

Vogler e K-pop: a jornada do herói no trailer do álbum NOEASY do grupo Stray Kids

Vogler and K-pop: the hero's journey in the trailer of the Stray Kids' album NOEASY

Gabriela Glória de OLIVEIRA¹

Fernanda Elouise Budag²

1 Graduada em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda (UFN). Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação (POSCOM) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: gabrielagloria19@gmail.com.

2 Doutora em Ciências da Comunicação (ECA-USP), com pesquisa de pós-doutorado em Comunicação e Práticas de Consumo (ESPM-SP). Professora na FECAP e no POSCOM-UFSM. E-mail: fernanda.budag@gmail.com.

Resumo

As narrativas estão presentes de diversas formas no cotidiano dos sujeitos. A sua construção e estrutura é fundamental para entender como produtos midiáticos ganham a atenção e envolvem o público. Partindo da perspectiva da estrutura narrativa, utiliza-se a jornada do herói, na leitura de Christopher Vogler (2006), para observar como a estrutura é aplicada ao trailer do álbum NOEASY do grupo de K-pop Stray Kids. Por meio da observação, é possível evidenciar como empresas, como a indústria fonográfica, utilizam das narrativas como estratégia para envolver o público e criar universos únicos para cada lançamento. Mas, mais particularmente, apontamos o uso estratégico que o grupo Stray Kids faz dos elementos narrativos ao apropriar-se da expressão *noise music* usualmente atribuída pejorativamente às músicas do grupo, que agora emerge como elixir no trailer em estudo, ressignificando-a.

Palavras-chave: Narrativa; K-pop; videoclipe; jornada do herói; indústria fonográfica.

Abstract

Narratives are present in many ways in people's daily lives. Their construction and structure are essential to understanding how media products gain attention and engage the public. From the perspective of narrative structure, the hero's journey, as interpreted by Christopher Vogler (2006), is used to observe how the structure is applied to the trailer for the album NOEASY by the K-pop group Stray Kids. Through observation, it is possible to see how companies, like recording industry, use narratives as a strategy to engage the public and create unique universes for each release. But, more particularly, we point out the strategic use that the group Stray Kids makes of narrative elements by appropriating the expression "*noise music*" usually pejoratively attributed to the group's songs, which now emerges as an elixir in the trailer under study, giving it new meaning.

Keywords: Narrative; K-pop; videoclipe; jornada do herói; recording industry.

Introdução

As histórias, narrativas e discursos estão diariamente presentes no cotidiano dos sujeitos, seja para transmitir conhecimento, seja como forma de entretenimento. Dessa maneira, ao longo do dia pode-se ouvir diversas histórias, jornadas e até mesmo aventuras contadas por alguma pessoa ou produto midiático. Barthes (2008, p. 19) acreditava que “inumeráveis são as narrativas do mundo. Há, em primeiro lugar, uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas [...]”. Logo, é possível observar narrativas e histórias em diversas situações e lugares, como em fotografia, quadros, na telenovela, na literatura, entre outros contextos.

Assim, pode-se pensar e questionar como as narrativas são formadas e como são construídas, quais são seus elementos básicos e como funcionam para os escritores e ouvintes das histórias. O psicólogo Jerome Bruner (2014) acreditava que os sujeitos pensam narrativamente, com início, desenvolvimento e conclusão, as mesmas bases de uma história. Por isso, a perspectiva de que a vida é uma narrativa e possui um papel essencial na construção da interpretação de uma realidade é tão relevante. Bruner (2014, p.13) afirma que “somos tão adeptos da narrativa que ela parece ser quase tão natural quanto a própria linguagem”.

É por meio da linguagem que é possível expressar opiniões, desejos, sentimentos e angústias assim como nas narrativas. Portanto, é possível observar como as histórias e a linguagem andam lado a lado, construindo conceitos, jornadas e aventuras que ensinam ou entretêm os sujeitos. Na indústria fonográfica, por exemplo, o recurso do storytelling é muito utilizado por artistas e empresas para construir um universo para o álbum ou música a serem lançados e envolver o público.

Na indústria musical sul-coreana, por sua vez, é muito comum observar a criação de universos, conceitos e narrativas em cada lançamento de artistas do K-pop. Em um novo lançamento, ou *comeback*³, os artistas apresentam novas histórias, músicas e conceitos em videocliques e álbuns. Um exemplo midiático é o grupo de K-pop Stray Kids, que no dia 21 de

3 Retorno de um grupo aos palcos. Envolve o lançamento (físico ou digital) de uma música inédita e sua promoção intensa em programas musicais em um curto período de tempo.

julho de 2021 lançou o “NOEASY” Thunderous Trailer para apresentar o seu próximo álbum NOEASY.

O trailer introduz um novo lançamento a ser aguardado pelos fãs. Durante o vídeo, os artistas se tornam personagens dentro de uma narrativa construída que envolve e apresenta um novo conceito para a estreia do álbum. Portanto, é a partir do presente exemplo midiático que se introduz o problema de pesquisa de nossa investigação: como as etapas da jornada do herói, de Vogler (2006), podem ser observadas no trailer do álbum NOEASY do grupo de K-pop Stray Kids? Partindo da reflexão que as narrativas estão presentes no cotidiano dos sujeitos e que o storytelling é uma estratégia para envolver o público, o presente trabalho tem como objetivo observar como a estrutura narrativa proposta por Vogler (2006) é aplicada ao trailer do álbum NOEASY.

A jornada do herói: estrutura narrativa de Vogler

Christopher Vogler é um roteirista de Hollywood, autor do livro “A jornada do escritor: Estrutura mítica para escritores” (2006). Durante a obra o autor conta a sua trajetória e vivências com narrativas e histórias, desde a infância até a sua fase adulta. Vogler (2006, p. 26) inicia o livro afirmando que “vamos nos guiar por uma ideia simples: todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes”.

Vogler, relendo e utilizando dos conceitos cunhados por Joseph Campbell no livro “O herói de mil faces” (2007), propõe doze estágios para a sua versão da jornada do herói. Isso porque Vogler parte do pressuposto de que “ficou logo evidente para mim que a Jornada do Herói era uma tecnologia narrativa útil e empolgante, que podia ajudar diretores e produtores a eliminar grande parte dos riscos de tentar adivinhar e dos gastos de desenvolver as histórias para um filme”.

Em outros termos, os pensamentos e conceitos de Joseph Campbell impactaram a forma de construir e escrever narrativas no entretenimento e como observar mitos antigos repassados entre gerações. Vogler (2006) traz e apresenta que os pensamentos e perspectivas de Campbell eram paralelos ao

do psicólogo Carl G. Jung, que escreveu sobre arquétipos, enquanto imagens primordiais que se repetem nos pensamentos e comportamentos dos sujeitos, assim como nos mitos de todas as culturas.

Logo, é possível refletir sobre como os mitos possuem o sinal da verdade psicológica, conforme apresenta Vogler (2006). Além disso, as histórias funcionam como modelos exatos de como funciona a mente humana. De acordo com o que assenta Vogler (2006, p. 33), as histórias são “psicologicamente válidas e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam acontecimentos fantásticos, impossíveis ou irrealis”. É a partir desse contexto que Vogler (2006) apresenta os doze estágios de sua jornada do herói.

Primeiramente, a jornada é dividida em três atos. O primeiro ato consiste nas etapas: Mundo Comum; Chamado à Aventura; Recusa do Chamado; Encontro com o Mentor; e Travessia do Primeiro Limiar. O segundo ato consiste nas etapas: Testes, Aliados e Inimigos; Aproximação da Caverna Oculta; Provação; e Recompensa. Por fim, o terceiro ato consiste nas etapas: Caminho de Volta; Ressurreição; e Retorno com o Elixir. Portanto, para observar etapa por etapa da jornada proposta por Vogler (2006), o presente texto utiliza como exemplo midiático o trailer de lançamento do álbum NOEASY do grupo de K-pop Stray Kids.

Os doze estágios no trailer de NOEASY

Conforme apresentado anteriormente, a proposta e objetivo deste artigo é observar como a estrutura narrativa de Vogler é aplicada ao trailer do álbum NOEASY do grupo de K-pop Stray Kids. O trailer foi lançado no dia 21 de julho de 2021 e possui dois minutos e trinta e quatro segundos. O objetivo do trailer é apresentar o novo lançamento do grupo, composto por um álbum chamado NOEASY e pela música de promoção “Thunderous”.

Ao longo do trailer, é possível identificar os integrantes do grupo como personagens de uma narrativa criada em torno do universo do álbum NOEASY. O trailer inicia com uma narração afirmando que está acontecendo uma rebelião por pessoas que perderam suas vozes. Logo após, inicia-se uma narração do integrante Felix sobre como o *Sound Monster* está ganhando poder

devorando sons irritantes. O nome do álbum é um trocadilho com as palavras *noisy* e *noeasy*⁴, sobre o qual os integrantes afirmam que o termo *noise music*⁵ poderia ser usado como sua própria arma.

Observando cada fase da jornada do escritor no trailer do álbum NOEASY, detalhamos na sequência cada fase com a minutagem equivalente do audiovisual. O primeiro estágio da jornada do escritor é o Mundo Comum, a respeito do qual Vogler (2006, p. 37) descreve que esse estágio “[...] vai mostrar alguém fora de seu ambiente costumeiro, primeiro vai ter que mostrá-lo nesse Mundo Comum, para poder criar um contraste nítido com o estranho mundo novo em que ele vai entrar”. No trailer de NOEASY é possível observar o mundo comum nos segundos 0:06 até 0:22, momento que mostra o que o *Sound Monster* está fazendo para as pessoas. Apresenta o integrante I.N. acordando de um sono e todos os integrantes do grupo reunidos acompanhando as notícias.

Após a introdução do Mundo Comum, o grupo Stray Kids é Chamado à Aventura. Vogler (2006, p. 37) descreve esse estágio como sendo o estágio que “[...] estabelece o objetivo do jogo, e deixa claro qual é o objetivo do herói: conquistar o tesouro ou amor, executar vingança ou obter justiça [...]”. Observando o trailer, os segundos 0:23 até 0:43 mostram os integrantes do grupo indo se prepararem para a aventura a ser enfrentada. O próximo estágio da jornada do escritor é a Recusa do Chamado (o Herói Relutante), a respeito do qual Vogler (2006, p. 38) afirma que é o instante em que “[...] o herói hesita logo antes de partir em sua aventura, Recusando o Chamado, ou exprimindo relutância”. Nos segundos 0:44 até 0:53 é possível observar os integrantes testando armas e se preparando para a aventura, mesmo com uma certa relutância. Há, portanto, uma recusa, ainda que simbólica e muito momentânea.

Partindo para o próximo estágio, temos o Encontro com o Mentor. Segundo Vogler (2006, p. 39), se “a função do mentor é preparar o herói para enfrentar o desconhecido. Pode lhe dar conselhos, orientação ou um equipamento mágico”, o “Encontro com o Mentor” é o primeiro momento de encontro e orientação entre este e o herói. A etapa de Encontro com o Mentor

4 O trocadilho tem como objetivo transmitir força. O integrante Changbin afirma em uma entrevista para a Teen Vogue que, diante do “barulho” que tenta os parar, seja dor, dificuldade, adversidades ou críticas, o grupo não irá desmoronar e nem desanimar diante das situações.

5 O grupo Stray Kids é conhecido e muitas vezes criticado por fazer músicas energéticas ou muito “barulhentas”. Dessa forma, o termo noise music é utilizado para fazer críticas, mas ganha um novo significado quando o grupo cria um novo sentido para ele.

não fica tão explícita no trailer do álbum NOEASY, porém, entre os segundos 0:17 até 0:23 é possível ver os integrantes do grupo reunidos com o líder Bang Chan, que inicia e incentiva o Chamado à Aventura. Dessa forma, acredita-se que o grupo teria como Mentor o próprio líder.

O próximo estágio da jornada é a Travessia do Primeiro Limiar. Vogler (2006, p. 40) acredita que “[...] o herói se compromete com sua aventura e entra plenamente no Mundo Especial da história pela primeira vez – ao efetuar a Travessia do Primeiro Limiar”. Em outros termos, é o momento de passagem do herói entre seu mundo comum e o “mundo especial” da missão que assumiu. No trailer, entre os minutos 0:56 e 1:04, observa-se os integrantes saindo e indo ao encontro do *Sound Monster* com os seus equipamentos. A próxima etapa da jornada são os Testes, Aliados e Inimigos. Vogler (2006, p. 40) estabelece que “uma vez ultrapassado o Primeiro Limiar, o herói naturalmente encontra novos desafios e Testes, faz Aliados e Inimigos e começa a aprender as regras do Mundo Especial”. Entre os minutos 1:04 e 1:15 é possível observar os integrantes do grupo Stray Kids juntos, aliando-se para combater o inimigo, Sound Monster.

Depois de se aliarem para combater um inimigo em comum, o grupo inicia a Aproximação da Caverna Oculta. Vogler (2006, p. 41) descreve esse estágio com a seguinte descrição: “finalmente, o herói chega à fronteira de um lugar perigoso, às vezes subterrâneo e profundo, onde está escondido o objeto de sua busca”. Entre os minutos 1:18 e 1:26, observamos o grupo Stray Kids partindo para o encontro de *Sound Monster* e o chamando para um combate.

Sobre o próximo estágio, também conhecido como Provação, Vogler (2006, p. 42) descreve: “aqui se joga a sorte do herói, num confronto direto com o seu maior medo. Ele enfrenta a possibilidade da morte e é levado ao extremo numa batalha contra uma força hostil”. Do minuto 1:27 até 1:50, podemos observar o grupo se reunindo, os cenários ficando mais escuros e turbulentos, os integrantes cansados do combate e os integrantes atacando o Sound Monster.

Passado o estágio de Provação, inicia-se o estágio de Recompensa. Vogler (2006, p. 43) afirma que “o herói, então, pode se apossar do tesouro que veio buscar, sua Recompensa. Pode ser uma arma especial, [...], ou um elixir que irá curar a terra ferida”. Entre os minutos 1:52 e 1:56 é feito o anúncio do lançamento do álbum NOEASY. Dessa forma, acredita-se que a maneira

de combater o *Sound Monster* é com as músicas e o lançamento do álbum. Novamente, nessa etapa não fica explícita qual seria a maior Recompensa do grupo, por isso, parte-se da teoria que a música – e somente ela – seria capaz de vencer o *Sound Monster*.

Após a Recompensa, o grupo parte para a etapa do Caminho de volta, sobre a qual Vogler (2006, p. 44) atesta: “estamos passando agora para o terceiro ato, no qual ele [o herói] começa a lidar com as consequências de ter-se confrontado com as forças obscuras da Provação”. A partir do minuto 1:58, observamos o integrante Felix gravando um vídeo para o fandom Stay, no qual declara que está escutando uma boa música e se pergunta onde os outros integrantes estão. Logo após, é possível ver os integrantes correndo e se aproximando de Felix.

Dessa forma, é dado início à penúltima etapa da jornada, a Ressureição. Vogler (2006, p. 45) descreve que “muitas vezes, este é um segundo momento de vida-ou-morte, quase uma repetição da morte e renascimento da Provação.” Entre os minutos 2:07 e 2:20 é possível observar o integrante Felix reunindo seus poderes e combatendo um ataque do *Sound Monster* contra os outros integrantes, vencendo, enfim, o inimigo.

Por fim, no último estágio da jornada, o grupo enfrenta o Retorno com o Elixir. Vogler (2006, p. 46) defende que “o herói retorna ao Mundo Comum, mas a jornada não tem sentido se ele não trouxer de volta um Elixir, tesouro ou lição do Mundo Especial.” Logo, entre os minutos 2:20 e 2:27, observa-se os integrantes do grupo Stray Kids reunidos e agradecendo Felix pela vitória. Porém, novamente, não fica explícito qual seria exatamente o Elixir que Stray Kids estaria em busca. Nas palavras de Vogler (2006, p. 46), “[...] o Elixir é o tesouro conquistado na busca, mas pode ser o amor, a liberdade, a sabedoria, ou o conhecimento de que o Mundo Especial existe, mas se pode sobreviver a ele”. Dessa forma, como o final do trailer é o anúncio para o lançamento do álbum, acredita-se que a vitória seria o lançamento a ser realizado que poderia vencer o *Sound Monster*.

Considerações finais

Conforme apresentado, as estruturas narrativas estão presentes no cotidiano e no entretenimento dos sujeitos. Logo, é possível afirmar que a narrativa está presente em diversos aspectos e contextos, sendo repassada através da linguagem, seja ela verbal, visual, entre outras vias e formatos. Além disso, a narrativa ainda é usada como estratégia de envolvimento e consumo de produtos midiáticos, como o exemplo utilizado no presente estudo, o trailer de lançamento do álbum NOEASY do grupo de K-pop Stray Kids.

Vogler (2006), retomando conceitos de Joseph Campbell (2007), tornou a construção das narrativas ainda mais acessíveis e didáticas. Ademais, suas aproximações com os arquétipos de Jung mostram como as histórias são perpetuadas de diferentes formas e gêneros entre gerações, transmitindo conhecimento, ou mesmo entretenimento.

Entendemos que, com a narrativa construída no clipe sob análise, o grupo conseguiu ressignificar o termo noise music, muitas vezes utilizado como forma pejorativa de crítica ao grupo ou ao gênero. Apropriando-se da expressão, os integrantes atribuíram a ela uma força e um som único que incentiva e auxilia seus consumidores a passarem pelas adversidades da vida. Posicionando a noise music inclusive como elixir, inverte-se e subverte-se o estereótipo de “inimiga” empregado a ela por possíveis haters.

Por fim, ao finalizar a investigação, algumas questões para discussão também emergem em relação ao problema de pesquisa apontado inicialmente. Além das narrativas vistas em videocliques, trailers, séries e filmes, também pode-se pensar como o discurso atravessa as histórias. Bremond (2008, p. 118) afirma que “toda narrativa consiste em um discurso integrando uma sucessão de acontecimentos de interesse humano na unidade de uma mesma ação”. Logo, também é possível pensar como as letras do álbum NOEASY do grupo de K-pop Stray Kids reforçam e contribuem para o conceito do grupo, como transmitem diferentes mensagens e como compartilham posicionamentos, valores e crenças do grupo para os seus fãs, com a potência das estruturas narrativas.

Referências

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

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland [et. al.]. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, Roland [et. al.]. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BRUNER, Jerome. **Fabricando histórias**: Direito, literatura, vida. São Paulo: Letra e Voz, 2014.

JYP ENTERTAINMENT. **Stray Kids “NOEASY” Thunderous Trailer**. Youtube, 14 de dezembro de 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Kpm48b7xSB4>.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2006.