

ARQUITETURA CENOGRÁFICA: análise da composição arquitetônica aplicada aos Vídeos Musicais

*Gisele Melo de Carvalho*¹
Faculdade Damas da Instrução Cristã

*Letícia de Souza Leão Costa*²
Faculdade Damas da Instrução Cristã

Resumo

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. Este artigo apresenta um resumo da pesquisa feita pelas autoras em 2020, que teve como objeto os cenários de videocliques (MVs) do grupo sul-coreano BTS, e que procurou 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. Posteriormente, para a preparação da análise pretendida, definiu-se variáveis a serem aplicadas em todos os cenários. Foram analisados 29 Vídeos Musicais durante o período de 2013 a 2019. 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 cenográfica. Cenografia. Arte. Vídeo Musical. MVs

Abstract

Scenographic architecture as a creator of spaces is considered a spatial manifestation through art, showing the processes of (re) creation and interpretation of space. Among the aspects of the scenography are the video clip scenarios, which, in turn, are conceived and designed to achieve a stipulated objective within a given screen time. This article presents a summary of the research carried out by the authors in 2020, which had as its object the video clips (MVs) of the South Korean group BTS, and who tried to analyze how the scenographic architecture contributes to the understanding of the messages conveyed by this group's video clips. For that, it was necessary to elaborate a conceptual study of architecture as a work of art and also to approach the concepts of ephemeral architecture and scenic architecture. Subsequently, to prepare the intended analysis, variables to be applied in all scenarios were defined. Twenty-nine Music Videos were analyzed during the period from 2013 to 2019. At the end of the research, it was concluded that it is possible that the scenography contributes to the message of video clips, demonstrating the importance of the artistic message through spatial interpretation.

Keywords

Scenographic architecture. Scenography. Art. Music Video. MVs

¹ Arquiteta e Urbanista. Mestre em História. Professora do Curso de Arquitetura e Urbanismo da Faculdade Damas da Instrução Cristã, Recife – PE. E-mail: carvalhogm15@gmail.com

² Arquiteta e Urbanista pela Faculdade DAMAS (2020), Recife/PE. E-mail: leticialcaoarch@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

De acordo com Mantovanni (1989) e Cohen (2007), a cenografia que tem sua origem no teatro, vem ao longo dos anos se adaptando às novas realidades e abrangendo novos mercados. Essas mudanças, que provêm do avanço tecnológico, têm acompanhado a sociedade de consumo e as transformações nela ocorridas, 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 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 espectador. Esses cenários são capazes de criar e influenciar as percepções do ser humano sobre o espaço.

Explorando o segmento da arquitetura cenográfica, o presente trabalho 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 de variáveis arquitetônicas pré estabelecidas, a saber, característica arquitetônica, composição, mobiliário, materiais, cor/luz, particularidades, imagem arquitetônica, e a conexão do vídeo musical (MV) com a música.

Dessa forma, buscou-se 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.

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 dos estímulos sensíveis evidenciam o papel importante da arte como forma da aprendizagem do conhecimento nas atividades humanas.

Os dicionários etimológicos apresentam o conceito arte como originário do latim, 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.

A arte é considerada 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 a 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.

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.

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 principais tipos de arte: 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).

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.

Do estudo feito para uma definição de Arquitetura, *de Architectura in Nuce* de Bruno Zevi, pode-se dizer da arquitetura como a arte dos vãos espaciais, dos volumes delimitados, das sequências dinâmicas de espaços pluridimensionais e pluri perspectivados em que se exprime física e espiritualmente a vida das associações humanas, e se afirma o ímpeto criativo do arquiteto. É 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. (ZIVI, 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.

3. ARQUITETURA EFÊMERA

Da origem etimológica da palavra grega efêmero (ephēmeros = que dura pouco, que é passageiro), pode-se compreender por efêmero tudo que tem função transitória, passageira, segundo 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 às mesmas, libertando-os 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).

Desse modo, nota-se sua ocorrência numa retrospectiva histórica, destacando-se alguns pontos importantes na concepção da arquitetura efêmera e sua modificação no decorrer dos anos. Sobre a Antiguidade, não existe muita documentação a respeito, já que a arquitetura egípcia, a 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 a celebração de um banquete: no seu 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. 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).

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). A 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 o conceito de durabilidade projetual, não possuem longevidade, devido à qualidade dos materiais usados no

projeto, a exemplo do adobe, gesso e papelão.

De acordo com a organização de caridade sediada nos EUA, *Architecture for Humanity* (Arquitetura para humanidade), dirigida a soluções arquitetônicas para crises humanitárias, a Arquitetura de Emergência é uma arquitetura que busca atender, com soluções projetuais, soluções imediatas às famílias que sofreram com desastres, pós-catástrofes e abandonos. Assim, notam-se primordialmente realizações projetuais que priorizam a saúde, a recuperação emocional e o 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 tem-se a Casa de Papel de Ban (1995) que forneceu um lar temporário para várias vítimas do terremoto de Kobe.

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.

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 (“skené” = 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, e 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.

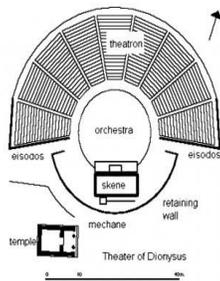
Segundo a publicação de Appia (2000) A música e a encenação “no volume e nas formas do projeto cenográfico são necessários para que o artista transmita as suas expressões diante do espaço. O espaço cenográfico influenciando diretamente na ação do artista”.

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 1**); 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 2**). 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 1- Intervenção cenográfica: Do Palco de teatro por Dionísio



Fonte: Classics Community & Education (2015)

Imagem 2- Intervenção cenográfica: Show BTS da Speak Yourself tour – São Paulo



Fonte: Acervo das autoras (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 em ambientes televisivos, como as montagens de cidades fictícias para filmagens de novelas, filmes ou seriados.

Assim, a área de atuação se tornava muito restrita. Porém, novos investimentos em cultura abriram um novo leque para os profissionais. Hoje, são possíveis áreas de atuação da cenografia, novelas, filmes, séries, desenhos animados, jogos online, festas, casamentos, festivais, eventos, shows e vídeos musicais.

5. VÍDEO MUSICAL

Segundo o filósofo e pesquisador da reavaliação das artes liberais Moller (2011), um videoclipe, vídeo musical ou Music Video (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 utilizava apenas uma câmera e uma lanterna mágica na produção. Isso se tornou o primeiro passo na popularização do entretenimento, o vídeo musical.

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*”, “*Billie Jean*” e “*Like a prayer*”. 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.

6. O GRUPO BTS - 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, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung e Jeon Jungkook. Foi fundado no dia 13 de junho de 2013 (**Imagem 3**).

Imagem 3- A capa da revista Time aponta BTS como “líderes da próxima geração”



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

6.1. 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 (**Imagens 4 e 5**).

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, foram 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 foram analisados 29 vídeos musicais.

Imagens 4 e 5 - Cenário do MVs do BTS



Fonte: Youtube (2013)

7. ANÁLISE ARQUITETÔNICA DOS CENÁRIOS

As análises que foram 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** definidas para a pesquisa serão vistas a seguir.

7.1. Variantes arquitetônicas

A **Característica Arquitetônica** predominante nas cenas escolhidas do vídeo musical que é representado. Apresentando assim, a Funcionalista que propõe um ambiente que a forma segue a função, espaços com um propósito; a Naturalista que por sua vez propõe um espaço mais voltado ao natural, seja tanto natural urbano quanto natural paisagístico; a 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.

O **Mobiliário** 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.

A **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.

As **Particularidades** dos MVs são os detalhes do contexto, produção e cenários estudados. São os detalhes ditos especiais para a análise.

A **Imagem Arquitetônica** dos ambientes apresentados, que 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.

A **Conexão do cenário** com o vídeo musical. Dessa forma, evidenciando a compreensão da mensagem apresentada no vídeo com as cenas criadas.

Abaixo tem-se um dos quadros realizados pelas autoras no recorte temporal 2018-2020 (**Quadro 1**). Foi adotado para todos os anos do período definido o mesmo procedimento.

Quadro 1 – 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 Official
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 sinalização, postes,	Cinema	Referência de filmes	Art Déco – 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 Entertainment – Autoras (2020)

7.2. A importância do cenário dos MVS do BTS na compreensão da mensagem

A seguir tem-se como as variáveis analíticas foram traduzidas percentualmente em relação aos conjuntos de MVs selecionados na pesquisa. A elaboração dos gráficos evidencia as propostas levantadas pelo BTS na produção dos MVs de 2013 até 2020.

Considerando as características arquitetônicas nos Vídeos Musicais pré-selecionados do grupo BTS, estes apresentam na sua maioria, onze vídeos, caracterizados como 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 um equilíbrio entre elas.

Com relação à 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.

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.

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.

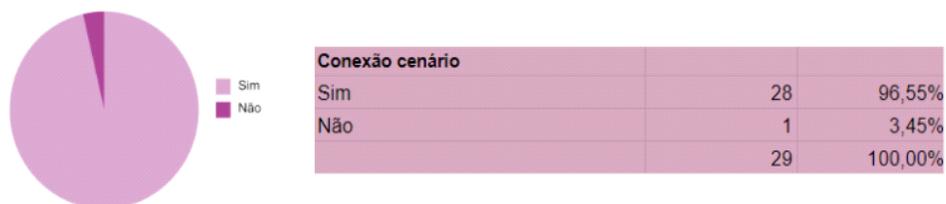
Com relação às escalas de cores predominantes nos Vídeos Musicais pré-selecionados do grupo BTS, apresenta na sua maioria, a escala de cinza, tons de marrom e azul (17,24%), em seguida com Escala de cinza (10,34%). Nota-se que a escala de preto, azul e verde, presente em dois MVs, possui a menor parte 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.

Com relação às particularidades predominantes nos Vídeos Musicais pré-selecionados do grupo BTS apresenta na sua maioria, Grafite 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.

Com relação às 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 percentual entre imagem arquitetônica Real (27,59%) e imagem arquitetônica presente em ambas as cenas (24,14%) não é muito grande.

7. 3. Análise da conexão dos cenários dos MVS com a letra da música

Gráfico 01- Variável arquitetônica – Conexão cenário



Fonte: Editado pela autora. 2020.

A partir dos dados pesquisados, nota-se que existe uma conexão dos cenários dos MVs com letras das músicas (**Gráfico 01**). Reforçando a mensagem que é passada pela música (**96,55%**). Desse modo, apenas um vídeo musical não apresenta conexão direta da cenografia e da música (3,45%).

8. CONCLUSÃO

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 às 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 minoria 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 às 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 às particularidades nos cenários dos MVs, notou-se frequente a utilização da grafiteagem 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.

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

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

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.

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

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

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.

MONASTÉRIO, 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.

MONASTÉRIO, 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 em: 20 mar. 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.

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

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.

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

TIME. Matéria: **BTS: Líderes da próxima geração**. Acesso em: 20 mar. 2020

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