028 - Duelo de Gerações I

“Na Alquimia, nada se perde. Tudo se transforma.”

Por séculos, alquimistas buscaram a fórmula capaz de combinar elementos aparentemente incompatíveis e transformá-los em algo completamente novo. Mas e se os elementos não fossem metais, minerais ou poções? E se fossem gerações?

O Laboratório acaba de descobrir alguns pares de substâncias musicais extremamente instáveis. Separadas por anos, essas músicas agora deverão ser colocadas no mesmo caldeirão.

A missão das equipes será realizar aquilo que todo bom alquimista sabe fazer: MISTURAR. TRANSFORMAR. SURPREENDER.

O EXPERIMENTO: A tarefa será realizada em 3 (três) etapas. Em cada uma delas, a equipe receberá duas músicas pertencentes a gerações distintas, que deverão ser combinadas em uma única composição.

Etapa 1: Gnarly (Katseye) x When I Grow Up (The Pussycat Dolls)

Para cada etapa, a equipe deverá criar um mash-up utilizando obrigatoriamente as duas músicas indicadas, transformando-as em uma única composição para o duelo. Mas atenção: a alquimia sonora é apenas metade do experimento.

O DUELO: Neste desafio, a lógica será invertida: cada geração deverá entrar em cena ao som da música destinada à outra faixa etária. O objetivo é colocar à prova a versatilidade, a criatividade e a capacidade de adaptação dos participantes, promovendo um confronto coreográfico entre gerações por meio da música e da dança.

Para cumprir a tarefa, cada equipe deverá apresentar um duelo de dança com duração mínima de 3 (três) minutos, utilizando o mash-up criado a partir das duas músicas indicadas.

Durante a apresentação, a participação dos integrantes deverá respeitar os seguintes critérios:

- Quando “Gnarly” estiver tocando: deverão estar dançando, obrigatoriamente, pelo menos 3 (três) participantes nascidos entre 1981 e 1999;

- Quando “When I Grow Up” estiver tocando: deverão estar dançando, obrigatoriamente, pelo menos 3 (três) participantes nascidos no ano 2000 em diante.

A apresentação deverá manter a proposta de um duelo de dança entre as gerações, promovendo interação, confronto coreográfico e criatividade na transição entre as músicas e os grupos. Abusem na criatividade e arrasem nos figurinos, que ficam a escolha da equipe.

Instruções: Apresentem-nos conforme solicitado.
Local: Laboratório
Horário: Entre 22h05 e 22h15 do dia 14/11/2026
Recompensa: 425 pontos

