
O universo paralelo no SKZFLIX: uma análise narrativa e seus desdobramentos nas redes sociais¹

Karina Pettinati Cardoso RAMOS²
Carolina Fernandes da Silva MANDAJI³
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

RESUMO

O presente artigo busca refletir sobre a maior presença do K-pop nas redes sociais e suas formas de interação com o público e para isso é analisado a narrativa e as interações promovidas pelo grupo Stray Kids em sua produção audiovisual SKZFLIX e em alguns *MVs (Music Videos)* que são eles: “Mixtape: On Track”, “UNVEIL: Track ‘B Me’”, “Mixtape: OH” e “The View”. É importante considerar que as “redes sociais possuíram um grande papel na difusão de vários gêneros populares, em particular, o K-pop em várias regiões” (Dal, 2012, p. 7), ou seja, no ambiente digital, há diversas oportunidades de desenvolvimento das redes de comunicação que proporcionam o maior contato e aproximação entre os fãs de K-pop, os indivíduos da comunidade virtual e entre os próprios produtos audiovisuais.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativas; redes digitais; comunidade virtual; interação; K-pop.

INTRODUÇÃO

O K-pop está se difundindo cada vez mais nas mídias, principalmente pelas suas produções audiovisuais e histórias próprias que integram as músicas. Algumas pesquisas e análises sobre o tema demonstram que

com conceitos visuais extravagantes, performances intensas e músicas que possuem influência de diversos gêneros ocidentais – em especial o hip hop –, o estilo musical vem lentamente adentrando o mercado global de música (Flores, 2023, p. 1).

Além disso, sua repercussão nas redes sociais cria uma ampla comunidade virtual conhecida pelo seu engajamento. Seu crescimento não foi tão repentino, no final dos anos 90, o jornal chinês *People’s Daily* (Cotidiano das Pessoas – tradução própria) foi um dos primeiros a se referir à onda dos produtos coreanos como Hallyu que é uma junção do

¹ Trabalho apresentado na IJ05 – Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Comunicação Organizacional da UTFPR, e-mail: karina.pettinati@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Organizacional da UTFPR, e-mail: cfernandes@utfpr.edu.br

termo “han” que significa Coreia em coreano e do termo “ryu” que significa onda. Na época, o grupo Seo Taiji & Boys (com estreia em 1992) recebeu grande notoriedade fora da Coreia do Sul, principalmente pelo uso de roupas coloridas e coreografias semelhantes ao estilo ocidental.

Até os anos 80, a música popular coreana era dominada por sons suaves e letras amorosas consideradas músicas fáceis de ouvir e foram influenciados pelo estilo ocidental (Shim, 2006). Mas as mudanças vão além das formas musicais, com a abertura do Seo Taiji & Boys, outros grupos começaram a ganhar notoriedade fora do país, como o caso do H.O.T que lideraram o ranking dos mais tocados na China e em Taiwan em 1998 (Shim, 2006). Com o K-pop ganhando espaço em outros países e nas mídias, o autor Dal Young Jin explica que a onda Hallyu 2.0 envolve a “combinação de mídia social, suas práticas, os usos e recursos que eles fornecem, e esse novo estágio tem sido possível porque a Coreia alavancou suas tecnologias digitais” (Dal, 2012, p. 4).

Essas mudanças também ocorrem em termos frequentemente utilizados no âmbito da música, portanto consideramos que os videoclipes são categorizados como “um produto da indústria fonográfica que está estruturado na música e na imagem, e é legitimado pela música pop” (Goodwin, *apud* Corrêa 2007, p.3). Mas, com a crescente digitalização, as técnicas de promoção dos álbuns e a forma que os fãs se envolvem com os grupos foram se adaptando e, o que pode ser visto hoje, é a utilização de recursos visuais para a construção do que se tem chamado de *MVs* (*Music Videos* do inglês, ou videoclipe em português). Além das adaptações técnicas, também é preciso refletir sobre como os grupos proporcionam a participação dos fãs ao se apropriarem de um conceito e, a partir daí, construir histórias fictícias que cercam um conjunto de músicas. Como no caso deste trabalho, o objetivo é analisar algumas produções do grupo Stray Kids que fez sua estreia em 25 de março de 2018 pela JYP Entertainment e atualmente é composto por 8 integrantes – Chan, Minho, Changbin, Hyunjin, Jisung, YongBok, Seungmin e JeongIn.

Os objetos de análise são o SKZFLIX que é um curta metragem produzido pela empresa JYP Entertainment e que tem como atores os próprios membros do Stray Kids, sendo essa uma história de caráter ficcional, além de outros *MVs* específicos do grupo a partir do que pôde ser compreendido no SKZFLIX⁴ que foi lançado em 02 de novembro

⁴ JYP Entertainment. Stray Kids <樂-STAR> SKZFLIX. **YouTube**. 02 de nov. 2023. Disponível em: <<https://youtu.be/Ib78vpMJOJo?si=DcNSgBjiZl1ISSIy>>. Acesso em: 21 de março de 2024.

de 2023. Sendo elas “바보라도 알아 (Mixtape: On Track)”⁵ o primeiro vídeo clipe a apresentar a história ficcional lançado em 25 de março de 2020; “UNVEIL: Track ‘B Me’”⁶ lançado em 06 de setembro de 2020; “애 (Mixtape: OH)”⁷ lançado em 25 de junho de 2021; e “The View”⁸ lançado em 03 de setembro de 2021.

Todos os *MVs* estão disponíveis no canal oficial da empresa no YouTube e nas *playlists* correspondentes ao álbum de lançamento, mas os agrupamentos foram feitos a partir de uma escolha própria, considerando os elementos apresentados no decorrer dos *MVs*. Além disso, um percurso feito na rede social X (antigo Twitter) permite complementar a compreensão a respeito do comportamento dos fãs diante dos objetos audiovisuais apresentados pelo grupo Stray Kids. A escolha dessa rede social considera que “um dos catalizadores mais significantes tem sido o rápido crescimento das redes sociais, à medida que os fãs da mídia global acessam K-pop e jogos” (Dal, 2012, p. 6), já que os fãs buscam se adaptar aos meios tecnológicos e utilizá-los de forma a facilitar as interações entre os indivíduos.

É essa dinâmica de interação dos fãs aliada à construção da história das músicas que se pretende analisar tendo as histórias desenvolvidas como base. Para isso, as teorias que vão abarcar a análise serão sobre as comunidades virtuais (Castells, 1990; Lévy, 1999; Recuero, 2004, 2009), cultura da convergência (Jenkins, 2022), serialidade (Buonanno, 2019), elementos estruturais da narrativa (Vanoye; Goliot-Lété, 1994; Jullier; Marie, 2009)

Comunidades nas redes digitais

Com a utilização popularizada dos meios digitais de comunicação e entretenimento no cotidiano das pessoas, entre os anos 1990 e 2000, deu-se início às reflexões da estruturação da sociedade nesses meios digitais. O sociólogo espanhol, Castells (1990) que reflete sobre o impacto das tecnologias na sociedade busca

⁵ JYP Entertainment. Stray Kids “바보라도 알아 (Mixtape: On Track)” M/V. **YouTube**. 25 de mar. 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/XkxWIAe3NDU?si=EAHq9C-gZKrEsfGf>>. Acesso em: 21 de mar. de 2024.

⁶ JYP Entertainment. Stray Kids <IN生> UNVEIL: Track “B Me”. **YouTube**. 06 de set. 2020. Disponível em: <https://youtu.be/FR8_d1wDNZs?si=AZEROd2y4HiIX5_e>. Acesso em: 21 de mar. de 2024.

⁷ JYP Entertainment. Stray Kids “애 (Mixtape : OH)” M/V. **YouTube**. 25 de jun. 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/M7lIm18-eHU?si=ha7a4SwcnCgq351P>>. Acesso em: 21 de mar. de 2024.

⁸ JYP Entertainment. Stray Kids “The View” Video. **YouTube**. 03 de set. 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/v202rmUuBis?si=pRW5i-OaC2wGOLds>>. Acesso em: 21 de mar. de 2024

compreender essas mudanças marcada por redes interligadas e considera que a “experiência é a ação dos sujeitos humanos sobre si mesmos, determinada pela interação entre as identidades biológicas e culturais desses sujeitos em relação a seus ambientes sociais e naturais” (Castells, 1990, p. 51).

A ideia de comunidade virtual estudada pelo pesquisador Lévy (1999) nas áreas da ciência e da comunicação também contribui para refletir o sentido de interação dos indivíduos nas redes ao afirmar que

comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimento, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais. (Lévy, 1999, p. 127)

Isso quer dizer que as interações nas comunidades virtuais proporcionam uma experiência social para o indivíduo ao encontrar um grupo que partilha dos mesmos interesses, coopera na troca de ideias e conhecimentos sobre determinado assunto e, a partir dessa interação mútua, cria laços que fortalecem o sentimento de pertencimento. Essa dinâmica caracteriza o que Lévy conceitua como ideal da inteligência coletiva que é “colocar em sinergia os saberes, as imaginações, as energias espirituais daqueles que estão conectados a ele” (Lévy, 1999, p. 131). Muitas vezes, o conceito que um grupo adota e que permeia a forma que os *MVs* são construídos; instiga os fãs a pensarem nas histórias não apenas como constituinte da música, mas como um novo universo possibilitado pela narrativa. As conexões que são feitas a partir de referências nas histórias e que possibilita essa construção de uma inteligência coletiva “permite que o receptor crie uma certa expectativa em relação aos acontecimentos da narrativa” (Flores, 2023, p. 7).

Para pensar a presença do sujeito nessas reconstruções da estrutura social com uma visão mais antropológica, é válido pensar as contribuições de Latour ao conceituar a ideia de ator-rede como “sempre que se desejar definir uma entidade (um agente, um ator) deve-se desenvolver seus atributos, ou seja, sua rede.” (Latour, 2013, p. 26). Isso quer dizer que há uma relação de dependência entre o ator, o indivíduo e a rede em que ele se encontra; podendo-se notar na relação dos fãs de K-pop com as redes sociais, já que,

pensando nos fãs internacionais, essa dependência reflete diretamente o quanto o indivíduo está atualizado dos acontecimentos dos seus grupos⁹ ou *idols* preferidos.

Essa dinâmica do ator-rede que parte de uma busca por construção de sentidos individuais em uma coletividade também rodeia a ideia de comunidade virtual que é estudada pela pesquisadora Raquel Recuero e considera que “o indivíduo é parte do todo, coopera para uma finalidade comum com os demais membros” (Recuero, 2013, p. 4). Esse pertencimento traduz-se na possibilidade de contribuir para a geração de sentido nas comunidades facilitados pelos recursos tecnológicos, que minimiza a barreira geográfica transpondo uma comunidade para o âmbito digital.

A geração de sentido nas comunidades virtuais pode ser compreendida com o que Recuero entende por interação dos indivíduos nas redes digitais, podendo se dar de duas formas: a interação social reativa que compreende os laços associativos, uma ideia de respostas rápidas sem comprometimento e a interação social mútua integrada que compreende os laços dialógicos (Recuero, 2009, p. 40). Isso sugere que as comunidades virtuais são como as comunidades físicas, porém usufruem das possibilidades tecnológicas a seu favor, possibilitando uma interação mais instantânea e que abrange diversas pessoas.

As redes sociais podem ser vistas pelas empresas de K-pop e de entretenimento como um recurso capaz de estimular o que o estudioso norte-americano Henry Jenkins analisou como convergência. Para compreender esse universo das mídias, o consumo e a interação, ele utiliza a convergência para se referir

ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório do público nos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.” (Jenkins, 2022, p. 31).

Aliado a isso, as produções midiáticas nesse contexto de convergência passaram a apresentar o que a pesquisadora Buonanno definiu como serialidade narrativa, quer dizer a quebra, a interrupção da história como forma de estimular o espectador a acompanhar o desenvolvimento, “para alimentar um sistema de distribuição e para provocar atos de leitura/visualização que seguem a dinâmica do tempo de interrupção

⁹ A ideia de grupo e não banda de K-pop é uma conceituação influenciada da língua inglesa, pois se refere como *girls group* (grupo feminino) ou *boys group* (grupo masculino). No caso, o Stray Kids que é um *boy group* formado por 8 membros ou integrantes.

repetida e forçada” (Buonanno, 2019, p. 47). A dinâmica da serialidade e a convergência das mídias permitem a aproximação do espectador ao objeto de interesse e uma participação mais interativa “à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (Jenkins, 2022, p. 32).

Considerando os objetos selecionados para análise do trabalho, é possível notar que a serialidade promove uma interrupção da história ao ter datas de lançamento muito distantes, mas isso permite uma “alteração temporal e de lugar ativadas pelas tecnologias digitais, elas escapam facilmente da “tirania temporal” da transmissão tradicional” (marcação da autora) (Buonanno, 2019, p. 46). Essa modificação do tempo oportuniza, simultaneamente, que os fãs acompanhem o lançamento com essa imprevisão e incerteza de ter respostas sobre a narrativa, e que elas possam ser revistas justamente para construir uma “mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana” (Jenkins, 2022, p. 32).

Análise dos elementos narrativos

Para contextualizar o objeto do trabalho, podemos considerar a proposta de André Gaudreault (historiador e teórico do cinema canadense) e François Jost (estudioso francês das áreas de comunicação cinema e televisão) que descrevem narrativa como um texto fílmico com características divergentes ao mundo real, mas relacionadas e constituintes de um começo, meio e fim (Gaudreault; Jost, 2009).

O estudioso francês, Francis Vanoye reconhecido nas áreas de análise fílmica e linguagem e Anne Goliot-Lété definem que os elementos narrativos ou a montagem das imagens devem “contribuir para explicá-la, construí-la, interpretá-la, exaltá-la” (Vanoye; Goliot-Lété, 1994, p. 29). Quer dizer, os recursos utilizados na construção da narrativa são arranjados de forma a permitir uma relação de sentido e, também, devem estar aliados aos arcos narrativos para que os fãs construam a diegese que “designa a história e seus circuitos, a história e o universo fictício que pressupõe (ou ‘pós-supõe’)” (Vanoye; Goliot-Lété, 1994, p. 40). A diegese se refere ao que não está explícito na narrativa, mas que pode ser “‘pensado’ pelo espectador a partir da dedução, da reconstituição imaginária” (marcação dos autores) (Vanoye; Goliot-Lété, 1994, p. 130) e inferido a partir dos elementos que a compõem. Outra característica comum é sobre o efeito metafórico

que “pode ser gerado da sucessão de imagens que produzem um sentido que ‘ultrapassa’ o sentido literal” (marcação dos autores) (Vanoye; Goliot-Lété, 1994, p. 65).

Outros conceitos importantes para a análise dos objetos são tratados por Laurent Jullier e Michel Marie que contribuíram para os estudos cinematográficos ao esclarecerem a ideia de ponto de vista que “é apresentado antes de tudo pela localização da câmera. É o ponto de observação da cena, aquele de onde parte o olhar” (Jullier; Marie, 2009, p. 22). Dentre eles, tem-se o plano geral que apresenta o sujeito no ambiente, o plano médio que mostra o sujeito em sua unidade e o *close-up* que exhibe detalhes (Jullier; Marie, 2009, p. 24). Ademais, os autores colaboram com a ideia de metáfora ao descreverem que “as metáforas funcionam dentro do contexto. Elas só valem em um dado filme” (Jullier; Marie, 2009, p. 57) e que busca a coerência da narrativa.

Porém, “cada arte, cada meio de comunicação tem suas possibilidades expressivas, cujas metáforas estilísticas enfatizam os atrativos e a força” (Jullier; Marie, 2009, p. 57) e isso é possível notar a partir do investimento feito pelas empresas de música sul-coreana em formas de incentivar a interação dos fãs com as produções audiovisuais dos grupos a partir de ferramentas narrativas como histórias abertas, um universo mais amplo e “elementos suficientes para que reconheçamos, à primeira vista, que essas obras pertencem ao mesmo universo ficcional” (Jenkins, 2022, p. 163); da mesma forma, os espectadores se tornaram mais ativos no desenvolvimento e na compreensão desse universo.

O professor norte-americano, Jason Mittell com pesquisas nas áreas de história da televisão, mídia, cultura e nova mídia, contribui para refletir essas estratégias ao afirmar que “a ubiquidade da internet permitiu que os fãs adotassem uma inteligência coletiva na busca por informações, interpretações e discussões de narrativas complexas” (Mittell, 2006, p. 35). Por narrativas complexas, consideramos as adaptações criativas das narrativas pensadas no público e no meio (Mittell, 2006); assim, pode-se considerar como uma relação recíproca entre a empresa que constrói essas narrativas pensando na interatividade e os fãs que buscam construções coletivas dos significados nas comunidades virtuais. Para facilitar a análise dos objetos, foi construído um percurso entre os *MVs* contendo os conteúdos principais na Tabela 1.

Tabela 1

Título da música/produção no YouTube	Data de lançamento	Narrativa principal
“Mixtape: On Track” (para facilitar, trataremos o título apenas como “On Track”)	25 de março de 2020 como <i>single</i> ¹⁰	<ul style="list-style-type: none"> - Os membros do grupo estão gravando algo que remete a um curta metragem; - Há uma trama entre dois integrantes (Hyunjin e Minho) que aparentam gostar da mesma garota (que faz parte do curta).
“UNVEIL: Track ‘B Me’” (para facilitar, trataremos o título apenas como “B Me”)	06 de setembro de 2020 como parte do álbum “IN LIFE”	<ul style="list-style-type: none"> - Cada um em conflitos individuais; - Um dos membros (Seungmin) com dificuldade para escrever um roteiro; - Hyunjin e Minho aparentam estar em conflito.
“Mixtape: OH” (para facilitar, trataremos o título apenas como “OH”)	25 de junho de 2021 como <i>single</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Remete ao período de graduação escolar; - Os membros separados e com conflitos individuais; - Alguns se lembram de momentos do grupo junto.
“The View”	03 de setembro de 2021 como parte do álbum “Noesy”	<ul style="list-style-type: none"> - Os membros juntos e se divertindo; - Elementos narrativos semelhantes aos outros <i>MVs</i>.
“SKZFLIX”	02 de novembro de 2023 como uma produção a parte	<ul style="list-style-type: none"> - Cenário escolar diferente do apresentado em “On Track”; - O percurso deles se juntando para gravar outro curta metragem e participar de um festival; - No final, os membros não se lembram de um dos integrantes (YongBok).

Fonte: autoria própria, 2024

Apesar de os *MVs* apresentados não terem uma delimitação clara sobre sua equivalência, é possível compreender essas narrativas como parte de uma única história a partir do efeito metafórico descrito por Vanoye e Goliot-Lété (1994) ao permitir a construção de sentido pela repetição de elementos. Além disso, para analisar um filme é

¹⁰ Palavra para se referir à apenas uma música lançada pelo grupo ou cantor, sem fazer parte de álbum.

preciso pensá-lo isoladamente e, em seguida, “estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significativo” (Vanoye; Goliot-Lété, 1994, p. 15). E esses elos também podem ser construídos pelos fãs ao se ter as mídias disponíveis no ambiente digital e possibilitarem o fluxo desses conteúdos em outras redes digitais de comunicação.

Compreensão dos elementos narrativos para construção da diegese

Para compreender como os elementos narrativos apresentados nos *MVs* são construídos para criar a diegese é preciso considerar o conceito de efeito metafórico proposta por Vanoye e Goliot-Lété (1994); já para entender como é possível correlacionar os *MVs* lançados com um extenso intervalo de tempo, utilizaremos a ideia de repetição e sucessão de imagens também proposta por Vanoye e Goliot-Lété (1994). Em “On Track”, os oito membros estão em um ambiente escolar gravando algo parecido com um curta metragem junto com uma menina que é uma das personagens desse curta. Porém, há um foco maior na rivalidade entre Hyunjin e Minho por gostarem dessa menina e isso é demonstrado em cenas de plano médio com o foco nos dois membros disputando pela atenção da menina.

“On Track” finaliza com a história incompleta e, com o lançamento de “B Me”, é possível pensar na continuação da história ao apresentar alguns elementos narrativos que se assemelham aos apresentados em “On track”. Como as fitas fílmicas (imagem 1 e 2) e um aparente conflito entre Hyunjin e Minho que aparecem juntos em cenas de plano médio e sempre com olhares em direções opostas. Essa possibilidade de compreensão do conflito entre os dois pode ser entendida com o que Jullier e Marie (2009, p. 68) definem como a teoria do espírito em que o espectador imagina as cenas que observa de acordo com a própria realidade, e, assim, participando da compreensão da narrativa.

Imagem 1 – cena em “On Track”

Imagem 2 – cena em “B Me”



Fonte: YouTube (MV de “On Track”, 2020)



Fonte: YouTube (MV de “B Me”, 2020)

Outra relação que “B Me” possui com o *MV* anterior se dá pela cena em que Seungmin demonstra irritação enquanto escreve algo e, com uma rápida aparição de *close-up* em um dos papéis, é possível notar que se trata de um roteiro com o título do *MV* anterior (“바보라도 알아”). Além disso, Jisung aparece queimando um papel com o título de “formulário para concurso de curta metragem” (tradução própria) e, refletindo sobre o efeito metafórico que essa cena proporciona, compreende-se que algo não ocorreu como o esperado.

Já no início de “OH” podemos notar novamente o ambiente escolar e os membros guardando os pertences de uma sala; além disso, em algumas cenas rápidas de *close-up*, é possível notar a palavra “graduação” indicando que eles se formaram e o grupo se separou, já que cada integrante possui cenas individuais em cenários diferentes. Na sequência de elementos narrativos repetidos, o integrante ChangBin aparece lembrando cenas do grupo na quadra de basquete que é uma das cenas mostradas em “B Me”.

Outro elemento narrativo que recebe atenção é um *close-up* em uma citação que o membro YongBok lê de um livro: “Dreams come true to those who truly want them” (tradução própria para “Sonhos se tornam realidade para aqueles que realmente os desejam”). A contribuição para o sentido metafórico dessa frase é observar a cena em que o mesmo membro, YongBok, aparece com um bolo e fechando os olhos. Isso remete a uma prática comum que em aniversários, a pessoa faz um pedido antes de assoprar as velas.

Porém, em “The View”, sua construção de cenário se difere do que já foi exposto nos *MVs* anteriores, entretanto alguns elementos narrativos também podem ser

relacionados, como na cena que contém Hyunjin e Minho (imagem 3) e se assemelham à cena mostrada em “B Me” (imagem 4).

Imagem 3 – cena em “The View”



Fonte: YouTube (MV de “The View”, 2021)

Imagem 4 – cena em “B Me”



Fonte: YouTube (MV de “B Me”, 2020)

Além disso, em uma das cenas finais de “The View” (imagem 5), há um letreiro com a frase “Dreams come true to those who truly want them” que é a mesma mostrada em “OH” (imagem 6) e YongBok novamente com um bolo, mas, dessa vez, com todos os membros ao seu lado e essa montagem dos elementos indica que seu pedido pode ter sido a união dos oito membros novamente. Por último, no MV de “OH”, há um *close-up* no celular de um dos membros, Chan, em que ele está ouvindo uma música com o título “The View”, porém, até aquele momento, eles ainda não possuíam uma música com esse nome, sendo possível correlacionar esse MV diretamente com o anterior.

Imagem 5 – cena em The View”



Fonte: YouTube (MV de “The View”, 2021)

Imagem 6 – cena em “OH”



Fonte: YouTube (MV de “OH”, 2021)

Já em “SKZFLIX” apresenta novamente um cenário escolar, mas diferente dos cenários anteriores, algumas cenas indicam que os membros estão se juntando novamente para participarem de um festival de curta metragem. Como pode ser visto no diálogo da minutagem 4:17 até 4:26 entre JeongIn e Hyunjin:

- “Hyunjin, o que você está vendo?”
- “Nada, só estava vendo os vídeos de aplicação.”
- “Tem muitos vídeos de aplicação? Eu ouvi que o Chan está preparando para participar do festival de curta metragem dessa vez também”

Após essa conversa, os dois passam por um quadro de avisos onde há um cartaz sobre esse festival e nele também está escrito a frase “Dreams come true to those who truly want them” já vista outras vezes em “OH” e “The View” e mostrando uma relação direta entre essas produções. Dada essa sequência, fica o questionamento se o que é apresentado em “SKZFLIX” seria um período anterior aos acontecimentos dos outros *MVs*. Outra sequência de falas contribui para pensar essa hipótese é quando Jisung apresenta a proposta do curta metragem e Seungmin explica a história: “Dessa vez a gente vai tratar sobre um protagonista que volta para ver seus antigos amigos de novo e que precisa voltar. Nós estamos falando sobre mundos paralelos” (SKZFLIX, minutagem 5:34 até 5:43). Após isso, entre a metragem 7:32 e 7:34, há uma cena individual de *close-up* no YoungBok em que ele fala “Eu preciso voltar agora” e, apesar de parecer uma cena deslocada, no final de SKZFLIX, Minho e JeongIn estão vendo o curta finalizado em uma sala de cinema quando, entre a metragem 9:29 e 9:37, o Minho pergunta “Onde está o YongBok?” e em seguida o JeongIn responde confuso “Quem é YongBok?”.

Portanto, a partir dos acontecimentos em “SKZFLIX” e a narrativa que abrange os *MVs* anteriores, pensa-se na possibilidade de o YongBok estar em um universo onde os membros podem voltar a ser um grupo, algo que foi impossibilitado pelas intrigas mostradas em “On Track” e “OH” principalmente. Para a última parte da compreensão desse objeto, precisamos refletir como todo esse percurso e como a construção dos elementos narrativos possuem relação e participação na compreensão dos fãs. Para isso, é válido lembrar que o indivíduo enquanto ator-rede busca a construção de sentidos na coletividade, ou seja, nas comunidades virtuais. Isso é possibilitado pela convergência das mídias, em que o conteúdo inicialmente disponível no YouTube pode ser transposto para uma outra mídia digital, como o X, e proporcionar um ambiente de debate entre os

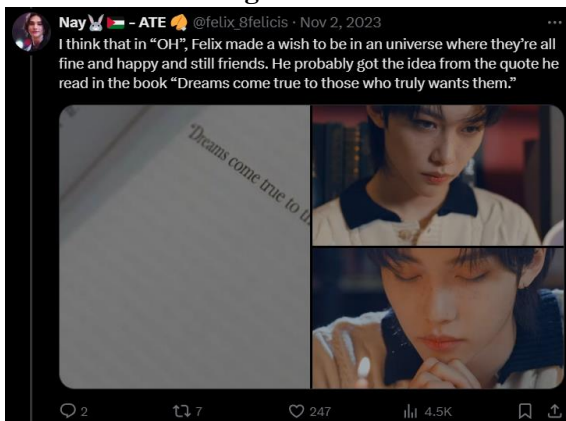
fãs com o objetivo de construir uma inteligência coletiva a respeito do objeto de interesse. Além disso, a quebra da história e o intervalo de tempo de lançamento entre elas proporciona uma aproximação entre o fã e o objeto ao estimular essa discussão da narrativa.

Para exemplificar essa relação, na rede social X, é comum observar *threads* que é uma postagem seguida de vários comentários de um mesmo perfil a fim de dar continuidade a uma ideia em uma espécie de cronologia de explicação. Na Imagem 7 que a pessoa seleciona imagens dos *MVs* e descreve o que compreende da metáfora sobre o pedido de YongBok, escreve:

Eu acho que em "OH", Felix fez um pedido para estar em um universo onde eles estariam bem e felizes e ainda seriam amigos. Ele provavelmente teve essa ideia da citação que ele leu no livro "Sonhos se tornam realidade para aqueles que realmente os desejam". (tradução própria)

Logo em seguida, outra postagem relacionando o *MV* de "The View" que comenta "E é assim que 'The View' veio a ser. The View é um mundo onde é o ponto de vista do Felix, visto pela câmera que ele segura, fez depois do seu pedido. Mas o dia termina, e porque o primeiro pedido dele funcionou tão bem, Felix faz outro pedido" (tradução própria) (imagem 8).

Imagem 7



Fonte: perfil @felix_8felicis no X¹¹

Imagem 8



Fonte: perfil @felix_8felicis no X¹²

Essas postagens exemplificam o efeito que as metáforas e a repetição dos elementos narrativos podem gerar na compreensão dos fãs sobre os *MVs* e as diegeses

¹¹ Disponível em: <https://x.com/felix_8felicis/status/1720249365313343664>. Acesso em 23 de maio de 2024.

¹² Disponível em: <https://x.com/felix_8felicis/status/1720258915101761788>. Acesso em 23 de maio de 2024.

percebidas, além de possibilitar a interação mútua dos indivíduos na rede social se unindo a partir do interesse em comum de satisfazer uma explicação mais clara desse universo narrativo. Tendo o ambiente virtual como uma base para organizar a comunidade e poder criar suas ideias em conjunto, esse ambiente virtual ordena as informações em um espaço contínuo em que as informações estão em movimentação e sujeitas a frequentes adaptações (Lévy, 1999, p. 62).

Considerações Finais

Apesar da divisão e do espaçamento entre os lançamentos dos *MVs*, os fãs são capazes de construir significados e dar sentido aos elementos que são apresentados na narrativa pela característica da repetição e do sentido de metáfora que esses elementos possibilitam. Essa modificação do tempo permite, simultaneamente, que os fãs acompanhem o lançamento com essa imprevisão e incerteza de ter respostas sobre a narrativa, e permite que os *MVs* sejam revistos.

Como desenvolvido nesse artigo, foi possível compreender que as mudanças gradativas da própria tecnologia e de como essa tecnologia permeia o uso da linguagem na reestruturação da sociedade como comunidade virtual permitindo que os fãs se agrupassem para construir sentidos sobre um objeto ou assunto de interesse em comum a partir das interações virtuais. Assim, as análises demonstram a interação decorrida pelas trocas verbais e diálogos dos fãs de Stray Kids junto às composições narrativas produzidas pelo grupo criando um efeito de comunidade e de atuação nas redes por parte desses indivíduos. Porém, o questionamento que permanece é se os fãs são ou serão capazes de perceber e compreender, em sua totalidade, todas as propostas narrativas? Ou há algum limite? Será que as amplas possibilidades do desenvolvimento de ferramentas tecnológicas e digitais são um fator para essa limitação?

Referências

BUONANNO, Milly. **Serialidade**: continuidade e ruptura no ambiente midiático e cultural contemporâneo. V.13 – nº3 – São Paulo: MATRIZES, Portal de revista da USP, 2019, p. 37-58.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede Volume I**. Traduzido por Roneide Venancio Majer, Klaus Brandini Gerhardt - 8 ed. - Paz e Terra 1990.

CORRÊA, Laura Josani Andrade. **Breve história do videoclipe**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 8º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Centro-Oeste – Cuiabá, 2007

DAL, Yong Jin. **Hallyu 2.0: The New Korean Wave in the Creative Industry**. International Institute Journal University of Michigan, Michigan, abril, 2012. Vol. 2, nº 1. Disponível em: <[hallyu-20-the-new-korean-wave-in-the-creative-industry.pdf \(umich.edu\)](#)>. Acesso em: 25 de mar. 2024.

DOOBO, Shim. **Hybridity and the rise of Korean popular culture in Asia**. Media, Culture & Society, SAGE Publications: London, Thousand Oaks and New Delhi, Vol. 28(1): 25–44, 2006.

FLORES, Giovana Gomes. **From the New World: A Construção do Universo Narrativo do grupo ATEEZ**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – PUC Minas, 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Traduzido por Susana L. de Alexandria. - 3 ed. - São Paulo: Aleph. 2022. 432 p.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. Traduzido por Magda Lopes. São Paulo: Editora Senac, 2009.

GAUDREAULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

LATOURE, Bruno. **Redes, sociedades, esferas: reflexões de um teórico ator-rede**. Sciences Po: Porto Alegre, v. 16, n. 1. jan./jul. 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/36933/25939>

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Traduzido por Carlos Irineu da Costa. Editora 34 Ltda.: São Paulo, 1999.

MITTELL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. University of Texas, Velvet Light Trap, 2006.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Comunidades Virtuais - Uma abordagem teórica**. Trabalho apresentado no V Seminário Internacional de Comunicação, no GT de Comunicação e Tecnologia das Mídias, 2013, 14 p.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Redes sociais na Internet**. Editora Sulina, Porto Alegre, 2009.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Traduzido por Marina Appenzeller - Papyrus Editora: Campinas, SP 1994.