graduação. No capítulo 2 trata-se da Arquitetura enquanto obra de arte, onde as esferas artística e arquitetônica se interpenetram. Já no capítulo 3, nota-se necessário falar a respeito da arquitetura efêmera, as definições e retrospecto histórico. Sequentemente, o capítulo 4 fala sobre o papel da arquitetura cenográfica, as definições e os ramos de atuação. No capítulo 5 expõe o conceito sobre os vídeos musicais, relatando o retrospecto histórico e a circulação de mídia na Globalização. Fez-se necessário a elaboração do capítulo que mostrasse a Coreia do Sul, considerando um breve histórico do país para compreensão dos atuais investimentos financeiros em divulgação de artísticas nacionais, capítulo 6. No capítulo 7 apresenta ao leitor o grupo BTS. Desde a formação do grupo, trajetória, apresentação dos vídeos musicais, relação do grupo BTS como influência artística e verificação da arquitetura cenográfica dos vídeos musicais através de variantes analíticas. Por fim, no capítulo 8, refere-se a importância do Cenário nos vídeos musicais do BTS na compreensão da mensagem, levando em consideração as variantes analíticas e resultados.

Considerando-se o exposto, essa pesquisa trabalhou com a hipótese de que a arquitetura cenográfica tem importância na divulgação da mensagem artística e pessoal do grupo BTS, onde isso se reflete nos cenários dos vídeos musicais, utilizando-se a arquitetura como conceito fundamental na mensagem do grupo.

2. ARQUITETURA ENQUANTO OBRA DE ARTE

O desenvolvimento da criatividade, da expressão das emoções e os estímulos sensíveis evidenciam o papel importante da arte como forma da aprendizagem do conhecimento nas atividades humanas.

Os dicionários etimológicos apresentam o conceito como originário do latim arte, significando talento, saber, habilidade (em sentidos geral e moral); aquilo em que se aplica talento; profissão, mister; arte, ciência; conhecimentos técnicos, teoria, corpo de doutrinas, sistema, arte (MACHADO, 1989). Desse modo, pode-se resumir a arte como um ofício; profissão; talento; dom.

No entanto, conforme dizem Pinto, Meireles e Cambotas:

A arte pode definir-se como a capacidade que o Homem possui de produzir objetos ou realizar ações com as quais – cumprindo ou não finalidades úteis – ele possa expressar ideias, sentimentos ou emoções ‘estéticas’, isto é, susceptíveis de produzir prazer estético, aparecendo como uma necessidade vital para o Homem, [...] não uma [...] do corpo, mas sim [...] do espírito. (PINTO; MEIRELES, CAMBOTAS, 2006)

A arte como expressão primordial do ser humano. Dessa forma, presente nas cavernas em formas de pinturas, quando o homem ainda não tinha domínio completo da linguagem e da escrita. Assim, o anseio de se expressar e criatividade humana é fundamental na compreensão do valor apresentado na História e catarse emocional da sociedade. Segundo Jung (1920) a arte é a expressão mais pura que há para a demonstração do inconsciente de cada um. É a liberdade de expressão; é sensibilidade, criatividade, é vida.

A necessidade de se expressar e representar certezas e incertezas é inerente a existência do ser humano. A arte é como importante ferramenta pois viabiliza o vínculo social e autoconhecimento (Imagem 1).

Imagem 1: Pintura rupestre na caverna das Mãos, Patagônia – Argentina, cerca de 13 mil anos



Fonte: Stadler Hubert

A arte é quase tão antiga quanto o homem, pois a arte é uma forma de trabalho, e o trabalho é uma propriedade do homem, uma de suas características e ainda pode ser definido como um processo de atividades deliberadas para adaptar as substâncias naturais as vontades humanas, é a relação de conexão entre o homem e a natureza, comum em todas as formas sociais (FISCHER, 1983).

Desse modo, independente do significado atribuído ao objeto e a intenção que o artista teve ao materializar o mesmo, cada obra de arte adquire vida própria, vale por si mesma, e pode ser interpretada e sentida diferentemente, de acordo com a personalidade, a formação e o contexto cultural e histórico de quem a aprecia. (PINTO; MEIRELES, CAMBOTAS, 2006). Assim, evidencia a subjetividade presente na atividade artística notando a admissão de cada indivíduo como juízo de valor da arte.

A arte se expressa por meio de muitas linguagens, e de acordo com a definição criada por Riccioto Canudo no livro Manifesto das Sete Artes, podem-se identificar os tipos de arte principais: 1ª Arte – Música (som); 2ª Arte – Artes cênicas (movimento); 3ª Arte – Pintura (cor); 4ª Arte – Escultura (volume); **5ª Arte – Arquitetura (espaço)**; 6ª Arte – Literatura (palavra); 7ª Arte – Cinema (Audiovisual); Artes que foram acrescentadas na proposta pelo manifesto: 8.ª Arte — Fotografia (imagem); 9.ª Arte — História em quadrinhos (cor, palavra, imagem); 10.ª Arte —

Videogames (elementos de outras artes); 11.^a Arte — Digital (artes gráficas computadorizadas 2D, 3D e programação).

Dentre seus possíveis conceitos a “arte é uma experiência humana de conhecimento estético que transmite e expressa ideias e emoções”, por isso, para a apreciação da arte é necessário aprender a observar, a analisar, a refletir, a criticar e a emitir opiniões fundamentadas sobre gostos, estilos, materiais e modos diferentes de fazer arte (AZEVEDO JÚNIOR, p. 7, 2007)

A arte é uma experiência vivenciada todos os dias pela humanidade. A arte é questionadora e instiga o ser humano a não se contentar com respostas prontas e decoradas. A arte impulsa nos indivíduos o seu sentido mais ousado.

Dessa forma, segundo a proposta do arquiteto e ilustrador Frederico Babina a arquitetura está impregnada de arte. Assim, pintura, escultura e arquitetura se complementam, conversam entre si. Assim, não dando para realizar uma separação entre o que é cada uma pois conectadas pela inspiração e sensações são capazes de despertar entusiasmo na sociedade (Imagem 2).

A obra arquitetônica dá luz ao espaço, trazendo conseqüentemente vida ao lugar. O lugar é a identidade do ser humano. **A arte do espaço: arquitetura como uma obra de arte e a arte como forma de expressar a arquitetura.**

Imagem 2: San Maurizio al Monastero Maggiore – Milão, Itália.
Com afrescos renascentistas de Bernardino Luini e Simone Peterzano.
União de arquitetura e arte



Fonte: Philippe Helloin (2015)

A arquitetura apresenta o papel de criadora de espaços, áreas de convivência e de permanência que dessa forma, sintetiza tudo o que é conhecido pela sociedade. A construção arquitetônica quando é vista como obra de arte é a materialização da essência dos conhecimentos humanos.

Do estudo feito para uma definição de Arquitetura, de *Architectura in Nuce* de Bruno Zevi, pode-se dizer que a arquitetura como a arte dos vãos espaciais, dos volumes delimitados, das sequências dinâmicas de espaços pluridimensionais e pluriperspectivados em que se exprime física e espiritualmente a vida das associações humanas e se afirma o ímpeto criativo do arquiteto. E o espaço interno como um fenômeno peculiar da arquitetura, que a define e se ajusta aos conteúdos sociais, aos instrumentos técnicos e aos valores expressivos em cada grau, da poesia à prosa, do belo ao feio. Desse modo, o espaço interno é o lugar onde se aplicam e se qualificam todas as manifestações da arquitetura. (ZEVI, 1996)

Dessa maneira, o espaço arquitetônico se interliga com o espaço da arte. O arquiteto é responsável pela criação do ambiente construído para o ser humano, e nesse espaço construído a funcionalidade e estética sintetizam a experiência dos usuários do projeto, antes de tudo, é uma obra de arte. Segundo o teórico Semper (2004) assinala que a palavra parede como vestimenta, manto, de modo que a policromia (em arquitetura) tem sua origem no conceito de vestimenta cobrindo a obra. Assim, percebe-se que as esferas artística e arquitetônica se interpretam, expressam e demonstram uma **relação única**.

Arquitetura é arte e ciência – se com tal expressão se quer significar que a arquitetura, como fenômeno artístico, está sujeita a uma classificação à parte, comete-se um grave erro. A arte é uma só. Ela se manifesta de várias maneiras, quer pela pintura, pela escultura, pela música ou pela literatura, como também pela arquitetura. Tais manifestações constituem fenômenos afins, sem diferenças substanciais na parte que realmente caracteriza a arte como manifestação do espírito (LEVI, 2007, p.1).

Nesse capítulo de arquitetura enquanto obra de arte aborda assuntos a respeito da arte como expressão, aprendizado, conhecimento e vínculo social. Assim, evidenciando a relação entre a arte com o homem e natureza. Nota-se que o espaço arquitetônico interliga como o espaço da arte. Segundo Zevi (1996), o espaço é o lugar onde se aplicam todas as manifestações da arquitetura. No próximo capítulo, os assuntos abordados serão no que se diz respeito sobre arquitetura efêmera.

3. ARQUITETURA EFÊMERA

A origem etimológica da palavra grega efêmero (ephémeros = que dura pouco, que é passageiro). Assim, pode-se compreender por efêmero tudo que tem função transitória, passageira. Segundo Kronenburg (1998):

O primeiro tipo de arquitetura construída pelo homem foi efêmera. Ao longo da história, a arquitetura efêmera se manifestou de várias formas, como, por exemplo, as tendas temporárias construídas com palha e peles de animais habitadas pelos nômades. Atualmente, este tipo de arquitetura pode ser exemplificado através das ocas dos índios nas florestas, tendas de circos, tendas árabes e africanas. (KRONENBURG, 1998).

Dessa forma, aplicando-se o conceito na arquitetura, é um projeto arquitetônico que resulta no produto temporário, com a finalidade de atingir um determinado objetivo.

Assim, pressupõe uma temporalidade na qual a criação possui um tempo proposto de destruição. Uma arquitetura com partido original podendo ser desmontável, de curta duração, com passagem rápida pelo espaço onde a obra foi construída. Uma construção que o tempo sobrepõe ao espaço.

O questionamento levantado por Carnide (2012) é evidente para elaboração deste trabalho: “Como definir algo efêmero se nada é eterno?”. Dessa forma, nota-se que essa interrogativa questiona e instiga aos espectadores das obras o valor atribuído as mesmas, libertando de um conceito fechado e estático. Onde o efêmero é definido a partir da sensibilidade de quem admira a obra arquitetônica.

A arquitetura acompanhou todo esse processo de transformação e foi sendo adaptada a essas novas formas da sociedade, sendo considerada por “mutante” (ALBUQUERQUE, 2013). Partindo do pressuposto que a arquitetura tem como função organizar o espaço para o homem e como o homem não é eterno, logo entendemos que toda arquitetura pode ser efêmera (CARNIDE, 2012).

Na defesa da Tese de mestrado por Monastério (2006) trabalha o entendimento do conceito de efêmero, que é de certa forma, relativo, podendo ser uma arquitetura duradoura ou convencional existente no tempo e espaço essencial.

Vivemos num tempo de mudança. Em muitos casos, a sucessão alucinante de eventos não deixa falar de mudanças apenas, mas de vertigem. Hoje a mobilidade se tornou praticamente uma regra. O movimento se sobrepõe ao repouso. A circulação é a mais criadora que a produção. Os homens mudam de lugar, como turistas ou como imigrantes. Mas também os produtos, as mercadorias, as imagens, as ideias. Tudo voa (SANTOS, 1999, p. 262).

Na arquitetura o efêmero tem-se apresentado recorrente durante toda a história; nota-se que a percepção em cada recorte temporal a respeito da definição de efêmero é particular e combinado acompanhado da utilização de técnicas construtivas presentes no respectivo momento. Construções de caráter transitório, que cumpriram um objetivo, eram transportadas, montadas e desmontadas conforme sua necessidade.

Esse tipo de construção também conhecida como arquitetura efêmera, por seu caráter temporário, não tiveram a devida importância enquanto arquitetura ao longo da história. Por sua vez, estas se materializavam através de técnicas primitivas, adequando-se ao uso, no intuito de serem montadas, transportadas e remontadas. (SCÓZ, 2009 *apud* MONASTÉRIO, 2006)

Desse modo, nota-se uma retrospectiva histórica destacando-se os pontos essenciais na concepção da arquitetura efêmera e a modificação ao recorrer dos anos. Sobre a Antiguidade não existe muita documentação a respeito, mas a arquitetura egípcia, grega e a romana são evidenciadas pelas construções monumentais e o intuito de continuidade. O Ateneu, erguido por Ptolomeu II do Egito, em um pavilhão que foi construído para uma celebração de um banquete: No interior, o pavilhão era cercado por cortinas púrpuras, exceto pelos espaços entre as colunas, adornadas com peles de extraordinária variedade e beleza (STUDNICZKA, 1914).

Na Renascença a arquitetura efêmera alcançou magnitude. Arcos do triunfo, por exemplo, usados em casamentos, celebrações e como marco de visitas entre outras cidades, como é o caso do arco triunfal na Pont Nôtre-Dame para a entrada de Charles IX em Paris em 1571 (ALDRETE, 1999).

As festas barrocas, final do século XVI, apresentavam estruturas projetadas, arranjos de flores, espaços reservados para danças e iluminações diferenciadas na realização desses eventos. Como por exemplo o arquiteto, artista e cenógrafo Bernini que se destacou por produzir obras marcantes na época. (ÁVILA, Affonso. 1980)

Segundo o artigo “The Great Exhibition” de Picard, 2009, na Contemporaneidade, foram realizadas exposições em cidades de todo o mundo para promover a arte, a ciência e as inovações, onde eram construídos pavilhões e obras projetadas de forma passageira até a conclusão da exposição. Oportunidade de apresentar ideias e usar do espaço como laboratório criativo para testar inovações. Dessa forma, outros exemplos de arquitetura efêmera é o Palácio de Cristal (1851) que foi projetado para a primeira exposição mundial por Joseph Paxton, construído com estruturas de ferro e vidro (Imagem 3). Ademais, exposições como o Pavilhão alemão de Ludwig Mies Van Der Rohe, também conhecido como Pavilhão Barcelona (1929) e o Pavilhão dos Estados Unidos sob a forma de uma cúpula geodésica de Buckminster Fuller (1967). Respectivamente imagens 4 e 5.

Imagem 3: Visão da Exposição no Palácio de Cristal em 1851



Fonte: The Cystal Palace Foudation [1854?]

Imagem 4: Pavilhão Barcelona de Mies Van Der Rohe em 1929



Fonte: Wikiarquitectura (2020)

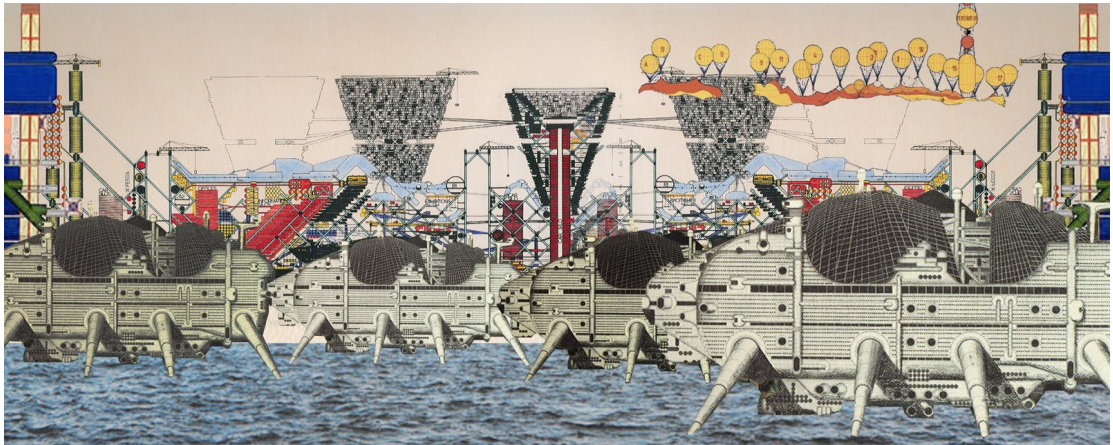
Imagem 5: Visão da cúpula geodésica de Buckminster Fuller



Fonte: Path to the Architecture (1967)

Segundo Kamimura (2010) no início de 1960, a noção de uma construção arquitetônica móvel transformou a visão de mundo que o ser humano tinha, e qualquer lugar no planeta passou a ser acessível a todos e todo espaço poderá ser habitação. Exemplos como “L’Architecture Mobile” de Yona Friedman (1958) e a “Plug-in-City” do grupo Archigram (1964) (Imagem 6).

Imagem 6: “Walking City”, Peter Cook e Archigram, 1964



Fonte: Nocloudinthesky (2013)

Arquitetura acompanhou todo esse processo de transformação e foi sendo adaptada a essas novas formas da sociedade, sendo considerada por “mutante” (ALBUQUERQUE, 2013). A arquitetura é efêmera devido à sua eventualidade. É fundamental analisar a distinção das obras arquitetônicas efêmeras das construções temporárias, que mesmo apresentando conceito de durabilidade projetual, não possuem longevidade, devido à qualidade dos materiais usados no projeto (exemplo: adobe, gesso, papelão).

De acordo com a organização de caridade sediada nos EUA que buscava soluções arquitetônicas para crises humanitárias, *Architecture for Humanity* (Arquitetura para humanidade), a Arquitetura de emergência é uma arquitetura que busca atender com resoluções projetuais, proporcionando uma solução imediata às famílias que sofreram com desastres, pós-catástrofes e abandonos, por exemplo. Assim, notam-se primordialmente realizações projetuais que priorizem a saúde, a recuperação emocional e bem-estar do indivíduo que vai habitar o lar temporário. Dessa forma, as propostas arquitetônicas necessitam de resposta rápida para sua execução, seja por uma obra tanto desmontável quanto por materiais de construções leves de fácil construção. Como por exemplo a Casa de Papel de Ban (1995) que forneceu um lar temporário para várias vítimas do terremoto de Kobe (Imagem 7).

Imagem 7: Casas Paper Log – Kobe, Japão



Fonte: ArchDaily Brasil (1995)

Desse modo, nota-se que toda arquitetura pode ser chamada de efêmera. Porém, há obras mais efêmeras do que outras e o que as distingue é, sobretudo, a consciência de um tempo de vida pré-determinado, uma obra efêmera é aquela que nasce para morrer: o efêmero é algo que anuncia o seu próprio fim, renunciando ao futuro (CARNIDE, 2012). Quando cita-se o tempo em função da arquitetura é difícil de compreender que efemeridade é essa, pois até o tempo é relativo para cada indivíduo.

Segundo Paz (2008) O critério definidor da Arquitetura efêmera não é a durabilidade potencial do objeto construído, mas sua durabilidade real [...] A temporariedade do objeto arquitetônico é definida quando ele é destruído pelo homem, quando se destrói por processos naturais ou quando ele é retirado do local, ou seja, ou ele é provisório ou é nômade.

Cabe uma primeira observação a respeito: ao usar o termo "Arquitetura Efêmera" não se está referindo à arquitetura sofrendo a ação do tempo. Faz-se referência à parte da disciplina arquitetônica que se remete à concepção de Arquiteturas com duração curta no espaço. A frase Arquitetura Efêmera é aquela que tem curta duração no espaço não é satisfatória enquanto conceito, mas parece ser o ponto de partida para entendê-lo (COSTA, 2015)

Assim, de acordo com o exposto, notou-se a necessidade de pesquisar a respeito de uma arquitetura que apresenta menos tempo de exibição. Dessa forma, dentro da arquitetura efêmera, a arquitetura cenográfica.

Tradicionalmente, criar é fazer nascer algo inexistente e deixar que esse feito permaneça no mundo. Criar algo para desaparecer pode parecer um contrasenso; assim, o maior problema que a criação do efêmero enfrenta não é o seu desaparecimento, é o conflito de que ela, a obra, não sobreviva ao seu criador. (ESCOBAR,1999 apud MONASTERIO, 2006)

Nesse capítulo de arquitetura efêmera aborda assuntos a respeito da definição, partido arquitetônico e questionamentos sobre a mesma. Assim, evidenciando a arquitetura efêmera durante esse capítulo como uma construção que o tempo sobrepõe o espaço onde o conceito de obras efêmeras é relativo, a partir do momento que é definido através da sensibilidade de quem admira o projeto. No próximo capítulo, os assuntos abordados serão no que se diz respeito sobre arquitetura cenográfica.

4. ARQUITETURA CENOGRÁFICA

Arquitetura Cenográfica é uma (re) construção de espaços e (re) criação de sensações transmitidas por uma linguagem representativa, despertada pelas emoções causadas no observador através da arte. A origem etimológica da palavra grega cenografia (“skéné” = cena, abrigo rústico edificado na cena do teatro grego; e “grafien” = desenhar, pintar, colorir), é a arte de representar em perspectiva, portanto, a arte do palco (BARY, 1998, p.242).

Atualmente, assim como a arquitetura efêmera, a cenografia está em constante evolução e para ambas, a criatividade, o estudo de jogos de volumes, as cores, a iluminação e as formas são pontos projetuais primordiais na elaboração do ambiente construído.

Rodrigues (2008) define a cenografia como manifestação espacial que se encontra no meio entre arquitetura e arte. Desse modo, é fundamental se compreender a função do espaço, interpretar e considerar as diferentes percepções sensoriais para o conhecimento do cenógrafo. Assim, a história é narrada através da interpretação do espaço arquitetônico, gerando um sentimento de pertencimento ao momento.

Segundo a publicação de Appia (2000) A música e a encenação “No volume e as formas do projeto cenográfico são necessários para que o artista transmita as suas expressões diante do espaço. O espaço cenográfico influenciando diretamente na ação do artista”.

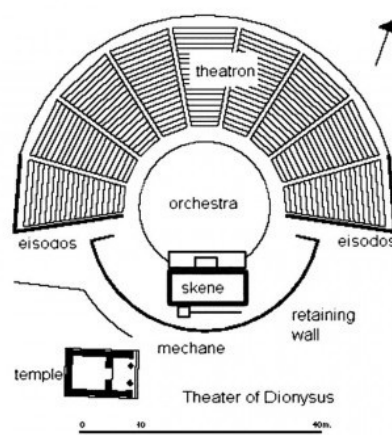
O papel da cenografia não deve ser visto como apenas uma decoração ou na visão artística, como uma tela em branco, que não expressa uma visão. Também expressam uma mensagem, carregam significados, um ideal, um propósito. Assim, “O conceito de cenografia começa a ser trabalhado e em menos de 50 anos muda completamente. O cenário que antes era só uma decoração, de repente começa a ter uma importância muito grande” (MILLARÉ apud CARDOSO, 2002, pg. 22).

Dentro da arquitetura cenográfica segundo Cohen (2007), existem 4 possibilidades principais de intervenção. 1. Do palco (que agrega o teatro, ópera, danças e música) (Imagem 8); 2. Da câmara (que agrega televisão, cinema e

publicidade); 3. Do espaço sociocultural (que agrega exposição de arte e carnaval); e 4. Do espaço comercial (que agrega estandes, desfiles de moda, vitrines, shows e eventos/festas (Imagem 9).

Aprende-se cenografia agindo, reagindo, interagindo, experimentando, propondo algo que vai nutrir um projeto. “O cenógrafo é um artista e potencial colaborador” (COHEN, 2007, p.23).

Imagem 8: Intervenção cenográfica: Do Palco de teatro por Dionísio



Fonte: Classics Community & Education (2015)

Imagem 9: Intervenção cenográfica: Show BTS da Speak Yourself tour – São Paulo



Fonte: Acervo da autora (2019)

Na elaboração de um cenário, os elementos como espaço, cor, luz, textura e som são fundamentais para o aprimoramento da percepção humana no ambiente.

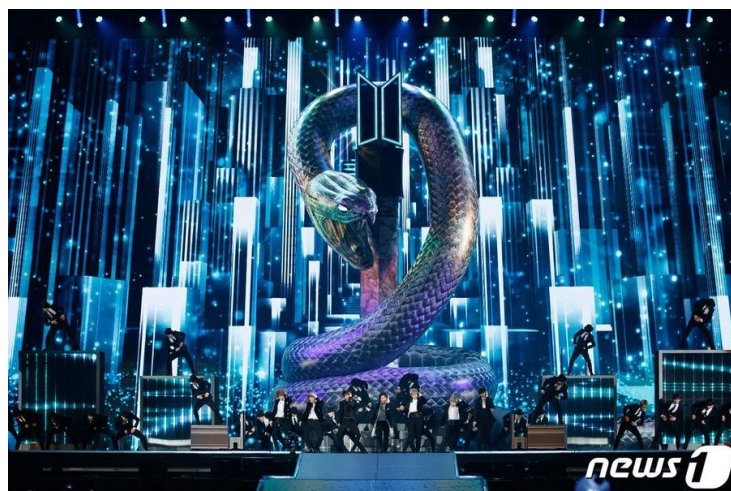
A área de atuação do trabalho de um arquiteto cenográfico era visto exclusivamente a ambientes televisivos, como as montagens cidades fictícias para filmagens de novelas, filmes ou seriados. Assim, a área de atuação se tonava muito restrita. Porém, novos investimentos em cultura abriram um novo leque para os profissionais. Possíveis área de atuação de cenografia, como novelas, filmes, séries, desenhos animados, jogos online, festas, casamentos, festivais, eventos, shows e vídeos musicais (Imagem 10; 11; 12).

Imagem 10: Arquitetura cenográfica no Cirque du Soleil



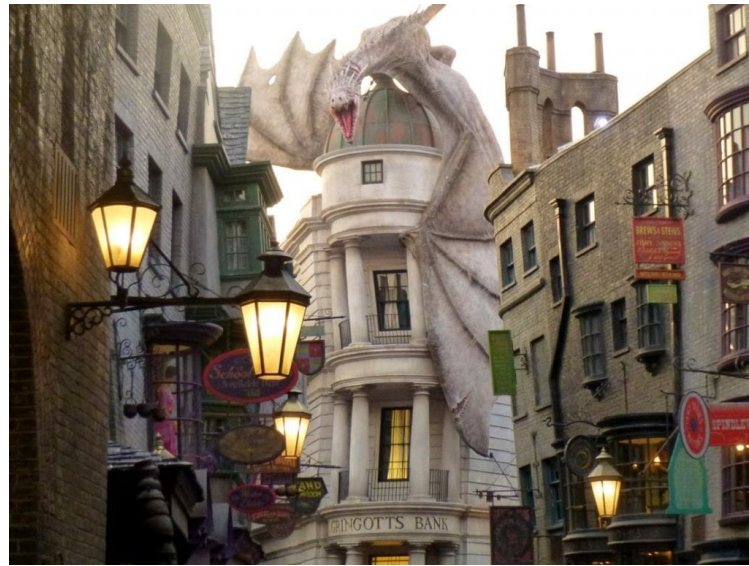
Fonte: Carniato Blog (2018)

Imagem 11: Performance BTS no MAMA em Nagoya, Japão



Fonte: News 1 (2019)

Imagem 12: Banco Gringotts no parque temático da Universal em Orlando
– saga de Harry Potter



Fonte: Universal Studios (2015)

Nesse capítulo nota-se que a arquitetura cenográfica é uma (re) construção de espaços, momentos e sensações através da emoção do espectador da obra criada. Assim, também abordam assuntos a respeito da criatividade, estudo e intuição no momento projetual de uma criação cenográfica. A cenografia não como uma tela em branco, mas uma tela com inúmeras possibilidades de intervenções artísticas que expressem uma mensagem. Segundo Cohen (2007) é necessário evidenciar quais as principais intervenções da arquitetura cenográfica no espaço. No próximo capítulo, os assuntos abordados serão no que se diz respeito sobre os Vídeos Musicais (MVs) e a importância da arquitetura cenográfica presente em cada um deles.

5. VÍDEO MUSICAL

Segundo o filósofo e pesquisador da reavaliação das artes liberais Moller (2011), um videoclipe, vídeo musical ou Music Vídeo (MV), antigamente chamado de clipe, é um curta-metragem audiovisual, que integra uma música com imagens e é produzido para fins promocionais ou artísticos.

No ano de 1894 surge o primeiro vídeo musical, com os editores Edward Marks e Joe Stern para promover a canção “The Little Lost Child”, que utilizavam apenas uma câmera e uma lanterna mágica na produção. Isso se tornou o primeiro passo na popularização do entretenimento, o vídeo musical (Foto 1).

Foto 1: Cena do MV “The Lost Little Child”



Fonte: Youtube (2012)

A partir da década de 20 do século XX, o surgimento do cinema sonoro e a popularização do karaokê impulsionaram ainda mais o interesse do público nesse tipo de entretenimento.

Nos anos 80, artistas como Michael Jackson e Madonna reinventaram o conceito de MVs, investindo em cenários estruturados, mais elaborados, artísticos e valorizando ainda mais a questão dos efeitos luminosos no roteiro, como pode-se notar em “Thriller” (Foto 2), “Billie Jean” (Foto 3) e “Like a prayer” (Foto 4).

Foto 2: Cena do MV "Thriller"



Fonte: Youtube (1984)

Foto 3: Cena do MV "Billie Jean"



Fonte: Youtube (1999)

Foto 4: Cena do MV "Like a prayer"



Fonte: Youtube (2010)

Com a globalização, o surgimento de novos meios de comunicação e a mídia social no século XXI, a Internet desempenhou um papel fundamental na circulação das imagens e vídeos instantâneos, dessa forma gerando um novo consumidor, um novo público. Assim, “sites” e plataformas que realizam essa coletânea de vídeos, como o “Youtube”, criado em 2005, exercem influência no conteúdo da produção e da divulgação.

Nesse capítulo de Vídeo Musical (MV) aborda assuntos a respeito do histórico apontando algumas das principais mudanças e evoluções das técnicas e composições dos cenários nos vídeos. Assim, no próximo capítulo, os assuntos abordados serão no que se diz respeito ao fenômeno atual no ramo da música chamado de Pop Coreano (Kpop).

6. COREIA DO SUL: O KPOP E INVESTIMENTOS

A Coreia do Sul é um país de tradições, culturas e umas das civilizações mais antigas. O retrospecto histórico nesse trabalho retrata a partir da Guerra da Coreia (1950-1953), que deixou o país dividido e dessa forma, como um cenário de pós-guerra tornou o país isolado e empobrecido.

KOCIS, abreviação de *Korean Culture and Information Service* (2018) fala desse novo país, que surgiu após um cenário de divisão e guerra, a Coreia do Sul, que apresentou um notável desenvolvimento em pouco tempo e se transformou em referência em tecnologia, cultura e economia. Ao reconquistar a democratização acelerou ainda mais o seu desenvolvimento.

Segundo uma entrevista a *British Broadcasting Corporation* (BBC) o professor de Estudos Internacionais, Jasper Kim, da Universidade de Ewha, em Seul, os principais fatores de estratégia do milagre econômico do país se resumem em três pontos. O primeiro fator e o mais importante: a educação, assim investindo na formação acadêmica de qualidade e gerando mais empregos para população; o segundo fator: um programa de desenvolvimento industrial que fez a Coreia do Sul florescer economicamente; o terceiro e último fator: modelo “chaebol” que significa conglomerados de negócios e investimentos em uma família apenas, como é o exemplo da marca Samsung (1938), que pertence à família Lee.

Segundo Tuk (2012) na dissertação “The Korean Wave: Who are behind the success of Korean popular culture?” Nos anos 80 as músicas coreanas consumidas no país eram patriotas e consideradas “boas para a saúde”, promovidas exclusivamente pelo Governo, e a partir de 1992 com o surgimento do grupo Seo Taiji & Boys que mostrava questionamentos ao controle e repressão do Estado em letras acompanhadas com coreografias foi considerado um ponto crucial para mostrar um processo de mudança cultural, tornando-se um símbolo.

Segundo uma entrevista com o artista, empresário e fundador da gravadora SM Entertainment, Lee Soo Man, era importante salientar a origem coreana e necessário comercializar a música como mercadoria nacional.

Em meio à crise econômica de 1999, o Governo Sul-coreano criou uma Lei (Art. 5927, 8 de fevereiro de 1999) para promoção da cultura e arte do país, dedicando a ele 1% de todo orçamento estatal.

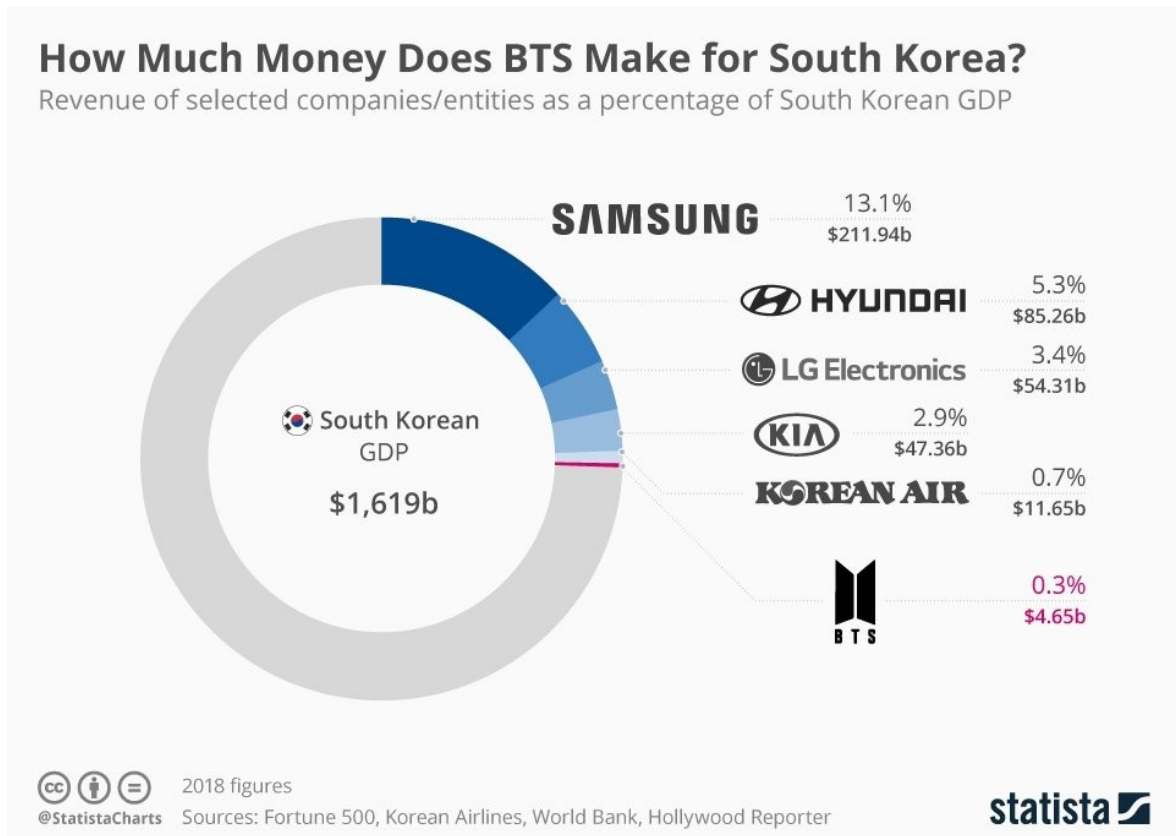
As reformas continuarão na Coreia. Estamos comprometidos com a conclusão antecipada da atual medidas de reforma, bem como reformar como um processo contínuo transformação em uma economia de primeira classe do século XXI. Esperamos conseguir isso combinando a força de nossas indústrias tradicionais com as infinitas possibilidades que existem os campos de informação e biotecnologia.(KIM, 2000).

Dessa forma, o governo sul-coreano começou a abertura cultural retirando a censura das músicas, promoveu benefícios financeiros como maneira de suporte e apoio a cultura. Desse modo, acelerando a propagação da *Hallyu* (Onda na língua coreana) ou *Korean Wave*, que se destaca pela influência da Coreia do Sul em outros países pelo mundo, sendo essa uma estratégia tanto cultural quanto econômica.

Assim, é necessário analisar-se primeiramente o fenômeno atual no ramo da música chamado de Pop Coreano (Kpop), que se caracteriza pela melodia ritmada, batidas marcantes, danças coreografadas, estética multicolorida e utilização do inglês no refrão das músicas. Com a globalização e modernização, a “internet” facilitou a diminuir a distância entre Oriente e Ocidente, aproximando culturas, estilos de vida e música, por exemplo.

Desse modo, a respeito da *Korean Wave*, assim que a parceria do BTS com a Samsung foi revelada em 2018, um gráfico feito por StatistaCharts sobre *How Much Money Does BTS Make for South Korea?* (Quanto dinheiro o BTS faz para a Coreia do Sul?) e mostra que o grupo tem exercido função de modelo para as três maiores companhias do país (Samsung, Hyundai e LG), em relação ao Produto Interno Bruto (PIB). O grupo também mostrou influência contribuinte na economia (Imagem 13).

Imagem 13: Quanto dinheiro o BTS faz para a Coreia do Sul?



Fonte: Statista (2018)

Dessa forma, diante do exposto, nota-se que a Coreia do Sul colaborou e investiu no mercado musical como forma de estratégia. Assim, gerando mais oportunidade para artistas nacionais, como o caso do grupo BTS que segundo a revista TIME é um dos maiores grupos do século 21 que ainda segundo a revista consegue expressar **arte e a mensagem através da música** com autenticidade pelo mundo.

Nesse capítulo sobre a Coreia do Sul: o KPOP e investimentos são abordados assuntos a respeito do retrospecto histórico, desenvolvimento notável do país nos últimos anos que é referência em educação, cultura e economia. Assim, foram apontados os principais fatores que segundo o professor Jasper Kim contribuíram para o crescimento econômico do país. Assim, nota-se que após comercialização da música como mercadoria nacional e auxílio da globalização a música KPOP se difundiu pelo mundo. No próximo capítulo, os assuntos abordados serão no que se diz respeito sobre o grupo BTS.

7. O GRUPO BTS

7.1. FORMAÇÃO E TRAJETÓRIA

O recorte temático foi feito sobre o grupo sul-coreano Bangtan Sonyeondan (em hangul 방탄소년단), também conhecidos oficialmente pela sigla BTS, Bangtan Boys ou Bulletproof Boy Scouts, que pela tradução significa escoteiros/garotos a prova de balas. Desse modo, a proposta do grupo é proteger pensamentos e valores da nova geração contra o preconceito que fere como uma bala, não se contentando com a realidade atual e, por sua vez, abrem a porta para alcançar o crescimento musical.

Bang Si-Hyuk, o fundador da empresa BigHit Entertainment (Música & Artista para curar) decidiu criar em 2010 um grupo originalmente de rap. Composto por Kim Namjoon (RM; líder e rapper principal), Kim Seokjin (Jin; vocalista e visual do grupo), Min Yoongi (SUGA; rapper líder), Jung Hoseok (j-hope; rapper guia e dançarino principal), Park Jimin (Jimin; vocalista líder e dançarino líder), Kim Taehyung (V; vocalista líder) e Jeon Jungkook (Jungkook; vocalista principal e dançarino guia), fundado no dia 13 de junho de 2013 (Foto 5).

Foto 5: Grupo BTS no ano do debut – 24 de jun. de 2013



Fonte: Fancafe BTS (2013)

Bang Shi-Hyuk sabia o que queria para o novo grupo. E o batizara com um nome que mostrava que lutariam contra os preconceitos e as dificuldades enfrentadas por sua geração. Eles seriam a voz dos adolescentes e jovens de 20 e poucos anos. (BESLEY, 2018, p. 17)

O gênero musical do BTS é o “Korean Pop”, “Pop Coreano” (KPOP) que por sua vez se caracteriza com sonoridades orientais e ocidentais, misturando estilos musicais como pop, R&B, rap e hip hop. O grupo utiliza a música e letras como principais meios de expressão sobre temas como amar a si mesmo, saúde mental e direitos humanos.

Segue letras de músicas do grupo BTS traduzidas do site da empresa Big Hit para língua portuguesa:

Porque a madrugada é escura mas depois o sol nasce
Mesmo num futuro distante, nunca se esqueça o você de agora
Onde quer que você esteja agora, você está fazendo apenas uma
pausa. Não desista, você sabe. (**Tomorrow, BTS**)

A música Tomorrow, que em português significa “Amanhã” relata um momento difícil que cada indivíduo passa pela vida, mas que existe uma forma de continuar sendo você, e que é apenas uma fase ruim. Transmitindo acalento e positividade em forma de canção.

Quem nos faz uma máquina de estudos?
Você é o número um ou um fracasso [...]
De quem é a culpa
Isso é o quê?
Adultos dizem que este é o único momento difícil
Suporte isso, faça mais tarde
Todo mundo diz não
Isso não vai funcionar mais
Não seja capturado pelos sonhos dos outros (**N.O, BTS**)

Desse modo, N.O, que em português significa “Não” mostra a rebeldia dos estudantes sul-coreanos contra um sistema rotulador do país entre o futuro dos adolescentes e o futuro que a família almejava que o mesmo siga.

Pare de ser tão imaturo
Você não vai congelar só porque você não tem aquele casaco
Encha sua cabeça com bom senso antes que seja tarde demais
(**Spine Breaker, BTS**)

Spine Breaker, segundo o dicionário urbano é alguém que “quebra as costas dos pais” para acompanhar as tendências caras do mundo capitalismo, quebrando assim sua honra perante a família pois não tem reverência.

Kim Namjoon, também conhecido como RM, faz uso de linguagem inclusiva quando se pronuncia. No discurso nas Nações Unidas (ONU) para o lançamento da campanha *Youth 2030* em setembro de 2018 (Foto 6).

Eu quero ouvir a sua voz, e quero ouvir suas convicções. Não importa quem você seja, de onde você é, sua cor de pele, sua identidade de gênero, se expresse (Kim Namjoon, líder do BTS).

Foto 6: Discurso do grupo BTS na sede das Nações Unidas, 2018.



Fonte: Youtube (2018)

Segundo o site da empresa do grupo, Big Hit, a liberdade e autenticidade de cada um dos sete membros dentro da empresa é notória, cada um produz, compõe, arranja e participa do processo de criação dos álbuns e singles lançados.

Desse modo, as escolhas artísticas e arquitetônicas tomadas na produção dos MVs do grupo BTS retratam a história contada através das letras das músicas. O espaço arquitetônico correlacionado com a arte musical. Assim, o grupo utiliza o recurso arquitetônico dos MVs para divulgar as músicas e a arte (Imagem 14).

Imagem 14: A capa da revista Time aponta BTS como "líderes da próxima geração"



Fonte: Time, Current & Breaking News National and World Updates (2018)

RM disse: “Me use, nos use, use o BTS como meio para se amar”, para um público de mais de 40 mil pessoas no Citi Field em Nova York, e está reconhecendo a necessidade universal de ser validado. Dessa forma, também reconhece que a música do grupo pode ser para todos.

Se não falarmos sobre essas questões, quem irá? Nossos pais? Adultos? Não caberia a nós? Quem sabe melhor e pode falar sobre as dificuldades da nossa geração? Nós. (Min Yoongi, rapper principal, entrevista a Billboard, 2018)

O nome do fandom do BTS (fãs do grupo) é A.R.M.Y que seria uma sigla em inglês para *Adorable Representative M.C of Youth*, traduzido para o português é “Adorável Representação da Juventude” que por sua vez também significa “exército” que protege os garotos a prova de balas.

Nesse capítulo sobre o grupo sul-coreano BTS aborda assuntos a respeito da formação, apresentação e história. Dessa forma, evidenciando algumas das principais questões das composições musicais como o pensamento inquieto da juventude, mensagens de amor-próprio, liberdade de expressão e autenticidade.

Assim, no próximo capítulo, os assuntos abordados serão no que se diz respeito aos MVs (Videos Musicais) do grupo BTS.

7.2. VÍDEOS MUSICAIS DO GRUPO BTS

As escolhas artísticas e arquitetônicas tomadas na produção dos MVs do grupo BTS retratam a história contada através das letras das músicas. O espaço arquitetônico correlacionado com a arte musical. Assim o grupo utiliza o recurso arquitetônico dos MVs para divulgar as músicas e a arte (Imagem 15 a 24).

Desse modo, a análise dos Vídeos Musicais se baseia na contagem de visualizações da plataforma do Youtube e pré selecionados com maior variedade e presença de elementos arquitetônicos no espaço. Assim, serão analisados os MVs pelas variantes pré estabelecidas (análise pela predominância e aparência do que é mostrado nos vídeos) feitos pelo grupo ao longo de 7 anos, no período de 2013 a 2020, sendo este o recorte cronológico. Optou-se separar os solos dos membros do grupo BTS no ano de 2016, assim evidenciando tanto o trabalho em grupo quanto o trabalho individual. Assim, ao todo 29 vídeos musicais (Quadros 1 e 2).

Quadro 1 – Lista de MVs a serem analisados por ano e álbum

Produção do grupo BTS		
ANO	ÁLBUM	MUSIC VIDEO
2013	2 Cool 4 Skool	No More Dream
2013	O!RUL8,2?	N.O
2014	Skool Luv Affair	Just One Day
2014	Dark & Wild	Danger
2015	The Most Beautiful Moment In Life, Part 1	I Need U
2015	The Most Beautiful Moment In Life, Part 2	Run
2015	Youth	I Need U
2016	The Most Beautiful Moment In Life: Young Forever	Fire
2016	Wings	Blood Sweat & Tears
2016	Wings	Boy Meets Evil
2016	Face Yourself	Blood, Sweat & Tears
2016	You Never Walk Alone	Not today
2016	You Never Walk Alone	Spring Day
2017	Love Yourself: Her	DNA
2017	Love Yourself: Her	Mic Drop
2018	Love Yourself: Tear	Fake Love
2018	FAKE LOVE / Airplane pt.2	Airplane pt. 2
2018	Love Yourself: Answer	IDOL
2019	Map Of The Soul: Persona	Boy with Luv
2019	Lights	Lights
2020	Map Of The Soul: 7	ON Official
2020	Map Of the Soul: 7	Black Swan Official

Fonte: Big Hit Entertainmet – Autora (2019)

Quadro 2 – MVs analisados dentro do álbum Wings

ANO	ÁLBUM	MV
2016	Wings	BEGIN
2016	Wings	LIE
2016	Wings	STIGMA
2016	Wings	FIRST LOVE
2016	Wings	REFLECTION
2016	Wings	MAMA
2016	Wings	AWAKE

Fonte: Big Hit Entertainmet – Autora (2019)

Imagens 15, 16, 17, 18: Montagem do cenário do MV “Boy With Luv”



Fonte: Nomad – MU:E (2019)

Imagem 19: Projeto 3D do MV “Blood, Sweat & Tears”



Fonte: Wings Concept Book – Big Hit Ent. (2017)

Imagens 20, 21, 22, 23: Esboços do partido arquitetônico do MV Blood, Sweat & Tears



Fonte: Wings Concept Book – Big Hit Ent. (2017)

Imagem 24: Cenário do MV “Spring Day”



Fonte: Bona Kim – MU:E (2019)

7.3. BTS COMO INFLUÊNCIA ARTÍSTICA

Ultrapassando as canções do grupo, o BTS elaborou um projeto chamado CONNECT BTS, que traduzido do inglês significa conexão BTS, ou até conectados BTS. Esse projeto global consiste em conectar cinco cidades e 22 artistas com o intuito de redefinir as relações entre arte e música, o material e o imaterial, artistas e seus públicos, teoria e prática. Desse modo, com o objetivo principal de conectar artes plásticas, cidades e música de maneira acessível, todas as exposições são gratuitas por conta do patrocínio do grupo.

O CONNECT BTS foi divulgado paralelamente ao novo álbum do grupo “Map Of The Soul: 7” que além de instigar a espera pelas novas músicas, o projeto CONNECT BTS também é uma maneira de aproximar os ARMYs (fãs do grupo BTS) como também quaisquer interessados pela arte nas exposições ao redor do mundo.

O curador coreano Daehyung Lee, responsável pela direção-geral das exposições afirma: “Esse projeto vai encorajar a apreciação da diversidade e estabelecerá o caminho para novas sinergias nascerem. Arte não pode mudar o mundo, mas pode influenciar pessoas”.

As cinco cidades foram: Londres (Serpentine Galleries, 14 de jan. até 06 de mar. De 2020); Berlim (Gropius Bau, 15 de jan. até 02 de fev. De 2020); Buenos Aires (21 de jan. até 22 de mar. De 2020); Seul (28 de jan. até 20 de mar. De 2020); Nova Iorque (05 de fev. até 27 de mar. De 2020) (Imagem 25).

Londres: Jacob Kudsk Steensen

Berlim: Martin-Gropius-Bau

Buenos Aires: Tomás Saraceno

Seul: Ann Veronica Janssens

Nova Iorque: Antony Gormley

Dessa forma, as exposições iniciam na Serpentine Galleries, de Londres. Segundo site oficial do CONNECT BTS, a obra digital imersiva de uma floresta reimaginada pelo artista dinamarquês Jakob Kudsk Steensen. Em Berlim, “Rituals of Care” mostram apresentações de 17 artistas internacionais. Assim, o artista argentino Tomás Saraceno vai mostrar uma instalação multimídia chamada de “Fly with Aerocene Pacha” que mescla arte, ciência e ativismo ambiental.

Em Nova Iorque, o projeto no Brooklyn Bridge Park foi encomendado pelo BTS CONNECT, uma iniciativa internacional de artes públicas financiada pelo grupo sobre a “conexão humana”. O grupo mantém contato com os artistas e disponibilizou a entrevista no site oficial para que todos os interessados pela arte pudessem ter acesso (Imagem 26).

Imagem 25: Divulgação do projeto CONNECT BTS



Fonte: CONNECT BTS (2020)

Imagem 26: Conversa do grupo BTS por videochamada sobre a arte e artista Ann Veronica Janssens



Fonte: CONNECT BTS (2020)

Em uma entrevista ao *Korea Now* o ministro da cultura, esportes e turismo da Coreia do Sul, Yang Woo, afirmou: “A série dos álbuns LOVE YOURSELF (Ame si mesmo) do grupo BTS oferece esperança e coragem. As músicas do BTS transmitem um sentimento universal com as pessoas e o mundo pode relacionar e gostar ao mesmo tempo [...] o governo sul-coreano reconhece a contribuição que o BTS fez para o avanço da cultura pop e das artes da nação” assim, ressaltando a influência artística do grupo.

Arte e música falam histórias sobre nossos tempos e nossos valores (Kim Namjoon, Conferência do álbum Map Of The Soul: 7).

8. ANÁLISE ARQUITETÔNICA DOS CENÁRIOS

As análises que serão realizadas em todos os MVs pré selecionados são aplicados do mesmo modo em cada vídeo estudado. Desse modo, levando em consideração cada cenário analisado, os quadros foram elaborados interligando os MVs (Vídeos musicais) separados pelo ano de lançamento com as variáveis analíticas propostas. Assim, as oito variantes arquitetônicas escolhidas são:

A **Característica Arquitetônica** predominante nas cenas escolhidas do vídeo musical que é representado. Apresentando assim, o Funcionalista que propõe um ambiente que a forma segue a função, espaços com um propósito; o Naturalista que por sua vez propõe um espaço mais voltado ao natural, seja tanto natural urbano quanto natural paisagístico; o Historicista que representa um estilo de resgate ao passado, com estilos arquitetônicos marcados no tempo histórico.

A **Composição Arquitetônica** do ambiente é referente ao arranjo formal das cenas mostradas nos MVs, como por exemplo, a simetria, o ordenamento e o equilíbrio.

Assim, analisando o **Mobiliário** que é mais utilizado nos vídeos do grupo BTS, seja tanto por um ambiente composto por mesas, cadeiras, abajur e espelhos, por exemplo, quanto por ambientes mais *clean* que não apresentam nenhum mobiliário no cenário.

Os **Materiais** evidentes e predominantes no espaço. Dessa forma, materiais como: Concreto, cimento, vidro, ferro, madeira e estofados.

Desse modo, a variante **Cor/Luz** é formada pelo contexto de escalas e famílias de cores mais usadas e repetidas em cada vídeo musical. Como por exemplo as escalas de preto, azul e verde.

No que se diz respeito às **Particularidades** dos MVs são os detalhes do contexto, produção e cenários estudados. São os detalhes ditos especiais para a análise.

Imagem Arquitetônica dos ambientes apresentados foram divididos em dois modelos, o modelo real e o modelo de cenário. Nota-se um espaço já existente, sem muitas interferências e um espaço modificado e ordenado, construído para tal finalidade, respectivamente.

Por fim, a última variável analítica se diz respeito à **Conexão do cenário com o vídeo musical**. Dessa forma, evidenciando a compreensão da mensagem apresentada no vídeo com as cenas criadas.

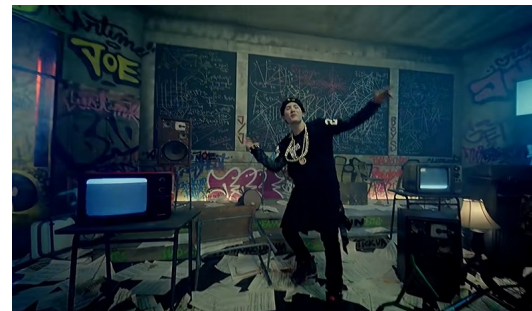
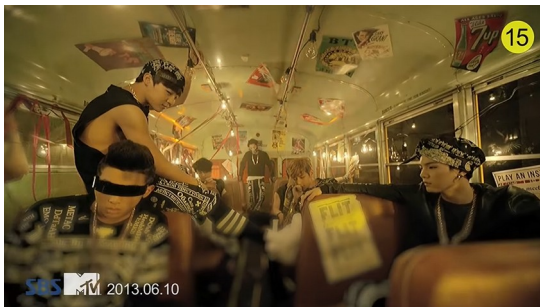
8.1. VARIÁVEIS ANALÍTICAS PRESENTES NOS CENÁRIOS

Quadro 3 – MVs analisados dentro das variáveis arquitetônicas

VARIÁVEIS ANALÍTICAS - 2013 a 2015							
Ano	2013		2014		2015		
Vídeo Musical	No More Dream	N.O	Just One Day	Danger	I Need U	Run	I Need U (japonês)
Característica Arquitetônica	Naturalista	Historicista	Naturalista	Naturalista	Funcionalista	Naturalista	Naturalista
Composição Arquitetônica	Desordem Desequilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio – Alusão Clássica	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Desordem Desequilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio
Mobiliário	Cadeiras, abajur TV, lata de lixo, pneus, aparelho de som, poste	Mesa, cadeiras	Cadeiras	Banco Piano, espelho, carrinhos de compra	Mesa, cama, abajur, quadro Banheira, espelho, TV	Sofá, espelho, abajur	Cama, cadeira, quadro, espelho Banheira
Materiais	Concreto, cimento, ferro, madeira	Cimento, madeira, vidro	Concreto	Concreto, cimento, ferro	Concreto, cimento, ferro, madeira	Concreto, cimento	Concreto, cimento
Cor / Luz	Escala de preto, azul e verde	Escala de branco, preto Vermelho	Escala de branco, preto	Escala de preto	Escala de cinza, marrom, azul	Escala de branco, cinza, marrom, azul	Escala de cinza Verde
Particularidades	Grafitagem, Casas cenográficas, Pista de Skate	Mãos cenográficas, fitas decorativas	Sombra de um relógio	Grafitagem, cesta de basquete	Contêiner, posto de gasolina, trilha de trem	Grafitagem, Contêiner	Paisagismo
Imagem Arquitetônica	Real / Cenário	Real / Cenário	Real	Real	Real	Real / Cenário	Real
Conexão do cenário com o Vídeo Musical	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim

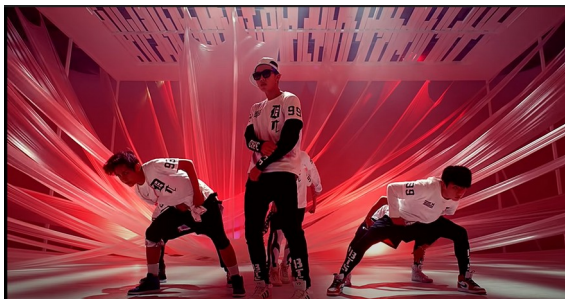
Fonte: Big Hit Entertainmet – Autora (2020)

Imagens 27, 28, 29, 30: Cenário do MV “No More Dream”



Fonte: Youtube (2013)

Imagens 31, 32, 33, 34: Cenário do MV “N.O”



Fonte: Youtube (2013)

Imagens 35 e 36: Cenário do MV “Just One Day”



Fonte: Youtube (2014)

Imagens 37 e 38: Cenário do MV “Danger”



Fonte: Youtube (2014)

Imagens 39, 40, 41, 42: Cenário do MV “I Need U”



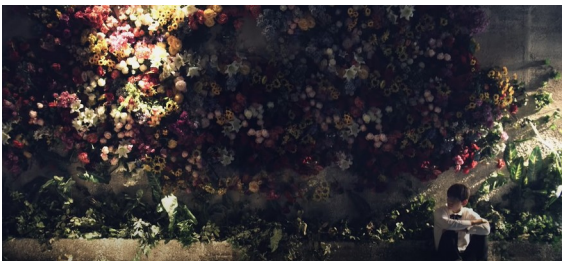
Fonte: Youtube (2015)

Imagens 43, 44, 45, 46: Cenário do MV "RUN"



Fonte: Youtube (2015)

Imagens 47, 48, 49, 50: Cenário do MV "I Need U" versão japonesa



Fonte: Youtube (2015)

Quadro 4 – MVs analisados dentro das variáveis arquitetônicas

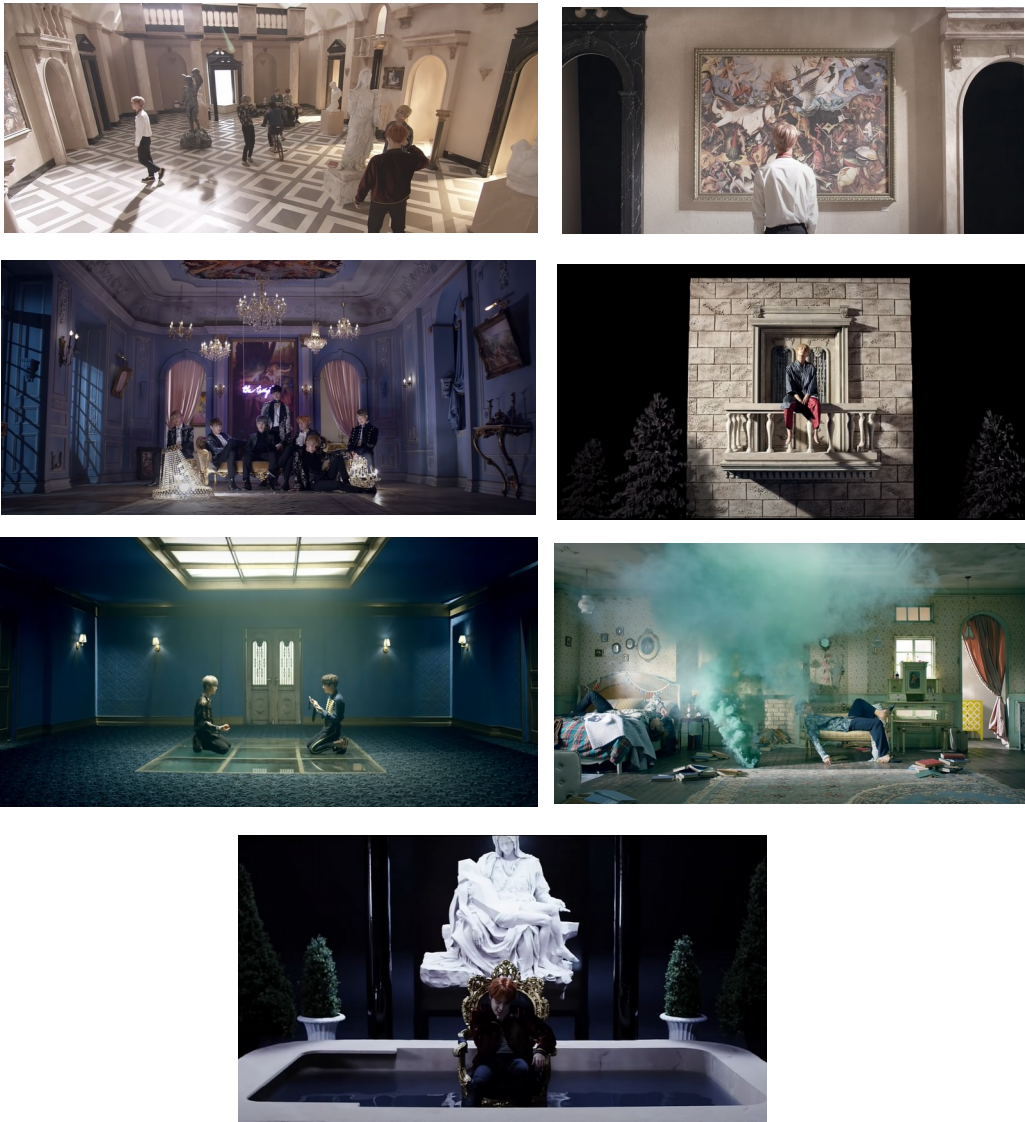
VARIÁVEIS ANALÍTICAS - 2016 a 2017								
Ano	2016						2017	
Vídeo Musical	Fire	Blood Sweat & Tears	Boy Meets Evil	Blood, Sweat & Tears japonês	Spring Day	Not Today	DNA	Mic Drop
Característica Arquitetônica	Naturalista	Historicista	Historicista	Historicista	Naturalista	Naturalista	Funcionalista	Funcionalista
Composição Arquitetônica	Desordem Desequilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio
Mobiliário	Sofá, quadros Fogão, TV	Mesa, cadeiras, abajur, quadros Espelho	Não tem	Mesa, cadeiras, cama, sofá, abajur, quadro Espelho	Mesa, cadeiras, sofá, abajur	Não tem	Sofá, abajur, espelho	Mesa, cadeiras
Materiais	Concreto, Cimento	Concreto, cimento, vidro	Cimento, tijolo aparente, ferro	Concreto, cimento, vidro	Concreto, Cimento, ferro	Concreto, cimento, ferro	Cimento, Ferro	Concreto, cimento, ferro
Cor / Luz	Escala de preto, azul, rosa	Escala de preto, azul, rosa, roxo	Escala de preto, rosa, roxo Laranja, verde	Supercolorido	Escala de cinza, marrom e azul	Escala de preto, azul, rosa, roxo	Escala de preto Supercolorido	Escala de cinza, marrom e azul Vermelho
Particularidades	Grafitagem	Arcos romanos, colunas dóricas, frontão, estátua, efeitos digitais, pintura "A queda dos anjos rebeldes".	Arcos romanos, efeitos digitais	Paisagismo, efeitos digitais, alucinante	Vagão de trem	Efeitos digitais	Efeitos digitais, painel de pintura	Industrial, efeitos digitais
Imagem Arquitetônica	Real / Cenário	Cenário	Real	Cenário	Real	Cenário / Real	Cenário	Cenário / Real
Conexão do cenário com o Vídeo Musical	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim

Imagens 51 e 52: Cenário do MV “Fire”



Fonte: Youtube (2016)

Imagens 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59: Cenário do MV “Blood, Sweat & Tears”



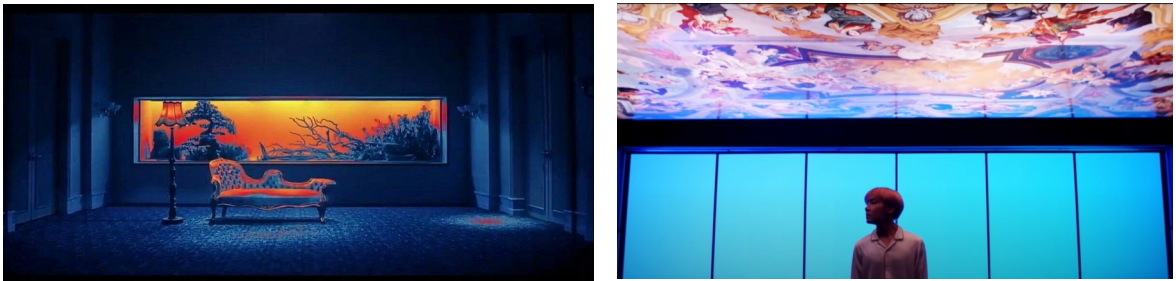
Fonte: Youtube (2016)

Imagens 60 e 61: Cenário do MV “Boy Meets Evil”



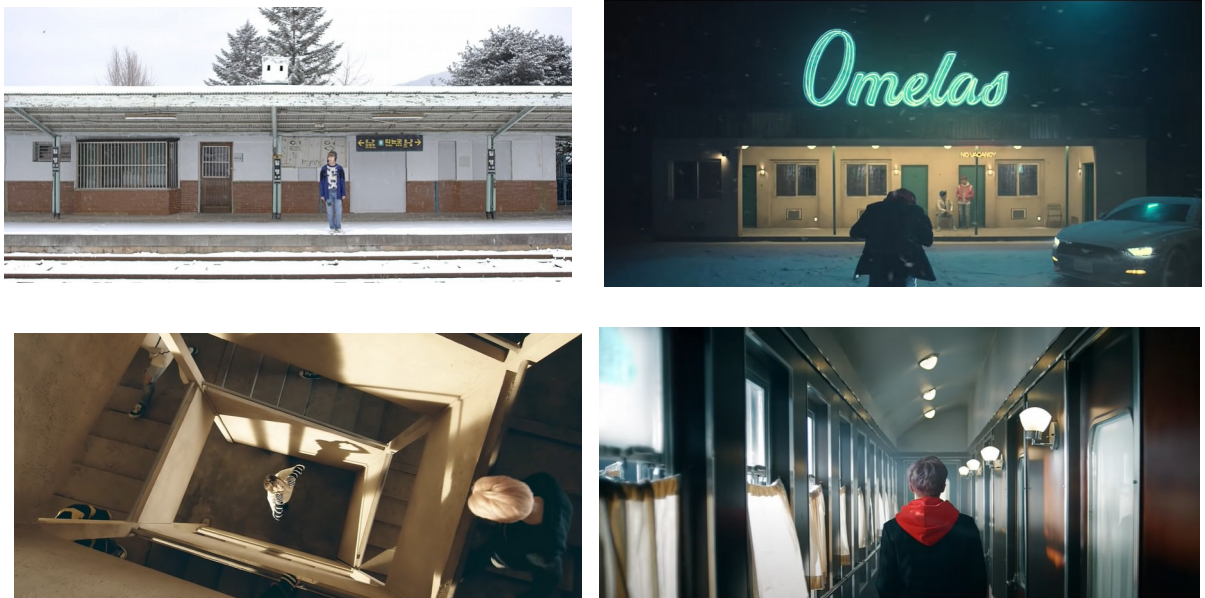
Fonte: Youtube (2016)

Imagens 62 e 63: Cenário do MV “Blood, Sweat & Tears” – Versão japonesa



Fonte: Youtube (2016)

Imagens 64, 65, 66, 67: Cenário do MV “Spring Day”



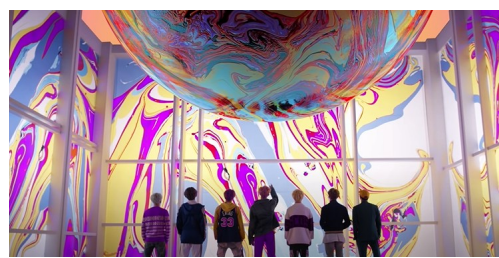
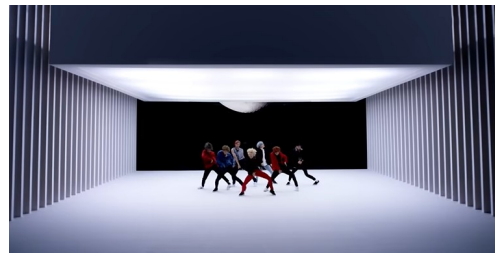
Fonte: Youtube (2016)

Imagens 68 e 69: Cenário do MV “Not Today”



Fonte: Youtube (2016)

Imagens 70, 71, 72, 73: Cenário do MV “DNA”



Fonte: Youtube (2017)

Imagens 74, 75, 76, 77: Cenário do MV “MIC Drop”



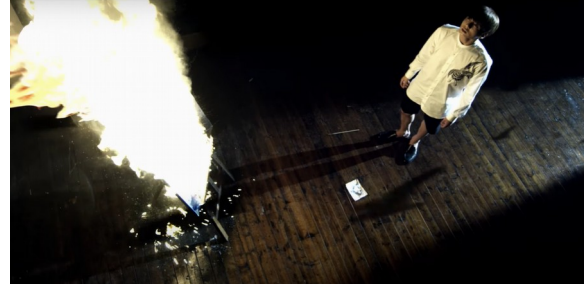
Fonte: Youtube (2017)

Quadro 5 – MVs analisados dentro das variáveis arquitetônicas

VARIÁVEIS ANALÍTICAS - 2016 (Álbum: WINGS Músicas solo)							
Ano	2016						
Vídeo Musical	Begin	Lie	Stigma	First Love	Reflection	Mama	Awake
Característica Arquitetônica	Funcionalista	Funcionalista	Funcionalista	Funcionalista	Funcionalista	Funcionalista	Historicista
Composição Arquitetônica	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio
Mobiliário	Cama, sofá, quadro	Mesa, cadeiras, cama	Mesa, cadeiras Caixotes	Cadeira Piano	Mesa, cadeira, abajur	Quadro	Mesa, cadeira, cama, abajur, quadro
Materiais	Concreto, cimento, madeira, ferro	Cimento, gesso	Cimento, tijolo aparente, ferro, madeira	Cimento, vidro, madeira	Cimento, vidro Espelho	Textura estofado	Cimento, Madeira
Cor / Luz	Escala de cinza	Escala de branco, azul e verde	Escala de cinza, marrom e azul	Escala de preto, azul, rosa Marrom	Escala de cinza	Escala de branco Supercolorido	Escala de preto, azul, rosa e roxo
Particularidades	Galhos secos, cavalete	Mão figurativa	Grafitagem	Loja	Contêiner, "Orelhão"	Constata de cores rapidamente	Escultura, papel de parede
Imagem Arquitetônica	Cenário	Cenário	Cenário	Cenário	Cenário	Cenário	Cenário
Conexão do cenário com o Vídeo Musical	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim

Fonte: Big Hit Entertainment – Autora (2020)

Imagens 78 e 79: Cenário do MV “Begin”



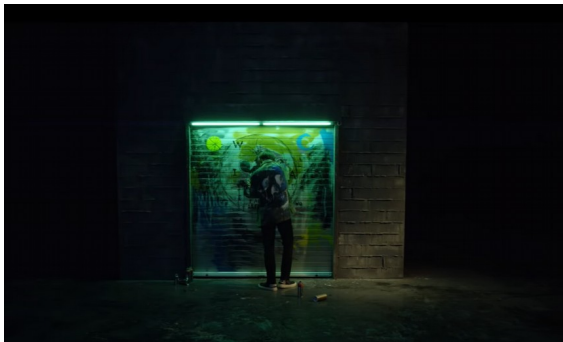
Fonte: Youtube (2016)

Imagens 80 e 81: Cenário do MV “Lie”



Fonte: Youtube (2016)

Imagens 82 e 83: Cenário do MV “Stigma”



Fonte: Youtube (2016)

Imagens 84 e 85: Cenário do MV “First Love”



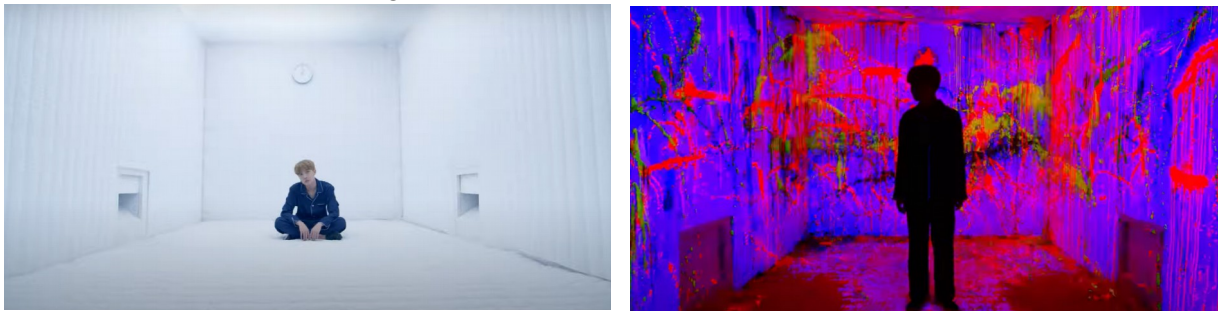
Fonte: Youtube (2016)

Imagens 86 e 87: Cenário do MV “Reflection”



Fonte: Youtube (2016)

Imagens 88 e 89: Cenário do MV “MAMA”



Fonte: Youtube (2016)

Imagens 90, 91, 92: Cenário do MV “Awake”



Fonte: Youtube (2016)

Quadro 6 – MVs analisados dentro das variáveis arquitetônicas

VARIÁVEIS ANALÍTICAS - 2018 a 2020							
Ano	2018			2019		2020	
Vídeo Musical	Fake Love	Airplane pt. 2	IDOL	Boy with Luv	Lights	ON Oficial	Black Swan Oficial
Característica Arquitetônica	Historicista	Historicista	Historicista	Historicista	Funcionalista	Naturalista	Historicista
Composição Arquitetônica	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio	Simetria Ordenamento Equilíbrio
Mobiliário	Mesa, cadeiras, quadro, abajur, espelho Piano	Mesas, cadeiras, abajur	Mesa, cadeiras, sofá, quadro	Mesa, cadeiras, sofá	Cadeiras, telão	Cadeiras	Cadeiras, espelho
Materiais	Concreto, cimento, ferro, madeira	Madeira	Cimento, ferro, vidro	Ferro, madeira	Cimento, madeira	Madeira	Concreto, cimento, madeira Materiais nobres espelho
Cor / Luz	Escala de preto, azul, verde, rosa, roxo Marrom	Escala de preto, verde Amarelo	Supercolorido	Escala de preto, azul, rosa Amarelo, vermelho	Escala de preto, azul e verde	Escala de cinza, marrom, azul Vermelho	Escala de cinza, marrom, azul Bronze
Particularidades	Todos os materiais em tons envelhecidos, escultura, brinquedos	Vitrais, portas com arco, persiana	Influência africana, Hanok	Cinema, placas sinalizações, postes,	Cinema	Referência de filmes	Art Decó – Formas geométricas estampas, florais, formas estilizadas
Imagem Arquitetônica	Cenário	Cenário	Cenário	Cenário	Real	Cenário / Real	Real - Los Angeles Theater Broadway
Conexão do cenário com o Vídeo Musical	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim

Fonte: Big Hit Entertainmet – Autora (2020)

Imagens 93, 94, 95, 96, 97, 98: Cenário do MV “Fake Love”



Fonte: Youtube (2018)

Imagens 99 e 100: Cenário do MV “Airplane pt. 2”



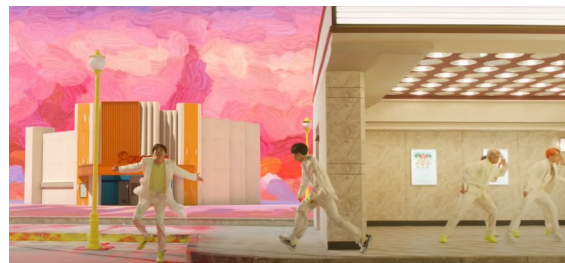
Fonte: Youtube (2018)

Imagens 101, 102, 103, 104: Cenário do MV “IDOL”



Fonte: Youtube (2018)

Imagens 105, 106, 107, 108: Cenário do MV “Boy With Luv”



Fonte: Youtube (2019)

Imagens 109, 110, 111: Cenário do MV “Lights”



Fonte: Youtube (2019)

Imagens 112, 113, 114, 115: Cenário do MV “ON”



Fonte: Youtube (2020)

Imagens 116 e 117: Cenário do MV “Black Swan”

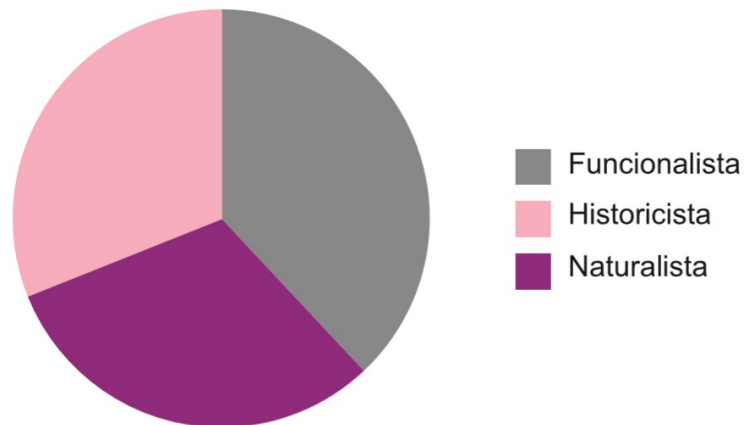


Fonte: Youtube (2020)

8.2. A IMPORTÂNCIA DO CENÁRIO DOS MVS DO BTS NA COMPREENSÃO DA MENSAGEM

Neste tópico a seguir explica-se como as variáveis analíticas foram traduzidas percentualmente em relação aos conjuntos de MVs selecionados na pesquisa. Dessa forma, a elaboração dos gráficos evidencia as propostas levantadas pelo BTS na produção dos MVs de 2013 até 2020.

Gráfico 01: Variável arquitetônica – Característica Arquitetônica

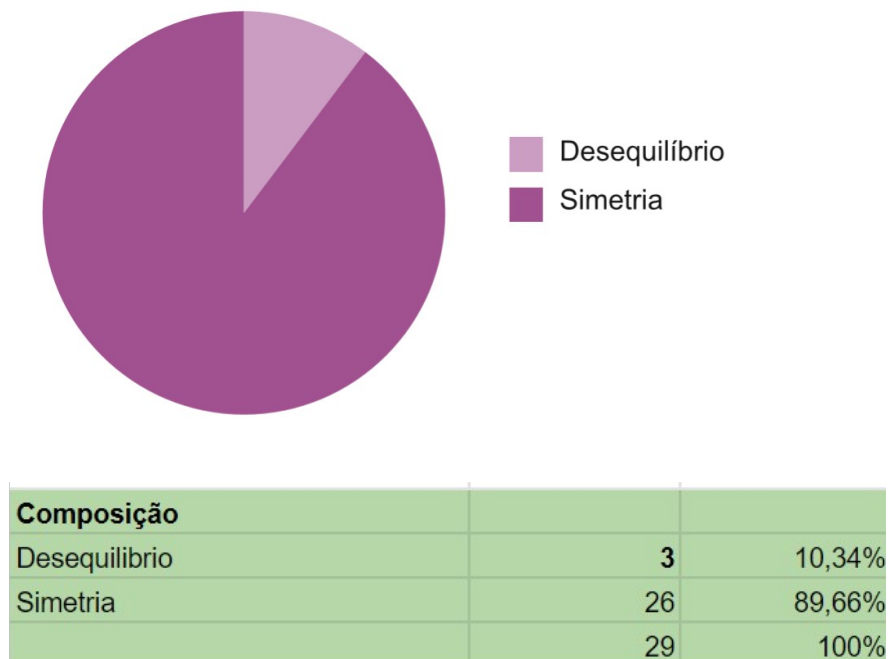


Característica Arquitetônica	Quantidade	Porcentagem
Funcionalista	11	37,93%
Naturalista	9	31,03%
Historicista	9	31,03%
	29	100%

Fonte: Autora (2020)

Considerando as características arquitetônicas nos Vídeos Musicais pré-selecionados do grupo BTS, estes apresentam na sua maioria, onze vídeos, caracterizados **Funcionalista** (37,93%). Nota-se que Naturalista e Historicista apresentaram a mesma porcentagem (31,03%) com nove vídeos musicais cada. O que pode-se concluir tem uma ligeira ocorrência, pode-se perceber um equilíbrio.

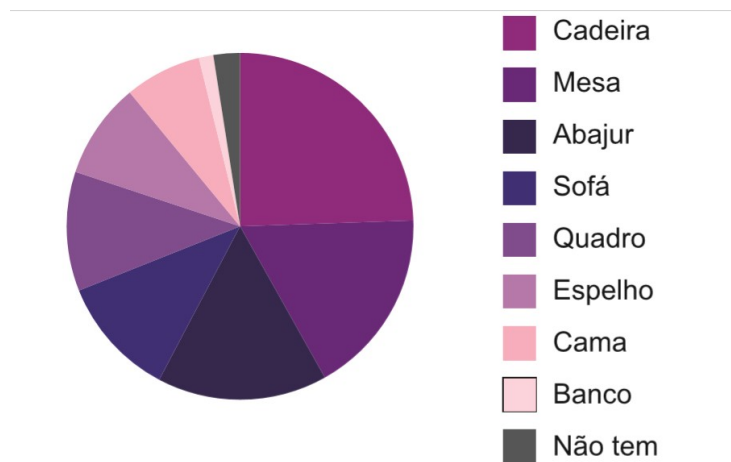
Gráfico 02: Variável arquitetônica – Composição Arquitetônica



Fonte: Autora (2020)

Com relação a composição arquitetônica, predominante nos Vídeos Musicais pré-selecionados do grupo BTS, apresenta na sua maioria, vinte e seis vídeos, características **simétricas, ordenadas e equilibradas (89,66%)** no arranjo formal dos vídeos. Nota-se que desequilíbrio presente nos MVs apresenta apenas (10,34%) com três vídeos musicais.

Gráfico 03: Variável arquitetônica – Mobiliário

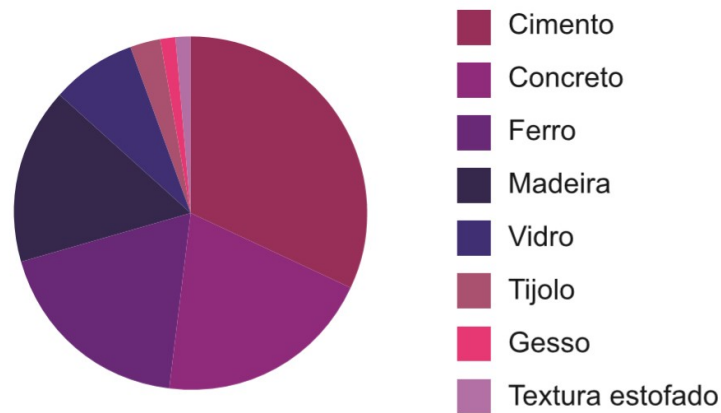


Mobiliário	Quantidade	Porcentagem
Cadeira	20	68,97%
Mesa	14	48,28%
Abajur	13	44,83%
Sofá	9	31,03%
Quadro	9	31,03%
Espelho	7	24,14%
Cama	6	20,69%
Banco	1	3,45%
Não tem	2	6,90%
	29	100%

Fonte: Autora (2020)

Considerando o mobiliário nos Vídeos Musicais pré-selecionados do grupo BTS, estes apresentam em ordem de utilização o grupo de: **Cadeira (68,97%)**, **Mesa (48,28%)**, **Abajur (44,43%)** e **Sofá (31,03%)**. Nota-se que Banco (3,15%) e nenhum mobiliário (6,90%) apresentam a minoria na utilização da criação das cenas nos MVs.

Gráfico 04: Variável arquitetônica – Materiais

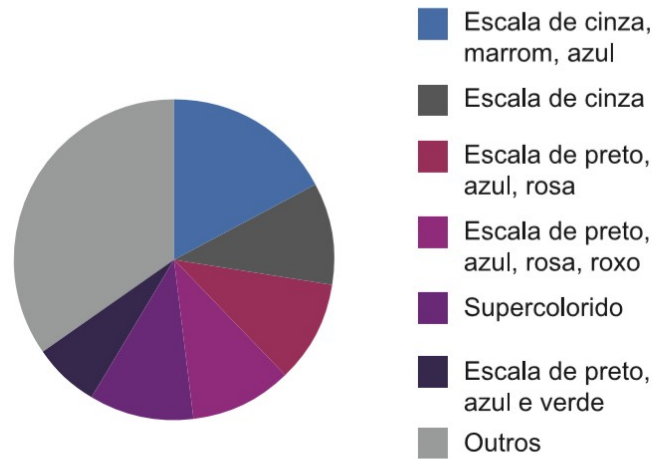


Materiais	Quantidade	Porcentagem
Cimento	24	82,76%
Concreto	15	51,72%
Ferro	14	48,28%
Madeira	12	41,38%
Vidro	6	20,69%
Tijolo Aparente	2	6,90%
Gesso	1	3,45%
Textura estofado	1	3,45%
	29	100%

Fonte: Autora (2020)

Considerando os materiais nos Vídeos Musicais pré-selecionados do grupo BTS, estes apresentam na sua maioria, as características visuais de: **Cimento (82,76%), Concreto (51,72%), Ferro (48,28%) e Madeira (41,38%)**. Nota-se que o material de revestimento menos utilizado nos MVs foi o de Textura estofado (3,45%) em apenas um vídeo apresentado.

Gráfico 05: Variável arquitetônica – Cor/Luz

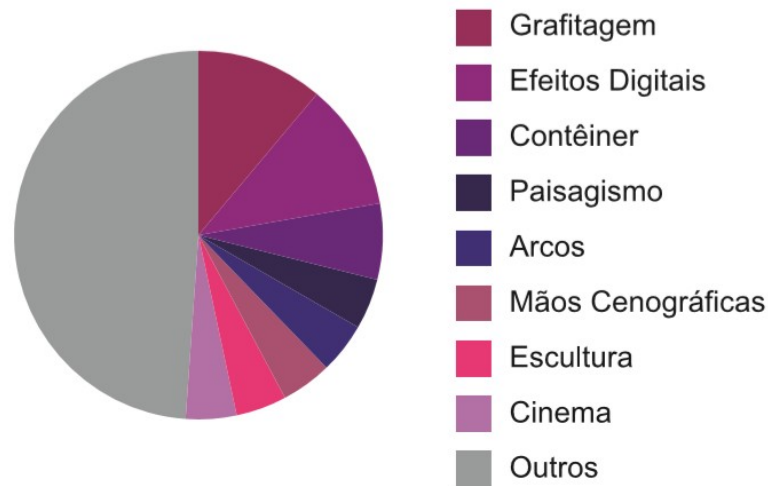


Cor / Luz		
Outros	10	34,48%
Escala de cinza, marrom, azul	5	17,24%
Escala de cinza	3	10,34%
Escala de preto, azul, rosa	3	10,34%
Escala de preto, azul, rosa, roxo	3	10,34%
Supercolorido	3	10,34%
Escala de preto, azul e verde	2	6,90%
	29	100%

Fonte: Autora (2020)

Com relação as escalas de cores predominantes nos Vídeos Musicais pré-selecionados do grupo BTS, apresenta na sua maioria, **a escala de cinza, tons de marrom e azul (17,24%)**, em seguida com Escala de cinza (10,34%). Nota-se que a escala de preto, azul e verde, presente em dois MVs, possui a menor parte da utilização das cores (6,90%). Porém, vale ressaltar a variante **Outros (34,48%)** são muitos elementos que não se repetem, então nota-se uma identidade própria para o próprio MV. **É o MV que têm aquela informação específica de cores.**

Gráfico 06: Variável arquitetônica – Particularidades



Particularidades		
Grafitagem	5	17,24%
Efeitos Digitais	5	17,24%
Contêiner	3	10,34%
Paisagismo	2	6,90%
Arcos	2	6,90%
Mãos	2	6,90%
Escultura	2	6,90%
Cinema	2	6,90%
Outros	22	75,86%
	29	100%

Fonte: Autora (2020)

Com relação as particularidades predominantes nos Vídeos Musicais pré-selecionados do grupo BTS apresenta na sua maioria, **Grafitagem e Efeitos visuais**, ambos com (17,24%), em seguida **Contêiner** que aparece com 10,34%. Nota-se o restante das variáveis possuem a menor parte da utilização nos MVs. Porém, vale ressaltar a variante **Outros (75,85%)** são muitos elementos que não se repetem, então nota-se uma identidade própria para o próprio MV. **É o MV que têm aquela particularidade específica.**

Gráfico 07: Variável arquitetônica – Imagem arquitetônica

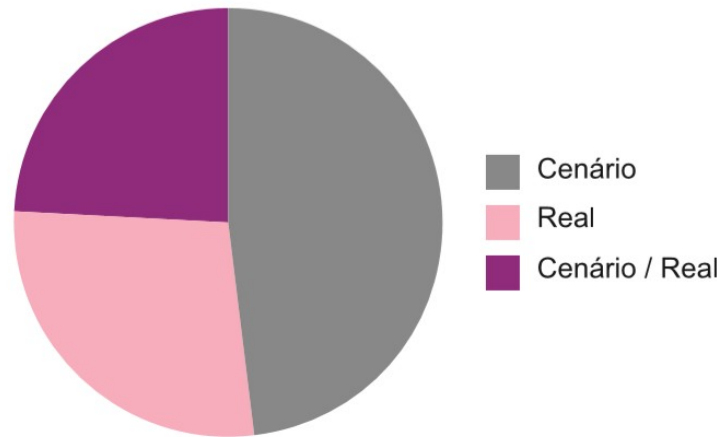


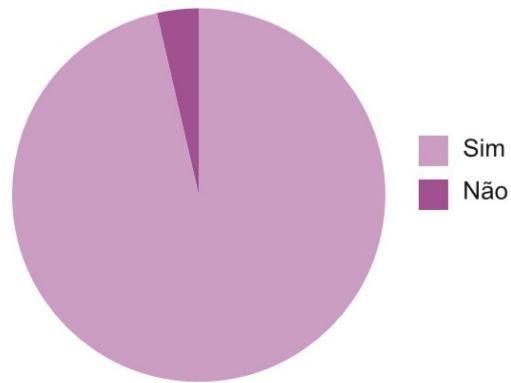
Imagem Arquitetônica		
Cenário	14	48,28%
Real	8	27,59%
Cenário/Real	7	24,14%
	29	100%

Fonte: Autora (2020)

Com relação as imagens arquitetônicas predominantes criadas nos Vídeos Musicais pré-selecionados do grupo BTS apresenta na sua maioria, imagens arquitetônicas projetadas, criadas. **Cenários pensados para atender aquele objetivo específico da mensagem (48,28%)**. Nota-se que a diferença porcentual entre imagem arquitetônica Real (27,59%) e imagem arquitetônica presente em ambas as cenas (24,14%) não é muito grande.

8.3. ANÁLISE DA CONEXÃO DOS CENÁRIOS DOS MVs COM A LETRA DA MÚSICA

Gráfico 08: Variável arquitetônica – Conexão cenário



Conexão cenário		
Sim	28	96,55%
Não	1	3,45%
	29	100,00%

Fonte: Autora (2020)

A partir dos dados pesquisados, nota-se que existe uma conexão dos cenários dos MVs com letras das músicas. Reforçando a mensagem que é passada pela música (**96,55%**). Desse modo, apenas um vídeo musical não apresenta conexão direta da cenografia e a música (3,45%).

A seguir alguns exemplos das músicas traduzidas para língua portuguesa de trechos retirados das músicas que apresentam conexão com o cenário nos MVs bem como a interpretação da autora sobre cada conexão.

TÍTULO DA MÚSICA: NO MORE DREAM

*Não sabe como viver. Não sabe como voar
 Não sabe como decidir. Não sabe como sonhar agora
 Abra seus olhos agora
 Dance agora, sonhe agora
 Pare de hesitar, pare de ser indeciso,
 O que está acontecendo?*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

A criação das cenas no MV evidenciam a rebeldia de jovens para iniciar um movimento. Direcionando ao sentido oposto estipulado pelos padrões da sociedade. O cenário criado expressa a confusão da mente adolescente com as dúvidas sobre qual caminho seguir na vida. Ambientes desorganizados, objetos jogados pelo chão, mobiliário espalhados de forma orgânica pelo espaço demonstrando a inquietude da juventude.

TÍTULO DA MÚSICA: N.O

*Não há nenhum assunto que não seja estudar
 Há tantos outros garotos como eu lá fora.
 Vivendo a vida como marionete. Quem cuida de mim?
 Adultos dizem que este é o único momento difícil
 Suporte isso, faça isso mais tarde
 Todo mundo diz não, isso não vai funcionar mais
 Não seja capturado pelos sonhos dos outros*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

A utilização de elementos ordenados e simetria na composição do cenário no MV expressa a sensação de arranjo formal e autoridade. Uma narrativa que demonstra a tentativa de relutância dos jovens coreano contra o sistema escolar sul-coreano que sufocam os sonhos adolescentes. Assim, optando por um cenário com arranjos arquitetônicos formais e que evidencia o poder e a disciplina.

TÍTULO DA MÚSICA: JUST ONE DAY

*Eu sei, eu te deixei de lado por causa do meu sonho
Então me dê apenas só mais um dia,
Mesmo que seja em sonho, só mais um dia*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

O jogo de luz e sombra criado como plano de fundo do cenário faz uma associação temporal diretamente com a letra da música: O relógio. Nota-se que apenas por um dia, os ponteiros do relógio acompanham a melodia da música.

TÍTULO DA MÚSICA: DANGER

*Somos linhas paralelas,
Vamos na mesma direção
Mas somos diferentes
Não tenho ninguém além de você
Mas por que parece que estamos sempre tão distantes?*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Nota-se que a escolha do espaço para a representação indireta da música é uma estação de metrô/trem. Assim, os trens se encontram um ao lado do outro porém não se encontram pois são trilhas paralelas. As características urbanas no MV são presentes por muitos momentos de tela.

TÍTULO DA MÚSICA: I NEED U

*Mas, eu não escuto as minhas palavras
Murmuro de novo, eu murmuro de novo
Murmuro de novo, eu murmuro de novo
Você não diz nada, eu irei te tratar bem, por favor
O céu está azul novamente, o céu está azul novamente*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

O espaço cenográfico que se interliga no instante musical selecionado é representado com um espaço vazio e apenas uma banheira cheia de água e um dos artistas dentro da água relutando para sair para superfície.

TÍTULO DA MÚSICA: RUN

*Não importa o quão longe procuro por você,
É apenas um sonho vazio
Não importa o quão louco eu corro,
Eu volto para esse mesmo lugar*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Em vários momentos do MV, cenas são repetidas e espaços remontados para transmitir a sensação de sempre voltar para o mesmo lugar, como diz na letra da música.

TÍTULO DA MÚSICA: I NEED U VERSÃO JAPONESA

*É doloroso ver você
Essas suas palavras me deixam ansioso
Não vejo mais a verdade, eu já estou envenenado
E isso tem estado me rasgando
Meu coração não correspondido apenas se fere*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

O espaço cenográfico se conecta com a música pelas representações paisagísticas, ligando diretamente o amor e a necessidade da pessoa amada com a composição natural do ambiente. Inclusive flores sendo queimadas no ambiente representado mostrando a ausência que o amor fez ao narrador.

TÍTULO DA MÚSICA: FIRE

*Eu me torno uma destruição total, estou bêbado, bêbado
Só xingo nas ruas, ruas
Eu perdi minha cabeça, como um cara maluco
Todo o mundo está uma bagunça, vivendo como um beep-beep*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

A desordem e sensação de ambiente confuso é proposital no MV pois nota-se a necessidade de passar a imagem de embriagues, de total liberdade. Assim como o fogo é solto ao vento, a cenografia evidencia essa fuga dos rastros do fogo. Como também, a disposição do mobiliário e presença de um *cooktop* pegando fogo e várias explosões durante o vídeo musical.

TÍTULO DA MÚSICA: BLOOD, SWEAT & TEARS

Eu estou viciado nessa prisão que é você
 Eu não posso adorar ninguém mais além de você
 Eu sabia muito bem que estava bebendo do cálice envenenado

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

O cenário do MV é basicamente em sua predominância todo classicista. Elementos de ordem e simetria presentes transmitindo essa ordem ao contexto musical. A prisão e cálice envenenado são representados no instante de portas sendo fechadas, dualidade de bem e mal, jogo entre as escalas de cores presente no vídeo e característica de um ambiente pomposo e rico demonstrando a luxúria do ser humano pela busca de sempre querer mais.

TÍTULO DA MÚSICA: BLOOD, SWEAT & TEARS VERSÃO JAPONESA

*Me abrace todo o caminho
 Baby, mesmo que eu saiba que você está intoxicando,
 Eu bebo você
 Você é whisky arriscado*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Cenas e cortes de vídeos que transmitem a sensação de alucinação. Cores muito saturadas e mudanças repentinas de cenários podendo deixar o espectador até confuso com a narrativa na tela. Intoxicação sempre representada pelas cores, mobiliário luxuoso e gelo seco.

TÍTULO DA MÚSICA: SPRING DAY

*Eu quero segurar sua mão
 E ir para o outro lado da Terra
 Para encerrar este inverno
 Quanto tempo mais
 Terá de cair neve para os dias de primavera chegarem?*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

O ambiente natural e urbano que se passa o Vídeo Musical condiz com a narrativa da letra e melodia da música. Trem que transita estações de muito frio em busca de dias ensolarados.

TÍTULO DA MÚSICA: NOT TODAY

*Tão quente, nosso sucesso está se duplicando
Tão quente, estamos derrubando as paradas
Tão alto, estamos em um trampolim
Tão alto, alguém tente nos parar
Não poderíamos falhar
Porque nós acreditamos um no outro*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Nota-se que a escolha do espaço para a representação indireta da música é uma área montanhosa. Assim a montanha representa a imponência da resistência na mensagem da música.

TÍTULO DA MÚSICA: DNA

*Pude te reconhecer assim que te vi
Como se estivéssemos chamando um ao outro
O DNA nas minhas veias me diz
Que você é quem eu venho procurando*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

O cenário supercolorido e com ligação direta a letra e mensagem da música. Nota-se imagens projetadas e efeitos digitais representando o DNA humano como referência ao nome da música.

TÍTULO DA MÚSICA: MIC DROP

*Mais um troféu nas minhas mãos
São tantos que nem consigo contá-los
Solta o microfone
Cuidado com os pés e cuidado com suas palavras
Alguém me pare, estou prestes a perder o controle
Tão ocupado que meu corpo já não basta
Solta o microfone*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

O espaço planejado para dar ênfase a narrativa da música, faz-se necessário a representação de espaços que representem o trabalho na área musical. Como o estúdio de música, microfones, instrumentos musicais, representação sonora.

TÍTULO DA MÚSICA: BEGIN

*O mundo era muito grande e eu era pequeno
Agora eu não posso sequer imaginar
Estava sem cheiro e completamente vazio*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Cenário com pouco mobiliário. Uma sensação de espaços vazios e tons na escala de preto. Desse modo, passando a sensação de um indivíduo sem rumo mas que está pronto para começar novamente.

TÍTULO DA MÚSICA: LIE

*Pego em uma mentira
Liberte-me desse inferno
Eu não consigo escapar desse sofrimento
Por favor, salve o eu que está sendo punido*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Nota-se que as cenas do MV são centralizadas em ambientes que representam um hospital/hospital psiquiátrico. Assim, transmitindo a sensação de estar preso vivendo uma mentira.

TÍTULO DA MÚSICA: STIGMA

*Essa luz, essa luz, por favor ilumine meus pecados
Onde eu não posso voltar o sangue vermelho está fluindo
Mais profundo, sinto que estou morrendo todos os dias
Por favor, deixe-me ser punido*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Cenário que reflete uma cena de assassinato. Nota-se no instante específico a cena onde o ambiente está todo em escala de tons de preto e a luz que ilumina o espaço aparece no centro e no alto da tela. Associando a visão de uma justiça divina. Segundo o dicionário da língua portuguesa, o significado de Estigma é Cicatriz ocasionada por uma ferida ou por um machucado.

TÍTULO DA MÚSICA: FIRST LOVE

*Em um canto da minha memória
Um piano marrom encostado a um lado
No canto da minha casa de infância
Um piano marrom encostado a um lado*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Na imagem arquitetônica principal do MV nota-se que as cenas são direcionadas em vários instantes da tela para um piano marrom como centro da narrativa inicial do vídeo. Evidenciando a cenografia, composição, mobiliário e escalas de tons mais quentes para compreensão da mensagem existente na letra da música.

TÍTULO DA MÚSICA: REFLECTION

*Cada vida é um filme
Nós temos diferentes estrelas e histórias
Nós temos diferentes noites e manhãs*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

A presença de vidro e espelhos são as peças fundamentais para a ligação entre a letra da música e os cenários apresentados. No instante preciso uma obra de vidro reflete a visão do artista que reflete a imagem do mesmo, e segundos depois se rompe.

TÍTULO DA MÚSICA: MAMA

*Maior do que tudo abaixo do céu
A única, as mãos de mãe que são as mãos que curam
Você será para sempre o meu remédio*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Ligação direta com um quadro no último instante de tela de um quadro com uma mãe amamentando seu filho. A letra da música é um agradecimento a mãe sobre todas as vezes que curou seu filho. Cenário principal que transmite a sensação de alucinação devido às cores muito saturadas e mudanças de câmeras rapidamente.

TÍTULO DA MÚSICA: AWAKE

*Os momentos felizes perguntaram-me
Se eu estou realmente bem
Ah, não
Eu respondi: Não, eu tenho tanto medo
Mesmo assim, eu segurei seis flores em minhas mãos
Eu só estou caminhando, eu disse*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

A narrativa principal evidencia o questionamento e as dúvidas do artista. Ainda assim, a ligação metafórica do cenário com a história contada na música nota-se a vontade do artista continuar acordado e não adormecer. A centralização da cama no instante exato do refrão da música enfatiza a relutância para permanecer firme no caminho que deseja percorrer. No último cenário, as seis (anteriores) músicas são unidas no MV por meio da fotografia, assim como as seis flores ditas na letra da música.

TÍTULO DA MÚSICA: FAKE LOVE

*Eu queria que o amor fosse perfeito por si só
Queria que todas minhas fraquezas pudessem ser escondidas
Eu plantei uma flor que não pode florescer
Em um sonho que não pode se tornar real*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

O uso da escala de cores mais frios e envelhecidos enfatizando o amor desgastado e cansado. Os materiais como ferro e textura de cimento que transmitem a sensação ao espectador de dureza, firmeza. Assim, um amor desgastado, machucado, inflexível e irredutível como representa a letra da música.

TÍTULO DA MÚSICA: AIRPLANE PT 2 VERSÃO JAPONESA

*Me divertindo navegando em nuvens,
Olhando para as nuvens e desaparecendo
Vocês não sabe, talvez
Tenho andado de avião nos últimos anos
Minhas milhas somam bem mais que dezenas de milhares*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Tons da paleta de cores mais quentes e terrosos. Melodia inicial com influência latina, assim representando as viagens e as milhas ditas na letra da música. No refrão a palavra *Mariachi* evidencia o gênero musical popular do México. O cenário principal retrata um ambiente de bar onde acontece as danças de Mariachi.

TÍTULO DA MÚSICA: IDOL

*Existem milhares de eus dentro de mim
Hoje dou as boas-vindas a um outro eu
Afinal, todos eles são eu
Eu prefiro ir com tudo do que esperar sentado*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Nota-se no instante o cenário produzido com efeito computacional multiplicando os rostos dos artistas no cenário.

TÍTULO DA MÚSICA: BOY WITH LUV

*Desde quando te conheci
 Você se tornou minha vida
 Você é estrela que transforma
 Coisas normais em extraordinárias
 Uma após a outra, todas as coisas são especiais*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

A letra da música retrata um anseio pela pessoa amada e uma busca por um amor real. Evidenciando placas de sinalizações luminosas no cenário escrito “Love”, amor em inglês.

TÍTULO DA MÚSICA: ON OFICIAL

*Olhe para os meus pés, olhe para baixo
 A sombra se assemelha a mim
 É a sombra que está tremendo
 Ou são meus pés que estão tremendo*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Presença do cenário real de um lago refletindo a imagem do artista.

TÍTULO DA MÚSICA: BLACK SWAN

*As ondas passam
 De forma sombria por mim, como um espasmo
 Mas eu nunca mais serei arrastado para longe
 No meu interior eu me encontrei*

CONEXÃO DA LETRA COM O CENÁRIO:

Associação direta ao filme “Cisne negro”. A presença de muitos espelhos e materiais nobres característicos dos teatros com grandes apresentações.

9. CONCLUSÕES

Esta pesquisa teve como propósito principal a análise dos cenários arquitetônicos dos MVs (Vídeos Musicais) do grupo BTS, e após todo o desenvolvimento do trabalho notam-se as seguintes conclusões:

No tocante as características arquitetônicas dos cenários dos vídeos musicais pré-selecionados é notório um equilíbrio percentual existente na produção dos mesmos, no qual a diferença entre Funcionalista, Historicista e Naturalista é quase a mesma. Dessa forma, na maioria dos casos estudados a característica arquitetônica está interligada diretamente com a intenção passada através da letra da música.

Em relação à composição arquitetônica dos cenários nos espaços determinados é evidenciado na maioria dos MVs do grupo BTS uma centralidade cenográfica, dessa forma mostrando mais ordem e simetria no arranjo formal estudado, e assim chamando a atenção para a arquitetura ao decorrer da narrativa musical.

Quanto ao mobiliário, existe uma utilização recorrente de alguns móveis em MVs mais antigos, e na maioria dos cenários analisados a utilização de cadeiras, mesas, abajur e sofá estão presentes em quase todos os MVs. Desse modo, na maioria dos MVs a não utilização de mobiliário está correlacionada com a intenção de evidenciar o espaço selecionado na produção do vídeo musical.

No tocante aos materiais de construção e revestimento dos ambientes mostrados nos vídeos, constatou-se a utilização de cimento, concreto e ferro na maioria dos MVs. Nota-se que esses materiais já estão presentes nos espaços arquitetônicos quando se trata de espaços já existentes, e não cenários montados.

Em relação às cores nos cenários dos vídeos musicais notou-se que existe uma mudança de abordagem nos mesmos, na sua maioria com tons mais frios na escala de cinza, marrom e azul. Contudo, ainda assim existem MVs com a presença de muitas cores, vibrantes e chamativas. E dessa forma, percebe-se que os MVs apresentam uma identidade visual específica no que se diz respeito as cores usadas. Entende-se a ocorrência de uma única escala de cores que

corresponde a um determinado vídeo musical, tornando-o diferente de toda produção já realizada. Ademais, referente as particularidades nos cenários dos MVs, notou-se frequente a utilização da grafitagem e efeitos digitais. Porém, vale ressaltar que são muitos elementos que não se repetem nos vídeos, então nota-se como uma identidade própria para determinado MV. Entende-se que é o vídeo musical que apresenta aquela particularidade específica.

No item que diz respeito à imagem arquitetônica dos vídeos, a maioria corresponde a cenários criados e construídos para aquela finalidade única, na narrativa musical, em relação ao projeto arquitetônico, ressaltando o trabalho projetual que antecede o lançamento dos MVs. No que entende-se em relação a análise feita na pesquisa que demonstrou que existe conexão da cenografia presente com os vídeos musicais. Algumas interpretações espaciais referentes aos cenários foram mais diretas com a letra da música, já outros cenários são interligados metaforicamente.

Dessa forma, conclui-se que a hipótese inicial da compreensão da música reforçada a partir da arquitetura realmente acontece nos MVs analisados. Existe uma forte ligação da letra com o cenário, e assim o cenário está contribuindo para a compressão maior das mensagens. Evidencia-se a arquitetura como pano de fundo dos vídeos musicais do grupo BTS, validando a hipótese de que a arquitetura cenográfica tem importância na divulgação da mensagem artística e pessoal do grupo.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, G. L. A. **O projeto de arquitetura de espaços temporários com o uso de sistema construtivo remontável**: um estudo exploratório. UFRN: Natal, 2013.

ALDRETE, G. S. **Gestures and Acclamations in Ancient Rome**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1999.

APPIA, A. **La música y la puesta en cena**. Madrid: La Asociación de Directores de Escena de España, 2000.

ARCHITECTURE FOR HUMANITY. **Design Like You Give A Damn: Architectural Responses To Humanitarian Crises**. 1st. ed. [s.l.] Metropolis Books, 2006.

ÁVILA, Affonso. **O lúdico e as projeções do mundo barroco**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.

AZEREDO, Hélio. A. **O edifício e seu acabamento**. 1.ed. São Paulo. Editora: Edgard Blücher Ltda, 1987.

AZEVEDO JUNIOR, José Garcia de. **Apostila de Arte – Artes Visuais**. São Luís: Imagética Comunicação e Design, 2007. 59 p.: il.

BABINA. Frederico. **Simplifies Architecture Through His New 'Ideograrch' Series"**. Acesso: 29 Abr. de 2020

BARY, M.O.; TOBELEM, J.M. **Manuel de muséographie: retit guide à l'usage des responsables de musée**. Biarritz: Option Culture, 1998.

BESLEY, Adrian; **BTS: A biografia não oficial dos ícones do k-pop**. – Editora Galera, 1º Edição, 2018;

BIG HIT ENTERTAINMENT. Disponível em: <https://ibighit.com/bts/eng/profile/>. Acesso: 20 Mar. 2020

BROWN, Rachael; FARRELY, **Lorraine.** **Materiais no Design de Interiores.** 1.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

CARDOSO, João Batista. **O Cenário Virtual Tridimensional no Espaço Televisivo.** 2002. Dissertação (Mestrado na Área de Comunicação e Semiótica) - PUC, São Paulo, 2002.

CARNIDE, Sara Joana Ferreira. **Arquiteturas expositivas efêmeras: pavilhão temporário em Roma.** 2012. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) – Instituto Superior Técnico. Universidade Técnica de Lisboa. Lisboa, 2012.

COHEN, M.A. **Cenografia brasileira no século XXI: Diálogos possíveis entre a prática e o ensino.** 2007. 270f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

CONNECT BTS. Disponível em: <https://www.connect-bts.com/>. 2020. Acesso: 22 Mar. 2020.

COSTA, V. M. B. **Efemeridade na Arquitetura:** a alternância de significado dos espaços públicos do centro paulistano na “Virada Cultural”. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2015.

FISCHER, Ernst. **A Necessidade da Arte.** Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

KAMIMURA, Rodrigo. **Tecnologia, emancipação e consumo na arquitetura dos anos sessenta: Constant, Archigram, Archizoom, Superstudio.** USP, São Carlos. 2010, p.190.

KAMIMURA, Rodrigo. **Archigram: Além da arquitetura.** 2009. p. 13

KOCIS. **Facts About Korea**. Korean Culture and information Service Ministry of culture, sports and Tourism. Korea, 2018.

KOCIS. **The Korean Wave**. Korean Culture and information Service Ministry of culture, sports and Tourism. Korea, 2011.

KOREA NOW. Ministro da Cultura da Coreia do Sul “**O BTS transmite a mensagem de "as pessoas se relacionam"”**”.

KRONENBURG, R. **Ephemeral – Portable Architecture (Architectural Design Profile)**. Londres: John Wiley & Son Ltd., 1998.

JUNG. C. G. (2009a). Picasso. **In Obras completas: o espírito na arte e na ciência** (Vol. 15, 5a ed., pp. 119-124). Petrópolis, RJ.

LEVI, Rino. **A arquitetura é arte ciência**. (Texto de 1949) São Paulo: FAU-SP. Arquivo do escritório Rino Levi Arquitetos Associados.

MACHADO, José Pedro. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa, com a mais antiga documentação escrita e conhecida de muitos dos vocábulos estudados**. Lisboa: Livros Horizonte, 1989.

MANTOVANNI, Anna. **Cenografia**. Editora Átila S.A. São Paulo. 1989.

MONASTERIO, Clelia Maria Coutinho Teixeira. **O processo de projeto da arquitetura efêmera vinculada a feiras comerciais**. 2006. 248 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo, Campinas, SP.

MONASTERIO, C. M. T. C. **O processo de projeto da arquitetura efêmera vinculada a feiras comerciais**. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2006.

MOLLER, Dan. **Redefining Music Video**. 2011. Disponível em: <https://danmoller.com/?p=87>. Acesso: 10 de Out. de 2019

RODRIGUES, Cristiano Cezarino. **Teatro da vertigem e a cenografia do campo expandido**, 2008.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: Técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: Hucitec, 1999.

SEMPER, Gottfried. **Style in the Technical and Tectonic Arts; or Practical Aesthetics**. 2 vol. Trad. Harry Francis Malgrave and Michael Robinson. Los Angeles: Getty Research Institute, 2004.

SERRONI, José Carlos. **Cenografia Brasileira: notas de um cenógrafo**. São Paulo: SESC São Paulo, 2013.

STATISTACHARTS. **How Much Money Does BTS Make for South Korea?**. 10 de Out. de 2019

STUDNICZKA, Franz. **Das Symposion Ptolemaios**, Sachs, Abh, XXX, 1914

PAZ, Daniel. **Arquitetura Efêmera ou transitória: Esboços de uma caracterização**. *Arquitextos*, São Paulo, ano 09, n. 102.06, Vitruvius, nov. 2008. Disponível em: Acesso em: 22 fev. 2020.

PINTO, Ana Lúcia, MEIRELES, Fernanda, CAMBOTAS, Manuela Cernadas. (2006) **História da Arte Ocidental e Portuguesa, Das Origens ao Final do Século XX**. Porto: Porto Editora. 4-8.

TIME. Matéria: **BTS: Líderes da próxima geração**. 11 de Out. de 2018.

TUK, William. **The Korean Wave: Who are behind the success of Korean popular culture**. 2012.

ZEVI, Bruno. **Architectura in Nuce – Uma Definição de Architectura**. 1996