

## VIDEODANÇA NO K-POP: UMA ANÁLISE DA PERFORMANCE ATEEZ “Symphony No.9 ‘From The Wonderland’ ”

LAÍS GOULARTE RUSCH<sup>1</sup>; ISADORA BEATRIZ DE SOUZA GIL<sup>2</sup>;  
LAURA RODRIGUES DA CONCEIÇÃO SOUZA<sup>3</sup>; RACHEL CAMPOS ALBAINI  
DA SILVA<sup>4</sup>; REBECA DA CUNHA RECUERO<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – laidurimi@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – isabgil20@gmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – lauraroddac.souza@gmail.com

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas - rachelalbaini@hotmail.com

<sup>5</sup>Universidade Federal de Pelotas - rebecca.recuero.rebs@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

O pop coreano (mais conhecido como *K-POP*<sup>1</sup>) cresceu exponencialmente, como apontado pela plataforma *Spotify*, a qual forneceu dados para o jornal *Estadão*<sup>2</sup>, confirmando que, de janeiro a agosto de 2022, a *playlist K-pop ON* possuiu um aumento de acessos de 36% na plataforma. Porém, ainda que seja um fenômeno mundialmente conhecido e latente, dificilmente informações quanto ao o que é, como são suas dinâmicas, de onde vem e como surgiu, chegam aos consumidores. Reconhecido pelos fãs por suas performances impactantes e ricas em estruturas, emissoras investem em *realitys*, tanto para formação de novos grupos e descobertas de talentos, quanto para promover conteúdos diversificados para grupos de fãs já existentes.

Estas performances de *K-pop* parecem lidar com a hibridização da linguagem audiovisual e da linguagem da dança, o que caracterizaria o que entende-se por videodança.

A dança para a tela é pensar na história da dança com as tecnologias audiovisuais, sendo impossível dissociá-las, uma hibridização entre dança e tecnologia.

Segundo *Harmony Bench* “Danças feitas para o filme, vídeo, e televisão comumente se encontram agrupadas juntas sob o nome ‘*screendance*’, mesmo que as técnicas usadas para produzir e transmitir essas formas de dança mediadas possam diferenciar.” (BENCH, 2010, p.04).

Assim, neste presente trabalho, buscamos compreender a linguagem da videodança presente na performance “*Symphony No.9 ‘From The Wonderland’*” do grupo coreano ATEEZ da empresa *KQ Entertainment* que debutou em 24 de outubro de 2018 com as músicas *Treasure* e *Pirate King*, com seu primeiro *EP Treasure EP.1: All to Zero*, com uma proposta de piratas interdimensionais.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>K-POP é abreviação do termo em inglês, Korean Pop, que se refere a música popular da Coreia do Sul que é resultante do envolvimento de diversos estilos e ritmos diferentes. Com uma história que se inicia na colonização da Coreia pelo Japão, passando pela Guerra da Coreia, sobrevivendo a Guerra Fria e trilhando sua trajetória a partir do estilo musical desenvolvido nesse momento, conhecido por *Trot* ou *Teuroteu* (em coreano, 트로트).

<sup>2</sup>Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19> Acesso em: 06/07/2023.

<sup>3</sup>Piratas que viajam entre dimensões.

Esta performance aconteceu no terceiro episódio do programa *Kingdom Legendary War*, que foi ao ar dia 15 de abril de 2021. Descrita como “A performance traz a perspectiva de um viajante do tempo sobre a viagem de um navio pirata.”. A música escolhida para este round do programa, onde os grupos escolhiam entre sua discografia, foi *Wonderland*, levada para a performance com referência ao filme “Piratas do Caribe” e o tema era um navio pirata sendo invadido. A performance contou com Bandeira e espadas, Lunetas, ampulhetas, mapas, construção de um navio no palco, neblina e o integrante *YunHo* até sugeriu colocar um *Kraken* em cena. Durante a reunião com *WooYoung* e *YunHo* com a equipe de dança foi sugerido utilizar “*flexing*” para dar um ar mais bizarro para a apresentação.

## 2. METODOLOGIA

Como abordagem metodológica, realizou-se uma análise e descrição da performance “*Symphony No.9 ‘From The Wonderland’*” do *ATEEZ*, dividindo-a em duas etapas. Na primeira delas, focamos na identificação de elementos característicos da dança, como a coreografia/movimentação corporal e a performance (como estão interpretando) dos *idols*. A segunda etapa, o foco deteve-se na linguagem do vídeo, envolvendo assim, a coreografia audiovisual (cortes, planos, ângulos, movimentação de câmera). Posteriormente, realizamos uma breve descrição de como estes elementos compõem a performance do grupo, caracterizando mais um tipo de dança para a tela, só que com a singularidade do k-pop.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Começamos a pensar a performance para a tela de acordo com Harmony Bench, como citada anteriormente, e as *Screendances* são danças que têm a tela como seu palco principal (ROSENBERG, 2016). Assim, através da Cibercultura, o *K-POP* encontrou nas *Screendances* mais uma possibilidade de potencializar-se no mercado, ou seja, a difusão de informação (LEVY, 1999), a força dos fãs na internet (JENKINS, 2006), as plataformas e a dinâmica das redes sociais virtuais (RECUERO, 2009) ofereceram um espaço de reinvenção e consolidação do gênero.

A performance *Symphony No.9 “From The Wonderland”* do grupo *ATEEZ* começou no palco 1, com um *Halateez* (personagem do universo do *ATEEZ*) carregando a ampulheta, *Chromer*, até o escritório do capitão, *HongJoong*, que está com uma luz contra azul e um foco fresnel apino branco, observando um grande mapa, o deck do navio e o escritório são divididos por uma “porta” de pano com o símbolo do grupo, que o capitão passa logo após virar a ampulheta para anunciar partida aos tripulantes. O primeiro verso, onde *HongJoong* faz seu *Rap* de introdução, os 6 integrantes do grupo, já que *Mingi* se encontrava em hiatus durante o programa, fazem um movimento que remete a lavar o *deck* do navio em uma formação em “V”; ao fim de sua parte ele tira uma pistola do cinto e aponta para câmera e em seguida para a sua direita, a câmera acompanha e agora vemos *Park SeongHwa*, o Mestre-artilheiro. *Yunho*, contra-mestre, é o terceiro a parecer empunhando uma espada e cortando cordas do navio, a câmera move-se para a direita dos bailarinos novamente e vemos *SeongHwa* e *Wooyoung*, este último carregando uma luneta observando a rota do caralho

(pequena cesta onde fica o vigia no topo do mastro).

San está em um palco elevado, uma estrutura que foi montada, com escadarias, uma em cada lado, que separa o deck do escritório e em cima tem o timão, as luzes amarelas e vermelhas trazem uma penumbra de pôr do sol com um mar agitado no telão.

Na divisão para a segunda parte temos uma luz azul que destaca a pintura fluorescente de quatro dançarinos de *flexing* que são acompanhados de um *break dance* solo de *Wooyoung*. *Wooyoung* passa pela porta de pano e mudamos para um palco 2, onde anteriormente ficava a mesa com mapa, foi modificada para dar espaço a segunda parte da história. Agora os tripulantes de *Destiny*, o navio do *ATEEZ*, estão vestidos de branco e lutam contra os invasores, vestidos de preto, e no fundo do palco um grande tentáculo se desdobra: um *kraken*. *Yeosang* é segurado por um dos dançarinos que o levanta e assim ele simula chutes no ar que derruba quatro outro invasores, esta parte toda da coreografia vem para remeter uma batalha, com chutes, socos, cotoveladas e espadas coreografadas, com técnicas de popping muito bem exploradas.

Todos esses pontos mudam muito rápido, dando a ilusão das cenas acontecerem ao mesmo tempo, trazendo maior dinâmica para a performance e excitação ao espectador pois atiza a curiosidade para saber se os protagonistas vencerão o *Kraken*.

No segundo refrão da música temos outra entrada marcante: os tripulantes armados com rifles formam duas fileiras, que lembram os comandos de Ordem-Unida (modelo de formação do exército militar), e uma sequência de movimentos em Cannon, abrindo um corredor para o mestre-artilheiro, *Park SeongHwa*, nesse momento a câmera fica no ângulo plongée se aproximando do performer até o ângulo frontal com enquadramento americano, mas logo se afasta para que *SeongHwa* desfile para o início do corredor e gire seu rifle mirando no *kraken*, atirando e matando o grande *Boss*. Voltamos para o palco 1, com a ponte da música cantada por Jongho na estrutura do timão com tripulantes balançando a bandeira da vitória e o telão atrás deles mostra uma tempestade. O final da música acontece no deck principal do navio e na pose final o mar já está calmo, *Jongho* e *Hongjoong* terminam um de cada lado do timão, *Yeosang* na escadaria bombordo e San na escadaria estibordo, *Wooyoung*, *Yunho* e *Seonghwa* no chão em formação “v”, *San* e *Hongjoong* ganham *Face-shot*, marcados como *ending fairys*.

Apesar da câmera estar quase sempre em movimento, conseguimos notar que geralmente está em plano americano ou em plano conjunto, ângulo frontal e ângulo  $\frac{3}{4}$ . Agora temos uma maior variedade de movimentos de câmera, desde objetiva, plano sequência e até zoom, como por exemplo no momento da *highnote* do cantor *JongHo*, o que aumenta o impacto ainda mais da nota aguda atingida com sucesso.

#### 4. CONCLUSÕES

Por meio dessa análise, identificamos que a performance explora bem as possibilidades de uma screendance ou mesmo videodança; tais como movimentação de câmera e interação com ela, mudança de cenário (palco), coreografia, cortes, planos, ângulos, luzes e etc.

Apesar de dividirmos - como forma didática de abordagem - as linguagens que conformam a videodança na análise (da dança e do audiovisual), reconhecemos que ela é uma terceira e única linguagem que caracteriza formas

artísticas que são incorporadas em performances de *K-POP*, transformando consigo a forma de consumir *Realitys shows*, performances e transmissões midiáticas na TV coreana como *Stages* e premiações.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LE MOS, ANDRÉ, **ARTE ELETRÔNICA E CIBERCULTURA**, Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº6, junho 1997.

BENCH, Harmony. **Hyperdance: Dance Onscreen, Dance Online Or, What Difference Does the Medium Make?**, in: SCREENDANCE: THE STATE OF THE ART PROCEEDINGS, American Dance Festival Duke University, Durham, NC, Julho, 2006

**Kingdom: Legendary War**, Namuwiki, 2023. Disponível em: <https://namu.wiki/w/%ED%82%B9%EB%8D%A4:%20%EB%A0%88%EC%A0%84%EB%8D%94%EB%A6%AC%20%EC%9B%8C> Acesso em: 07 junho 2023

Lévy, Pierre, **CIBERCULTURA**, editora 34, 1ª Edição 1999, 1ª Reimpressão 1999.

Cerbino, Beatriz, Brum, Leonel, **Videodança/screendance, uma discussão contemporânea- entrevista com Douglas Rosenberg**, julho, 2016.

Coreia do Sul lidera inovação global e EUA cai para 11º lugar  
<https://exame.com/mundo/coreia-do-sul-lidera-inovacao-global-e-eua-caem-para-11o-lugar/>